



## Pengaruh Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII<sup>2</sup> SMP Swasta PAB 7 Tandam Hilir

Siti Nur Azizah\*<sup>1</sup>, Kahar Mashuri<sup>2</sup>, Yusda Novianti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>STKIP Al-Maksum Langkat, Sumatera Utara, Indonesia

E-mail: [sitnurazizah11223@gmail.com](mailto:sitnurazizah11223@gmail.com), [kaharmashuri@gmail.com](mailto:kaharmashuri@gmail.com), [yusdanovianty@gmail.com](mailto:yusdanovianty@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2023-07-12 Revised: 2023-08-22 Published: 2023-09-01  <b>Keywords:</b> <i>Learning Media;</i> <i>Quizizz App;</i> <i>Student Learning Interest.</i>	The purpose of this study was to analyze whether there was a significant influence on students' learning interest after the application of the quizizz application as a learning medium in class VII <sup>2</sup> SMPS PAB 7 Tandam Hilir. This study uses a One-Shot Case Study. The sample in this study was all students of class VII <sup>2</sup> totaling 36 students from the entire population of private SMP PAB 7 Tandam Hilir taken from the Simple Purposive technique. The application of learning media using the quizizz application was carried out 3 meetings by researchers. Data collection techniques using observation, interviews and questionnaires. The analytical method used is multiple regression analysis. From the data analysis using SPSS Version 18 t (Partial) test results that the value (sig) 0.072 is less than (<) 0.05 it can be concluded that there is an influence of the Quizizz X application on students' learning interest. It can be concluded that the use of quizizz application learning media is able to increase student learning interest in Social Studies Class VII <sup>2</sup> SMP PAB 7 Tandam Hilir.
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2023-07-12 Direvisi: 2023-08-22 Dipublikasi: 2023-09-01  <b>Kata kunci:</b> <i>Media Pembelajaran;</i> <i>Aplikasi Quizizz;</i> <i>Minat Belajar Siswa.</i>	Tujuan dalam penelitian ini untuk menganalisis apakah terdapat pengaruh signifikansi terhadap minat belajar siswa setelah penerapan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran pada kelas VII <sup>2</sup> SMPS PAB 7 Tandam Hilir. penelitian ini menggunakan <i>One-Shot Case Study</i> . Sample dalam penelitian ini seluruh siswa kelas VII <sup>2</sup> berjumlah 36 siswa dari populasi seluruh siswa SMP Swasta PAB 7 Tandam Hilir yang di ambil dari teknik <i>Simple Purposive</i> . Penerapan media pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz di lakukan 3 kali pertemuan oleh peneliti. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan angket. Metode analisis yang digunakan adalah analisis regresi berganda. Dari analisis data menggunakan <i>SPSS Versi 18</i> Hasil Uji t (Parsial) bahwa nilai (sig) 0,072 kurang dari (<) 0,05 dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Aplikasi Quizizz X terhadap minat belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi quizizz mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS Kelas VII <sup>2</sup> SMP PAB 7 Tandam Hilir.

### I. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah "proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar" (UUD RI Sistem Pendidikan Nasional, 2003) pembelajaran sebagai proses belajar yang di bangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran. Selain menurut Undang-undang sisdiknas NO. 20 Tahun 2003, pembelajaran didefinisikan seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang di rancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal

Hal tersebut sesuai dengan Undang-undang pendidikan republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 juga menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban

menciptakan suasana pendidikan yang menyenangkan, kreatif serta bermakna dalam proses pembelajaran agar terciptanya proses pembelajaran yang menarik secara dinamis dan dialogis. Pembelajaran juga di terjemahan pada kata "Intruction" yang disebutkan *Self Intruction* (dari internal) dan *external intructions* (dari eksternal) (Agustina & Rusmana, 2019). Factor internal salah satunya adalah minat siswa dalam belajar, kurangnya minat siswa dalam belajar menjadikan hal yang wajar jika hasil belajar siswa rendah dan begitu sebaliknya jika minat belajar yang ada pada siswa tinggi maka hasil dalam pembelajaran juga meningkat. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa sangat berpengaruh dengan hasil belajar siswa.

