

---

## EFEKTIVITAS PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS X TJKT SMKN 3 SELUMA

---

L.F. Lova<sup>1)</sup> – Mesterjon<sup>2)</sup>, D. Selviani<sup>2)</sup>

---

**Affiliation:**

Universitas Dehasen  
Bengulu Prodi Pendidikan  
Komputer

**Corresponding Author:**

[lawrentfortuna@gmail.com](mailto:lawrentfortuna@gmail.com)

**Abstract**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar-dasar program keahlian pada materi alat ukur jaringan komputer dan telekomunikasi kelas X TJKT SMKN 3 Seluma. Metode penelitian ini adalah metode kuantitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik, observasi, angket, tes, dokumentasi Hasil penelitian menunjukan media pembelajaran quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dari analisis kuesioner yang mendapatkan mean atau rata-rata 82,33 dan persentase 84,05% dengan keterangan Tinggi. Sedangkan media pembelajaran Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji paired sampel t-test dapat disimpulkan bahwa untuk nilai pretest posttest menunjukan bahwa sig (2-tailed) bernilai sebesar 0,00 maka dinyatakan lebih kecil <0,05. Secara statistik dapat ditulis ( $0,000 < 0,05$ ) maka dapat diartikan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis flash terhadap hasil belajar siswa kelas X TJKT SMKN 3 Seluma. Selain itu, nilai thitung = 52,311 > ttabel = 2,000 maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang berarti adanya terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis flash terhadap hasil belajar siswa kelas X TJKT di SMKN 3 Seluma pada mata pelajaran dasar-dasar program keahlian pada materi alat ukur jaringan komputer dan telekomunikasi.



*Keyword: Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar Siswa*

---

### Pendahuluan

Efektivitas merupakan kata dasar dari efektif, menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah ada efeknya, manjur, mujarab, dan dapat membawa keberhasilan, dan daya guna. Selain itu, efektivitas mempunyai pengertian sebagai keadaan berpengaruh dan kemanjuran. Efektivitas merujuk pada kemampuan untuk memiliki tujuan yang tepat atau mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Efektivitas juga berhubungan dengan masalah pencapaian tujuan atau hasil yang diperoleh, manfaat atau kegunaan dari hasil yang diperoleh, serta tingkat kepuasan pengguna/client.

Menurut Miarso dalam ( Abidin, Z., Hudaya, A., & Anjani, D., 2020) efektifitas pembelajaran merupakan salah satu standar mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi. Menurut (Imama and Rochmawati 2021) efektivitas pembelajaran adalah keberhasilan guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu hasil belajar siswa berupa nilai. Sedangkan menurut (Aisah, Narinda, and Pratiwi 2021) defenisi efektivitas

ialah menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya tujuan pembelajaran. Efektivitas pembelajaran tidak hanya dilihat dari prestasi yang didapat, namun juga dilihat dari sarana penunjang, minat siswa terhadap proses belajar, dan prosesnya.

Menurut (Hajar, Siska, and Selviani 2022) efektivitas pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh guru untuk mengubah kemampuan dan persepsi dari siswa yang sulit mempelajari sesuatu menjadi mudah. Efektivitas pembelajaran dapat terjadi jika hasil belajar siswa meningkat. Efektivitas merupakan suatu hubungan antara hasil yang diharapkan dengan hasil yang dicapai. Semakin besar kontribusi output terhadap pencapaian tujuan maka semakin efektif program atau kegiatan tersebut.

Minat belajar berpengaruh penting dalam diri seseorang. Minat akan mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang ingin dilakukannya sehingga menghasilkan sesuatu yang bermanfaat. Guru harus mampu membangkitkan minat belajar siswa untuk menguasai pengetahuan yang ada dalam mata pelajarannya (Ratnasari 2017). Timbulnya minat

seseorang itu disebabkan oleh beberapa faktor penting yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Adapun faktor intern terdiri dari perhatian, tertarik, dan aktifitas, sedangkan faktor ekstern terdiri dari dari keluarga, sekolah, dan lingkungan (Arisanti and Subhan 2018).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam memperjelas penyajian materi dan informasi sehingga dapat menumbuhkan minat belajar, meningkatkan proses belajar dan hasil belajar. Seiring dengan berkembangnya zaman dan perkembangan teknologi yang semakin pesat dan berinovasi, proses pembelajaran menuntut siswa lebih aktif dan kreatif, maka komputer dan smartphone dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk membantu proses pembelajaran. Hal pertama yang harus dilakukan guru dalam penggunaan media secara efektif adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar anak, menarik minat anak, sesuai dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakter khusus yang ada pada kelompok belajarnya. Banyak cara yang dikembangkan dalam pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dan kreatif melalui media digital, salah satunya menggunakan quizziz.

