



PENGARUH MEDIA QUIZIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI SDN DURI KEPA 03

Melinda Tesalonika Pangaribuan¹, Oktian Fajar Nugroho²

Universitas Esa Unggul^{1,2}

Email Korespondensi: melindatesalonika98@student.esaunggul.ac.id

Info Artikel

Histori Artikel:

Masuk:

20 Maret 2024

Diterima:

27 Mei 2024

Diterbitkan:

30 Mei 2024

Kata Kunci:

Media Quizizz;
Minat Belajar Siswa;
Ilmu Pengetahuan
Alam.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa kelas V di SDN Duri Kepa 03. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media *Quizizz* terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN Duri Kepa 03. Hal ini Variabel penelitian terdiri dari 2 variabel yaitu variabel bebas meliputi media *Quizizz* dan variabel terikat minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media *Quizizz* terhadap minat belajar siswa kelas V SDN Duri Kepa 03. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Mata pelajaran yang digunakan adalah Ilmu Pengetahuan Alam. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan purposive sampling, tes pilihan ganda, observasi, dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V-B yang berjumlah 30 siswa. Hasil penelitian diperoleh dengan menggunakan uji parsial (*t*) yaitu $t_{tabel} = 2048$. Jadi $t_{hitung} = 3800 > 2048$. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan signifikansi $0,00 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan H₀ ditolak dan H₁ diterima yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara media kuis terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai koefisien R square sebesar $0,340=34\%$. Artinya variabel bebas media kuis mempengaruhi variabel terikat minat belajar siswa sebesar 34% dan 66% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



PENDAHULUAN

Virus *Covid-19* masuk ke Indonesia pada awal tahun 2020. Dari sisi lapangan kerja dan pendidikan, pandemi *Covid-19* mengharuskan adanya penutupan fisik dan mendorong migrasi ke platform online. Proses pembelajaran atau pendidikan tidak bisa terhenti begitu saja di masa pandemi *Covid-19*. Kegiatan pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka kini berani dilakukan di Indonesia. Ini merupakan salah satu upaya pemerintah untuk menghentikan penyebaran virus *Covid-19*. Oleh sebab itu, guru harus dapat menggunakan alat pembelajaran yang lebih inovatif untuk mendapatkan keuntungan dari pendidikan online (Syofyan & Ismail, 2018). Guru harus kompeten dan mampu menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mendampingi siswa dalam kegiatan pembelajaran daring agar siswa belajar secara efektif. Pandangan dunia pelatihan telah berubah di era kemajuan mekanik yang pesat ini, khususnya mengenai pendidik sebagai ahli pembelajaran yang harus memahami dan menerapkan inovasi dalam pembelajaran agar pendidik dapat meningkatkan minat belajar siswa (S. Putri & Syofyan, 2019). Sering kali rasa malas belajar yang timbul dalam diri seorang anak didik tidak lepas dari tidak adanya minat untuk belajar pada dirinya (Nurmalasari & Nugroho, 2022). Dengan adanya minat belajar, siswa akan selalu memiliki dorongan untuk rajin belajar sehingga mampu mendapatkan hasil yang baik (D. J. Putri et al., 2022).

Melalui kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat diamati kegiatan di seluruh dunia, khususnya di bidang pendidikan (Oktafiani & Mujazi, 2022). Siswa dapat mengakses informasi dari berbagai sumber dengan lebih cepat dan mudah berkat teknologi dalam pendidikan. Akan tetapi, selama pembelajaran online di masa pandemi *Covid-19* mengakibatkan perubahan yang tidak biasa dimana siswa “dipaksa” melakukan penyesuaian mendadak terhadap pembelajaran di rumah melalui media online yang menyebabkan minat belajar siswa menurun (Pujiarti et al., 2021). Jika media yang digunakan dalam pembelajaran berbasis web tidak kreatif atau menarik, maka siswa sulit termotivasi dalam pembelajaran sehingga akan mempersulit pencapaian tujuan pembelajaran (Cahyani et al., 2022). Adapun manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran (Jenahut & Maure, 2021; Koban et al., 2023) yaitu sebagai berikut: 1) Memperkuat dan mempertegas penyampaian pesan dan informasi; dan 2) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi; 3) Meminimalisir keterbatasan terhadap indera, waktu, dan ruang.