Minat belajar juga dikatakan sebagai salah satu faktor internal yang mempengaruhi pembelajaran pada peserta didik. Minat belajar menentukan dan menjadi tolak ukur dalam keberhasilan

belajar peserta didik. Minat belajar peserta didik sebagai keseriusan untuk fokus dalam proses pembelajaran dan kekuatan yang akan mendorong siswa terus belajar untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi Minat belajar yang dimiliki oleh masing-masing siswa berbeda satu dengan yang lainnya lainnya (Eka Ratnasarianti, 2021).

Minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan sesuatu aktivitas. Dengan minat orang akan berusaha mencapai tujuannya. Dengan demikian minat dapat dikatakan sebagai salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan (P., 2019). Dengan demikian dapat diartikan bahwa perilaku yang memiliki motivasi adalah perilaku yang memiliki penuh energi, tataran serta bertahan lama. Dalam kegiatan belajar maka motivasi dapat disimpulkan sebagai keseluruhan untuk sarana penggerak pada diri peserta didik dengan demikian dapat ditimbulkan kegiatan belajar siswa dan memberikan arah pada kegiatan belajar siswa. Sehingga tujuan yang ingin di sampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh peserta didik (Rahman Sunarti, 2021).

Guru juga berperan penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa juga sering digunakan oleh guru dalam proses belajar (Zein Muh, 2005). Jika siswa merasa senang terhadap suatu pembelajaran yang di ajarkan seorang pengajar, maka dampak positif akan hal tersebut dapat mendorong minat belajar siswa agar selalu semangat dalam belajar dengan begitu akan memberikan hasil belajar begitupun sebaliknya jika siswa kurangnya minat dalam belajar serta kurangnya motivasi dalam proses pembelajaran hasil yang didapatkan siswa juga berkurang (Dr. Akrim, 2021). Media pembelajaran juga menjadi kajian serta penelitian ini untuk menciptakan dan menemukan hal baru dalam media pembelajaran yang diterapkan di sekolah untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi serta pemberian rangsangan dalam kegiatan belajar mengajar turut juga mempengaruhi psikologis siswa (Solikah, 2020).

Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan memanfaatkan Teknologi dan Informasi dari berbagai media atau alat. Seiring dengan perkembangan Teknologi dan Informasi serta pembelajaran berbasis digital dalam upaya meningkatkan minat serta hasil belajar siswa (Citra & Rosy, 2020).

Media pembelajaran diperlukan oleh guru untuk menjadi alat bantu sebagai penyampaian materi pelajaran. Media pelajaran juga berfungsi untuk penyaluran untuk menginformasikan pesan kepada penerima, sehingga dapat mengundang perhatian, pikiran, perasaan juga keinginan yang sama sehingga terjadi proses pembelajaran (Citra & Rosy, 2020) Semakin tingginya kecanggihan teknologi tanpa disadari dapat menjadi peluang untuk para pendidik agar dapat berkarya serta menjadikan guru yang profesional dalam kegiatan pembelajaran dengan berbasis media teknologi (Dr. Muhammad Ramli, 2012)

Pendidik juga dapat berkreasi menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat dilakukan pada kelas saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan fasilitas yang ada di sekolah seperti laptop serta infocus. Pendidik membutuhkan media pembelajaran yang baik serta interaktif yang dapat menarik perhatian siswa untuk menambah minat dalam belajar. Hal tersebut mampu dilaksanakn dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang di ambil peneliti yaitu pemanfaatan gamez *Quizizz* sebagai media belajar tambahan yang di pakai pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas serta bertujuan untuk meningkatkan minat juga konsentrasi siswa khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas VII 2.

*Quizizz* salah satu aplikasi platform berbasis kuis yang didalamnya bentuk permainan serta dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran pada saat proses pembelajaran. gamez quiziz juga merupakan aplikasi pendidikan berbasis game yang dapat membawa aktivitas pembelajaran siswa lebih aktif dan komunikatif (Mulyati & Evendi, 2020). Dalam mengimplementasikan penggunaan game *Quizizz* siswa dapat melakukan latihan layaknya didalam kelas pada perangkat elektronik dan dapat di akses baik di sekolah maupun di rumah sehingga memudahkan pendidik untuk melakukan evaluasi dan uji kompetensi pada siswa. Game *Quizizz* juga dapat memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan meningkatkan minat belajar dengan begitu minat belajar siswa akan meningkat maka hasil belajar juga akan meningkat, pada saat sedang berjalannya game pendidik dapat memantau nilai siswa dengan melihat papan peringkat pada game *quizizz* (Humairoh, 2020)