Quizizz merupakan sebuah media pembelajaran berbasis game edukasi yang berisikan kuis interaktif. Quizizz bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti mengadakan pretest, posttest, dan latihan soal, penguatan materi untuk mengukur pemahaman siswa, remedial, pekerjaan rumah dan lain sebagainya.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan di SMK Negeri 3 Seluma bahwa masih banyak siswa kelas X TJKT pada mata pelajaran dasar-dasar program keahlian yang melakukan kecurangan pada saat penilaian pembelajaran dengan cara menggunakan handphone mereka untuk mencari jawaban sehingga mereka tidak memiliki minat belajar dalam menghadapi penilaian pembelajaran. Siswa menganggap bahwa penilaian pembelajaran bukan hal yang begitu penting, sehingga menyebabkan mereka tidak belajar terlebih dahulu sebelum mengikuti evaluasi pembelajaran. Siswa lebih memilih menggunakan handphone mereka untuk mencari jawaban dari soal yang diberikan oleh guru daripada membaca dan mempelajari kembali

materi yang telah disampaikan oleh guru mata pelajaran.

Rendahnya minat siswa kelas X TJKT pada mata pelajaran dasar-dasar program keahlian dalam belajar disebabkan oleh kebijakan sekolah yang menghapuskan peraturan tinggal kelas kepada siswa, sehingga siswa datang ke sekolah hanya sebagai formalitas. Siswa beranggapan bahwa mereka datang duduk masuk kelas, tanpa memikirkan nilai atau hasil belajar yang mereka dapatkan. Masalah yang dihadapi guru pada saat ini adalah mengajak siswa untuk dapat belajar sesuai dengan prosedur dan menumbuhkan minat dalam diri siswa agar siswa merasa tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung. salah satu upaya yang dilakukan oleh gruru untuk menumbuhkan minat belajar siswa yaitu memilih media pembelajaran yang tepat agar dapat menumbuhkan minat belajar dan ketertarikan siswa selama proses pembelajaran. Peneliti melihat bahwa perlu inovasi baru dalam penilaian atau evaluasi pembelajaran agar dapat merangsang atau menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Penilaian berbasis tulis kertas membuat siswa jenuh selama proses evaluasi pembelajaran berlangsung. Siswa mencoret-coret lembar jawaban, terlihat tidak semangat, mengisi jawaban dengan asal-asalan, serta tidak betah berada di dalam ruangan. Hal ini membuat proses penilaian pembelajaran berjalan tidak efektif dan tidak kondusif.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti memanfaatkan media evaluasi pembelajaran interkatif berbasis game edukasi dengan menggunakan platform quizizz.com. Media evaluasi pembelajaran berbasis game edukatif memungkinkan dapat menumbuhkan minat belajar pada siswa kelas X TJKT pada mata pelajaran dasar-dasar program keahlian karena quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, skor kecepatan dalam menjawab soal, memiliki batasan waktu dalam menjawab soal dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Sehingga penulis tertarik untuk meneliti dengan judul “Efektivitas Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X TJKT SMK Negeri 3 Seluma” penulis memilih judul ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan quizziz sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa.

## Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas X TJKT pada mata pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian SMK Negeri 3 Seluma yang terletak di Jl. Raya Bengkulu- Tais. Km. 34. Kelurahan Dermayu, Kec. Air Periukan, Kab. Seluma.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen. Dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (treatment), untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2013). Penelitian ini menggunakan desain penelitian pre-experimental design dengan jenis one-group pretest-posttest design ada pretes dan postes, sehingga pengaruh treatment dapat dihitung dengan cara membandingkan nilai postes dan pretes. Bila nilai postes lebih besar dari pretes, maka perlakuan berpengaruh positif

Menurut (Soegiyono 2011) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TJKT SMK Negeri 3 Seluma berjumlah 33 orang.

Menurut (Soegiyono 2011) sampel adalah jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah nonprobability sampling. Menurut (Sugiyono, 2013) Non probability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sampling jenuh. Teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel. Sehingga dalam penelitian ini sampelnya berjumlah 33 orang siswa. Pengumpulan data menggunakan angket pretes dan postes, serta dokumentasi. Analisis data menggunakan uji-t

## Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua angket atau kuisioner, yaitu angket minat belajar siswa dan

angket respon siswa terhadap media pembelajaran Quizizz. Angket minat belajar siswa digunakan untuk memperoleh data mengenai minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Quizizz yang berisikan 20 item pertanyaan yang terdiri dari empat indikator yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan atau partisipasi siswa. Angket respon siswa digunakan untuk memperoleh data mengenai respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran Quizizz, yang berisikan 20 item pertanyaan dengan enam indikator yaitu, kemudahan navigasi, kandungan kognisi, pengetahuan dan persentasi informasi, integrasi media, estetika, dan fungsi secara keseluruhan. Kuisioner dalam penelitian diukur menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban yaitu sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2), sangat tidak setuju (1). Responden yang dijadikan subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X TJKT 1 SMK Negeri 3 Seluma yang berjumlah 33 orang. Dalam deskripsi data ini akan disajikan jumlah responden siswa dalam menjawab setiap pertanyaan dan nilai rata-rata data kuisioner atau angket respon siswa terhadap media pembelajaran Quizizz yang telah peneliti sebar kepada seluruh responden kelas X TJKT 1