Salah satu media yang dapat dipakai untuk evaluasi pembelajaran yaitu *Quizizz*. Media *Quizizz* adalah alat pembelajaran online berbasis game yang dapat meningkatkan interaksi kelas. Penggunaan media *Quizizz* akan mampu meningkatkan minat belajar siswa yang dimana ditandai siswa memiliki rasa ketertarikan, rasa bahagia, serta keikutsertaan belajar siswa (Hanifah et al., 2020). *Quizizz* berisikan materi pembelajaran yang disiapkan dalam inkuiri cerdas dari berbagai topik diberbagai tingkatan, mata pelajaran, dan lain-lain dengan keputusan substansi materi dibuat oleh pendidik yang bertindak sebagai administrator atau oleh perancang yang disimpan di perpustakaan. Media pembelajaran *Quizizz* juga memberikan kemudahan guru memberikan soal pelajaran, memungkinkan siswa mengerjakan soal hanya pada hari yang telah ditentukan dan menghilangkan penumpukan tugas selama pembelajaran online (Haddar & Juliano, 2021).

Menurut Bausad & Musrifin (2017), peserta didik pada kelas V atau di usia 10-12 tahun merupakan tahap peralihan dari masa kanak-kanak ke masa remaja awal yang merupakan kondisi dimana pertumbuhan dan perkembangan peserta didik akan mengalami banyak perubahan. Hal ini didasari dengan rasa ingin tahu yang besar, kreativitas meningkat, kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah semakin meningkat, serta kemampuan berbicara dan menulis semakin berkembang (Fauzi & Fatonah, 2020). Akibatnya kemampuan Guru untuk memahami karakter siswa di kelas V sangat dibutuhkan seiring dengan perkembangan informasi dan internet (Syofyan et al., 2018). Berdasarkan hasil observasi peneliti di SDN Duri Kepa 03 diketahui bahwa guru belum menerapkan media *Quizizz* dalam proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan metode diskusi yang sering kali menyebabkan siswa tidak fokus dalam keberlangsungan pembelajaran. Selain itu, guru juga melaksanakan praktikum. Namun demikian, minat belajar siswa masih tergolong rendah. Oleh sebab itu, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media *Quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SDN Duri Kepa 03.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan purposive sampling, tes pilihan ganda, dan dokumentasi. Berdasarkan pada variabel yang ada, terdapat dua instrument yaitu instrument media *Quizizz* (X) dan Minat Belajar Siswa (Y). Dari kedua variabel tersebut dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner yang digunakan pada instrumen penelitian disusun menggunakan Skala Likert empat jawaban yaitu Sangat Setuju(SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) (Taluke et al., 2019). Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu satu variabel bebas (independent variable) dan satu variabel terikat (dependent variabel). Media *Quizizz* sebagai variabel bebas (X) dan Minat belajar siswa sebagai variabel terikat (Y). Populasi yang akan diteliti adalah siswa kelas V B Tahun Pembelajaran 2023/2024 SDN Duri Kepa 03 yang berjumlah 30 orang. Teknik sampel yang digunakan yaitu Purposive Sampling dengan menetapkan siswa kelas V B

yang berjumlah 30 orang sebagai sampel penelitian karena bertujuan untuk mengetahui pengaruh atau tidak pengaruhnya media *Quizizz* terhadap minat belajar siswa. Sementara kelas V A yang berjumlah 30 siswa ditetapkan menjadi sampel untuk uji coba angket. Teknik analisis data yaitu uji coba instrumen penelitian dengan melakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Pada pengujian persyaratan analisis dilakukan uji regresi linear sederhana dan uji normalitas data. Serta pada pengujian hipotesis dilakukan uji korelasi, uji determinasi dan uji parsial. Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS for windows release 20.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