Berdasarkan studi awal yang dilaksanakan di SMP Swasta kelas VII<sup>2</sup> PAB 7 Tandam Hilir, Peneliti melakukan wawancara kepada siswa dan observasi langsung pada proses pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Adapun

beberapa fakta dilapangan menunjukkan kurangnya optimalisasi guru dalam pembelajaran. Metode pembelajaran yang di terapkan di dalam kelas oleh guru yaitu penggunaan metode ceramah yang di bantu oleh buku paaket dan juga perlatan yang ada di dalam kelas, peneliti juga melihat bahwasanya kurangnya minat serta konsentrasi siswa dalam memperhatikan guru pada saat pelajaran IPS Dikelas sedang berlangsung.

Penelitian yang relevan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Agustina & Rusmana, 2019) dengan Judul "*Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz*" bahwa penggunaan aplikasi Quizizz yang mudah dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi yang kuat untuk belajar. Selanjutnya yakni penelitian oleh (Eka Ratnasarianti, 2021) dengan judul "*Pengaruh penggunaan media pembelajara aplikasi quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas VI SD Negeri Bawakareng 2 kota makasar*" dalam penelitian tersebut di temukan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi Quizizz terhadap minat dalam pembelajaran siswa. Selanjutnya (Solikah, 2020) yang berjudul "*pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizziz terhadap motivasu dan hasil belajar siswa pada materi teks pesuasif kelas VII SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020*" bahwa penelitian tersebut terdapat pengaruh yang terjadi dalam penggunaan media interaktif Quizziz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pembahasan di atas peneliti melakukan penelitian yang berjudul "***Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas VII 2 SMP Swasta PAB 7 Tandam Hilir***" Peneliti ingin mengetahui apakah penggunaan Aplikasi Quizizz pada media pembelajaran dapat berpengaruh pada minat belajar siswa.

## II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan menggunakan kualitatif eksperimen. Metode ini dapat dikaitkan dengan filsafat positivisme, yang juga di ajukan sebagai penelitian pada populasi atau sample tertentu, instrumen penelitian bersifat kuanitatif untuk pengujian hipotesis yang dapat di terapkan (Syahrur, 2012) penelitian ini menggunakan design penelitian *One-Shot Case Study* yang berarti terdapat suatu kelompok diberi treatment/perlakukan, yang kemudian

diobservasi hasilnya (Prof. Dr. Sugiyono, 2016) Penelitian ini memiliki 1 Variabel Independen Aplikasi Quizizz (X) dan 1 Variabel Dependen Minat belajar siswa (Y). Dalam penelitian Populasi yang diteliti yaitu seluruh siswa sekolah SMPS PAB 7 Tandam Hilir (jumlah siswa). Sample dalam penelitian ini sebanyak 36 siswa yang berasal dari siswa kelas VII<sup>2</sup>. Sample penelitian adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Prof. Dr. Sugiyono, 2016) Pengambilan sample menggunakan teknik *Simple Purposive* dikarenakan teknik penentuan sample dengan pertimbangan tertentu (Prof. Dr. Sugiyono, 2016)

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan peneliti untuk menginput data dimulai dengan observasi langsung di sekolah dilanjutkan dengan wawancara dengan siswa dan dilanjutkan dengan penyebaran kuesioner yang diisi oleh responden. Data yang diperoleh melalui observasi kemudian direduksi untuk mendapatkan data yang diinginkan terkait proses pembelajaran dan minat belajar siswa dalam menggunakan aplikasi Quizizz. Teknik pada pengumpulan data menyangkut dengan perilaku manusia, proses kerja serta fenomena alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar cakupannya (Prof. Dr. Sugiyono, 2016). Pada penelitian ini digunakan 30 soal yang terdiri dari 15 soal minat belajar dan 15 soal penggunaan aplikasi Quizizz. Sedangkan angket minat belajar siswa memiliki beberapa indikator diantaranya rajin mengerjakan tugas dan minat siswa terhadap proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan skala Likert, yang digunakan untuk mengukur sikap pada suatu objek, serta mengukur pendapat dan juga persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu fenomena yang ada di sekelilingnya (Prof. Dr. Sugiyono, 2016). Skala Likert yang digunakan dalam penelitian ini berupa pertanyaan dengan alternatif jawaban yang dinyatakan dalam bentuk sangat setuju (5), setuju (4), ragu-ragu (3), tidak setuju (2), sangat tidak setuju (1). Analisis data menggunakan analisis korelasi parsial. Analisis regresi bertujuan untuk mengetahui kontribusi efektif masing-masing variabel terhadap variabel bebas (Prof. Dr. Sugiyono, 2016) Ada beberapa tahapan dalam pengolahan data yaitu editing data, pengkodean data, tabulasi data dan penyajian data (Aedi, 2010).