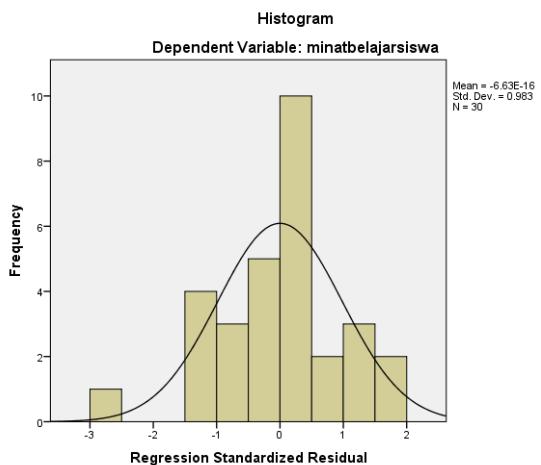
Berdasarkan angket pada variabel media *Quizizz* memiliki 6 indikator yang terdiri dari 40 butir pernyataan. Berdasarkan data yang diambil dari kelas uji coba V A dan uji validitas, pernyataan pada angket media *Quizizz* terdapat 40 butir pernyataan hanya terdapat 30 butir pertanyaan yang memenuhi kriteria validitas (valid) dan 10 butir pernyataan yang tidak valid. Sedangkan untuk variabel minat belajar terdapat 23 butir pernyataan yang memenuhi kriteria validitas dan 12 butir pernyataan yang tidak sesuai dengan kriteria validitas (tidak valid). Pernyataan yang tidak valid dihilangkan dan angket disebar kembali di kelas V B dan dari 30 pernyataan yang disebar, semua pernyataan memenuhi kriteria validitas (valid). Pada uji reliabilitas, angket media *Quizizz* diperoleh hasil perhitungan sebesar 0,917 dan angket minat belajar siswa diperoleh hasil perhitungan sebesar 0,829, maka dapat dikatakan reliabel dengan interpretasi tinggi. Adapun teknik analisis data uji normalitas dan uji prasyarat analisis, uji parsial, uji korelasi, uji regresi linear sederhana, dan uji determinasi. Hasil Uji normalitas disajikan pada tabel 1. Hasil perhitungan uji normalitas menggunakan Liliefors. Dari tabel Kolmogorov-Smirnov, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,855 > 0,05$, artinya data tersebut berdistribusi normal, maka dapat dinyatakan diterima yang berarti data berdistribusi normal.

Tabel 1. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal	Mean	0E-7
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	4.46299965
n		
Absolut		
Most	e	.111
Extreme	Positive	.084
Differences	Negativ	-.111
	e	
Kolmogorov-Smirnov		
Z		.607
Asymp. Sig. (2-tailed)		.855

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.



Gambar 2. Grafik Histogram Normalitas

Tabel 2. Uji Regresi Linear Sederhana Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
	B	Std. Error			
(Constant)	22.145	14.854		1.491	.147
Media Quizizz	.549	.144	.583	3.800	.001

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

Tabel 3. Uji Korelasi

		Media Quizizz	Minat Belajar Siswa
Media Quizizz	Pearson Correlation	1	.583**
Media Quizizz	Sig. (2-tailed)		.001
Media Quizizz	N	30	30
Minat Belajar Siswa	Pearson Correlation	.583**	1
Minat Belajar Siswa	Sig. (2-tailed)	.001	
Minat Belajar Siswa	N	30	30

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel 2, $t=2048$. Sehingga $t = 3800 > 2048$. Dari tabel *coefficients* di atas menunjukkan hasil uji t untuk media *Quizizz* diperoleh signifikan $0,00 < 0,05$. Hasil ini menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara media *Quizizz* dengan minat belajar siswa. Selanjutnya tabel 3, berdasarkan tabel tersebut, nilai koefisien korelasi antara X dengan Y sebesar 0,583 dengan nilai signifikan $0,01 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa adanya korelasi yang cukup kuat antara X dan Y.Untuk tabel 4, selanjutnya. Hasil perhitungan regresi linier sederhana, diperoleh nilai bahwa nilai konstanta (a) sebesar 3800 dan nilai (b) atau koefisien regresi sebesar 0,549, sehingga persamaan regresi yaitu $Y=3800+0,549X$ yang artinya, perubahan satuan pada media *Quizizz* akan mengakibatkan peningkatan minat belajar siswa sebesar 0,549. Untuk tabel 3, Berdasarkan tabel Korelasi antara X dan Y sebesar 0,549 dengan nilai signifikansi $0,01 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa adanya korelasi yang cukup kuat antara X dan Y.