Setelah melakukan keempat (4) tahapan dalam pengolahan data, dilanjutkan dengan pengujian data melalui *SPSS Versi 18* yaitu, 1. Data diuji validitas, 2. Data diUji Reliabilitas untuk

mendapatkan hasil data yang reliabel , 3. Data di Uji Normalitas, 4. Uji Hipotesis, 5. Uji Regresi, 6. Uji R.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini untuk melihat seberapa pengaruhkah aplikasi quizizz terhadap minat belajar siswa kelas VII SMPS PAB 7 Tandam Hilir. Penelitian ini menyebarkan dua angket yaitu pengaruh penggunaan aplikasi quizizz serta minat belajar siswa dengan masing-masing 15 item pertanyaan dan di sebarakan kemasing-masing responden. Kemudian data yang sudah di kumpulkan di uji menggunakan aplikasi SPSS Versi 18. Uji Kualitas Data Angket disebarkan kepada responden untuk mendapatkan data kemudian data di uji validitas. Uji Validitas jika nilai  $r$  hitung >  $r$ Table dengan demikian dapat dikatakakan data valid.

**Tabel 1.** Uji Validitas Angket Aplikasi Quiziz dan Minat Belajar

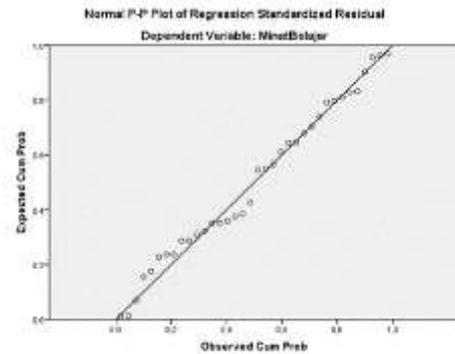
Angket Minat Belajar			Angket Apliksi Quiziz		
r hitung	r table	Ket.	r hitung	r table	Ket.
0,674	0,3291	Valid	0,683	0,3291	Valid
0,469	0,3291	Valid	0,605	0,3291	Valid
0,546	0,3291	Valid	0,753	0,3291	Valid
0,696	0,3291	Valid	0,681	0,3291	Valid
0,665	0,3291	Valid	0,516	0,3291	Valid
0,593	0,3291	Valid	0,661	0,3291	Valid
0,581	0,3291	Valid	0,623	0,3291	Valid
0,716	0,3291	Valid	0,538	0,3291	Valid
0,798	0,3291	Valid	0,596	0,3291	Valid
0,511	0,3291	Valid	0,397	0,3291	Valid
0,514	0,3291	Valid	0,369	0,3291	Valid
0,592	0,3291	Valid	0,883	0,3291	Valid
0,364	0,3291	Valid	0,577	0,3291	Valid
0,716	0,3291	Valid	0,451	0,3291	Valid
0,798	0,3291	Valid	0,369	0,3291	Valid

Dari tabel 1 di atas dapat di simpulkan bahwa, masing-masing item pertanyaan dinyatakan valid. Selanjutnya pengujian data di uji reliabilitas. Angket aplikasi quiziz disimpulkan reliabel dikarenakan setelah melakukan pengujian menghasilkan nilai *Cronbach alpa* 0,462 > 0,07 hal tersebut dapat dilihat pada table di bawah.

**Table 2.** Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,462	36

Uji normalitas untuk dapat menguji variabel independen dan variabel dependen untuk mengetahui data yang di pakai apakah berdistribusi normal ataukah tidak. Dapat dilihat pada gambar *Probility Plots*. Jika titik-titik menyebar pada garis lurus dikatakan bahwa data berdistribusi normal (Ekonomi et al., 2022). Dapat dilihat pada *gambar 1 Probility Plots*



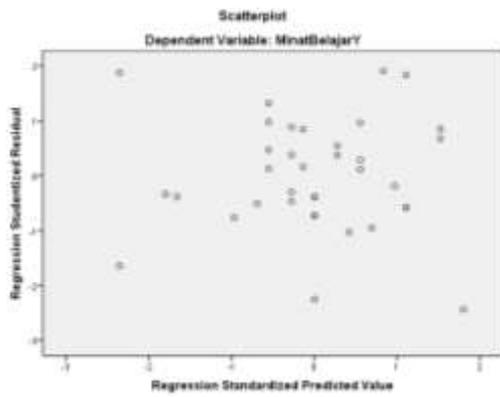
**Gambar 1.** Probility Plots

Sesuai dengan gambar di atas yang menunjukkan menyebarnya titik-titik yang beriringan pada garis diagonal. Uji multikolinieritas, selanjutnya data di uji melalui model regresi untuk mengetahui apakah data terdapat korelasi antara variabel independen dan dependen (Pangestu et al., 2022).

**Table 3.** Uji Multikolinieritas

Model	Collinearity Statistics	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.	Collinearity Statistics	VIF
		B	Std. Error	Beta	Std.				
1		Constant	44,811	7,204		6,216	,000		
		Apresiasi	,200	,140	,204	1,429	,152	1,000	1,000

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa interpretasi dalam uji multikolinieritas dapat dilihat jika nilai VIF (>) 10 sesuai dengan table bahwa nilai VIF sebesar 1,000 (<) 10 maka dapat disimpulkan terjadinya multikolinieritas antara variabel bebas dengan variabel bebas lainnya. Uji heteroskedasitas bertujuan untuk menguji sebuah model regresi terjadi ketidak samaan variasi dari residual suatu pengamata ke pengamatan lain. Uji ini mencari ketidak samaan variance maupun residual dari suatu pengamatan yang lainnya. Penelitian ini mendeteksi ada atau tidaknya kesamaan variasi dalam model regresi linier, maka di lakukan dengan melihat grafik *Scatterplot* untuk menilai prediksi variabel terikat yang di sebut SRESID dengan residual error ZPRED (Darsih et al., 2021).



Gambar 2. Uji Heteroskedasitas

Interprestasi pada grafik *Scatterplot* di atas dapat dilihat bahwa jika titik-titik data menyebar diatas dan dibawah titik 0 (nol) pada sumbu X dan Y maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala hesteroskedasistas. Selanjutnya uji hipotesis pada data yaitu melihat seberapa berpengaruh variabel X terhadap variabel Y. Interprestasi data jika nilai sig (<) dari 0,05 maka hipotesis data diterima dan apabila lebih dari (>) 0,05 maka hipotesis di tetolak (Nur et all, 2017).

Tabel 4. Uji Hipotesis

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	123,777	1	123,777	3,457	,072 <sup>a</sup>
	Residual	1217,446	34	35,807		
	Total	1341,223	35			

a. Predictors: (Constant), AplikasiQuizZ  
b. Dependent Variable: MinatBelajar

Berdasarkan tabel di atas data yang sudah di uji hipotesis nilai sig yaitu 0,072 (<) 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pada aplikasi quiziz terhadap minat belajar siswa. Uji Korelasi data bertujuan supaya mengetahui apakah data yang sudah diuji korelasi memiliki hubungan atau tidak dengan cara membandingkan nilai  $r_{hitung}$  dengan  $r_{table}$ .