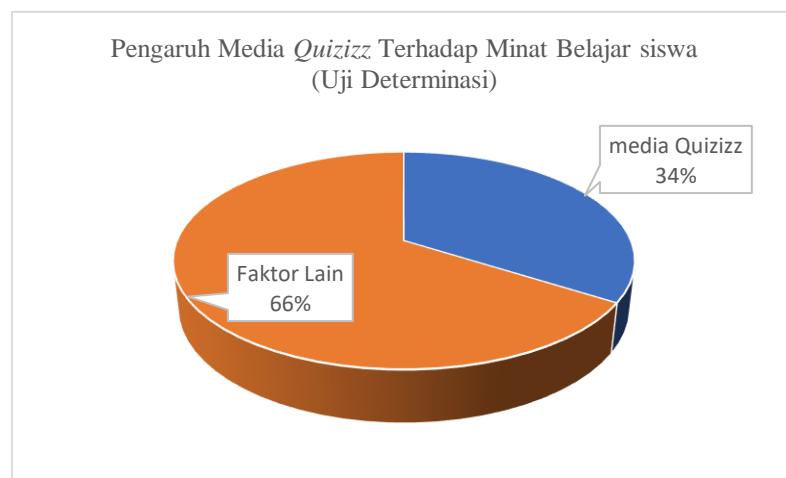
Selanjutnya nilai R Square yang ditunjukkan sebesar 0,340. Hal ini menunjukkan bahwa satu variabel bebas (X), yaitu media *Quizizz* dapat berkontribusi 34% terhadap variasi variabel terikat (Y), atau minat belajar siswa. dan sisanya sebesar 66% disebabkan oleh faktor lain yang tidak difokuskan oleh peneliti.

Tabel 4. Uji Determinasi (r^2)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.583 ^a	.340	.317	4.542

a. Predictors: (Constant), Media *Quizizz*



Gambar 3. Gambar Pie Chart Uji Determinasi

Yang terakhir uji parsial, Berdasarkan perhitungan di atas t tabel 2048. Sehingga t hitung= 3800 > 2048 . Dari tabel *coefficients* di atas menunjukkan hasil uji t untuk media *Quizizz* diperoleh signifikan $0,00 < 0,05$. Hasil ini menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara media *Quizizz* dengan minat belajar siswa.

Tabel 5. Uji Parsial
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardize d Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	22.145	14.854		1.491	.147
Media <i>Quizizz</i>	.549	.144	.583	3.800	.001

a. *Dependent Variable:* Minat Belajar Siswa

Pembahasan

Berdasarkan data yang telah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa media *Quizizz* mempunyai pengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V SDN Duri Kepa 03 dengan mata pelajaran IPA. Uji parsial (*t*) digunakan untuk memperoleh data penelitian dan hasilnya menunjukkan perbedaan yang signifikan $0,00 < 0,05$. Temuan ini menunjukkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima, yang artinya pengaruh yang substansial antara media *Quizizz* terhadap minat belajar siswa. Pada penelitian ini juga menunjukkan 34% bahwa media *Quizizz* mempengaruhi minat belajar siswa dan 66% lainnya menyatakan ada faktor tambahan yang tidak peneliti cantum dan fokuskan. Sehingga dapat dikatakan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, efektif, efisien, dan materi pembelajaran dapat disajikan lebih menarik.

Permainan *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar siswa lalu berpengaruh juga dengan hasil belajar secara keseluruhan sehingga tercipta pembelajaran lebih interaktif dan dinamis. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Azzahra & Pramudiani (2022) yang menunjukkan bahwa ada pengaruh *Quizizz* sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V SDN Cipete Selatan 03 Pagi. Selain itu, hasil penelitian dari Yolanda & Meilana (2021) menunjukkan bahwa ada pengaruh aplikasi *Quizizz* terhadap minat belajar IPA siswa kelas V SDN 19 Kramat Jati. Hasil penelitian Azizah et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi quizizz mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS Kelas VII 2 SMP PAB 7 Tandam Hilir.