Tabel 5. Uji Korelasi

Correlations			
		MinatBelajarY	ApliksiQuizZ X
MinatBelajarY	Pearson Correlation	1	,304
	Sig. (2-tailed)		,072
	N	36	36
ApliksiQuizZ X	Pearson Correlation	,304	1
	Sig. (2-tailed)	,072	
	N	36	36

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa nilai  $r_{hitung} 0,304 < r_{table} 0,329$  maka dapat disebutkan bahwa  $H_0$  ditolak dengan demikian dapat disimpulkan antara aplikasi quiziz (X) dan minat belajar siwa (Y) tidak terdapat hubungan yang

positif atau tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel X dan Variabel Y (Resty, 2020). Uji regresi untuk mengetahui besarnya pengaruh aplikasi quizizz (X) terhadap minat belajar siswa(Y) dalam analisis regresi linier sederhana, dalam penelitian ini berpedoman pada nilai *signifikansi* output spss pada table *coefficients* (Janie Dyah Arun Nirmala, 2012).

Tabel 6. Uji Regresi

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	48,003	7,209		6,659	,000
	ApliksiQuizZ X	,260	,140	,304	1,859	,072

a. Dependent Variable: MinatBelajarY

Berdasarkan tabel dia atas diketahui jika nilai Sig sebesar  $0,072 < 0,05$  dengan demikian dapat di artikan bahwa variabel aplikasi quiziz (x) berpengaruh terhadap variabel minat belajar (y) (Faradiba, 2020). Uji R untuk mengetahui pengaruh variabel aplikasi quizizz (x) dan variabel minat belajar (y). Penelitian ini mengambil interpretasi pada table *Model Summary* yang berpacu pada nilai *R Square*.

Tabel 7. Uji R

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,304 <sup>a</sup>	,092	,066	5,98391

a. Predictors: (Constant), AplikasiQuizZ X  
b. Dependent Variable: MinatBelajarY

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa besarnya pengaruh variabel aplikasi quiizz terhadap minat belajar sebesar hanya mampu mempengaruhi minat belajar sebesar 0,092% sedangkan sisa nya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak di teliti dan di luar penelitian.

## IV. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas VII<sup>2</sup> SMPS PAB 7 Tandam Hilir. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan minat belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz hanya mampu mempengaruhi minat belajar siswa sebesar 0,092% sedangkan sisanya di pengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian yang tidak diteliti.

### B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya

adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Pengaruh Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Aedi, N. (2010). Bahan Belajar Mandiri Metode Penelitian Pendidikan Pengolahan Dan Analisis Data Hasil Penelitian. *Fakultas Ilmu Pendidikan*, 1–30.
- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). *Pembelajaran matematika menyenangkan dengan aplikasi kuis online quizizz*. 1–7.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Darsih, T. K., Sadri, M., Sugma, A. R., & Azhar, P. C. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Dimasa Pandemi COVID-19. *Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS Dan Bahasa Inggris*, 3(04), 73–82.
- Dr. Akrim. (2021). *Strategi Peningkatan daya minat belajar siswa* (S. Enilda (Ed.)). Griya Larasari.
- Dr. Muhammad Ramli, M. P. (2012). *Media dan teknologi pembelajaran*. IAIN ANTARSARI.
- Eka Ratnasarianti. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Bawakaraeng 2 kota Makassar. *Skripsi*.
- Ekonomi, F., Pembangunan, J. E., & Richardomyahoo.com, E. (2022). 1, 2, 3. 22(3), 86–97.
- Faradiba. (2020). *Penggunaan Aplikasi SPSS Untuk Analisis Statistika*. 35.
- Humairoh. (2020). *Analisis pemanfaatan aplikasi*.
- Janie Dyah Arun Nirmala. (2012). *Statistik deskriptif & regres linier bergand*
- a d e n g a n s p s s. Semarang University Press.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Nur, Y. (2017). *DASAR-DASAR STATISTIK PENELITIAN*. SIBUKU MEDIA.
- P., A. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Pangestu, A., Fatah, M. F., Untsa, A., & Lailiyah, S. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Youtube dan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8775–8784. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3952>
- Prof. Dr. Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian*. ALFABETA. www.cvalfabeta.com
- Rahman Sunarti. (2021). *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar*. November, 289–302.
- Resty. (2020). *Uji korelasi dengan SPSS*. TAMBAHPINTER. <https://tambahpinter.com/uji-korelasi/>
- Solikhah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Syahrum, S. (2012). *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF.pdf* (A. Rusydi (Ed.)). Citapustaka Media.
- UU RI Sistem Pendidikan Nasional. (2003).
- Zein Muh. (2005). *Peran guru dalam pengembangan pembelajaran*. 274–285.