PENUTUP

Berdasarkan data yang telah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa media *Quizizz* mempunyai pengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V SDN Duri Kepa 03 dengan mata pelajaran IPA. Pada penelitian ini juga menunjukkan 34% bahwa media *Quizizz* mempengaruhi minat belajar siswa dan 66% lainnya menyatakan ada faktor tambahan yang tidak peneliti cantum dan fokuskan, sehingga dapat dikatakan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, efektif, efisien, dan materi pembelajaran dapat disajikan lebih menarik. Dalam penggunaan media *Quizizz* disarankan agar fasilitas layanan internet tersedia. Melalui media *Quizizz* guru dapat lebih kreatif dalam membuat soal-soal baik dalam bentuk soal seperti pilihan ganda, pertanyaan esai, dan bentuk lainnya. Belajar dengan menggunakan media *Quizizz* ini dapat dijadikan bahan belajar yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, S. N., Mashuri, K., & Novianti, Y. (2023). Pengaruh Aplikasi *Quizizz* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII2 SMP Swasta PAB 7 Tandam Hilir. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6470–6475. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2767>
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh *Quizizz* sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>
- Bausad, A. A., Musrifin, A. Y., Olahraga, P., & Mataram, F. I. (2017). Analisis Karakter Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Penjaskes Di Sekolah Dasar Negeri Sekota Mataram. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 1(2).
- Cahyani, E. D., Puspitasari, S., Fauziyah, S., & Mujazi, M. (2022). *Pengaruh Penggunaan Inovasi Media Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sd Negeri Cukanggalih*. 1, 123–128.
- Fauzi, N., & Fatonah, K. (2020). Ketidaksantunan Berbahasa Indonesia Anak Sekolah Dasar Di Kampung Candulan Cipondoh Tangerang. *EDUSCIENCE:Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(01), 25–32.
- Haddar, G. Al, & Juliano, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran *Quizizz* dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794–4801. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>
- Hanifah, S., Laili, I., Lathif, H., Lestari, A., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran DI Masa Pandemi Covid-19. *OJS Diniyah*, 17(2), 188–198. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>
- Jenahut, K. S., & Maure, O. P. (2021). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Puisi Pada Siswa Kelas II SD*. 03(04), 594–602.
- Koban, G. H. S., Sari, B. P., & Maure, O. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Autoplay Media Studio 8.5 dengan Pendekatan Etnomatematika. *HISTOGRAM: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 28–43.
- Nurmalasari, P. I., & Nugroho, O. F. (2022). *Dampak Pembelajaran Online Terhadap Minat Belajar Siswa. Snipmd V*.
- Oktafiani, O., & Mujazi, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Nearpod Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata pelajaran Matematika. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 124. <https://doi.org/10.29210/022033jrgi0005>
- Pujiarti, R., Suhertina, S., Ardian, M. R., & Rahmadani, N. N. (2021). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila bagi Peserta Didik di Era Globalisasi. *IJOCE: Indonesia Journal of Civic Education*, 2(1), 24–28. <https://doi.org/10.31539/ijoce.v2i1.3106>
- Putri, D. J., Angelina, S., Rahma, S. C., & Mujazi. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Kecamatan Larangan Tangerang. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, 5(9), 49–53.
- Putri, S., & Syofyan, H. (2019). Pengaruh Kompetensi Guru Kelas Terhadap Minat Sekolah Dasar Negeri Tanjung Duren Utara 02. *Jurnal Pendidikan Dasar*, X, 1–11.
- Syofyan, H., Fathonah, K., Vebranty, Ajisaputra, I., Tesalonika, M., Haikal, F., Widiana, & Pratiwi, W. N. (2018). Gerakan Literasi Sains Bagi Guru untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di SDN Duri Kepa 17 Pagi dan SDN Jelambar Baru 01 Pagi. *Jurnal Abdimas*, 5(1), 59–69.
- Syofyan, H., & Ismail, I. (2018). Pembelajaran Inovatif Dan Interaktif Dalam Pembelajaran Ipa. *Qardhul Hasan: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 65. <https://doi.org/10.30997/qh.v4i1.1189>
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., Sembel, A., Mangrove, E., & Bahwa, M. (2019). Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Spasial*, 6(2), 531–540.
- Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Aplikasi *Quizizz* Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 915–921. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>