Pretest dilaksanakan sebelum siswa menggunakan media Quizizz untuk mengetahui minat belajar siswa dan kemampuan awal siswa. Angket minat belajar siswa berisi 20 item pertanyaan mengenai minat belajar yang disusun berdasarkan empat indikator. Tes berisi materi alat ukur jaringan komputer dan telekomunikasi yang telah disampaikan sebelumnya. Adapun bentuk tes yang digunakan berupa tes pilihan ganda (multiple choice test), yang masing-masing berjumlah 10. Hasil total skor angket dan hasil tes belajar dapat dilihat pada tabel dibawah ini

No.	Nama	Pretest	Posttest
1	ASI	39	70
2	AZA	45	70
3	ATT	32	60
4	AP	37	40
5	AKS	36	90
6	AA	42	70
7	AF	42	70
8	ANF	27	70
9	BSA	51	50
10	BAP	37	60
11	CIK	40	70

12	CW	60	60
13	DGA	70	70
14	DW	70	70
15	DBD	80	80
16	DNS	60	60
17	FZ	60	60
18	FBDJW	50	50
19	IF	80	80
20	JLW	50	50
21	JS	80	80
22	LRS	70	70
23	MPS	70	70
24	MDG	70	70
25	NO	70	70
26	NN	80	80
27	NAA	70	70
28	PJA	60	60
29	RR	60	60
30	RA	60	60
31	WS	50	50
32	YAP	70	70
33	YL	60	60
<b>Jumlah</b>		1344	2170
<b>Rata-rata</b>		40,72	65,75

Berdasarkan uji normalitas Shapiro-Wilk untuk hasil nilai angket pretest minat belajar siswa diperoleh yaitu 0,358 sehingga  $0,358 > \alpha = 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa data hasil nilai angket pretest minat belajar siswa berdistribusi normal. Sedangkan hasil nilai angket posttest minat belajar siswa diperoleh yaitu 0,066 sehingga  $0,066 > \alpha = 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa data hasil nilai angket posttest minat belajar siswa berdistribusi normal

Pengujian homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sebuah model t-test homogen atau tidak. Uji homogen dilakukan dengan menggunakan SPSS 25 dengan uji Lavene dengan ketentuan pengujian jika nilai Sig > 0,05 maka data bervariasi sama atau homogeny. Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 4.13 maka diperoleh nilai sig 0,799 sehingga  $0,799 > 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas data bervariasi sama atau homogen. Data yang homogen dilanjutkan dengan pengujian hipotesis

Diketahui hasil Sig. (2-tailed) pada tabel 4.15 sebesar 0,000 maka dinyatakan lebih kecil dari 0,05. Secara statistik dapat ditulis  $0,000 < 0,05$  maka dapat diartikan bahwa  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima, yang artinya adanya efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran

terhadap minat belajar siswa kelas X TJKT SMK Negeri 3 Seluma.

cara lain untuk menguji hipotesis selain menggunakan perbandingan signifikansi atau nilai probabilitas adalah dengan membandingkan hasil T hitung pada tabel 4.15 dengan T tabel. Maka diperoleh nilai T hitung 24,220, selanjutnya menentukan T tabel dengan mengetahui nilai df yang diperoleh dari  $N-1= 33-1= 32$  dan nilai signifikansi ( $\alpha/2$ ). Jika  $\alpha$  (derajat kesalahan) yang ditentukan 5% dan menggunakan uji dua pihak, besarnya nilai signifikansi yaitu  $0,05/2=0,025$ . Jadi harga T tabel didapat adalah 2,037.

Berdasarkan paparan yang disampaikan diatas, nilai T hitung = 24,220 > T tabel = 2,037 maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran efektif terhadap minat belajar siswa. Sehingga hipotesis pada bab dua dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya penggunaan media pembelajaran Quizizz efektif terhadap minat belajar siswa kelas X TJKT 1 pada mata pelajaran dasar pemrograman SMK Negeri 3 Seluma.

## Pembahasan

Penelitian ini telah dilaksanakan pada tanggal 1 Februari – 28 Februari 2024 pada siswa kelas X TJKT SMK Negeri 3 Seluma, dengan pokok bahasan alat ukur jaringan komputer dan telekomunikasi menggunakan media Quizizz. Peneliti melakukan penelitian tepatnya di SMK Negeri 3 Seluma yang berlokasi di Jl. Bengkulu – Tais Km. 34, Kel. Dermayu, Kec. Air Periukan, Kab. Seluma.

Adapun uji dilakukan yang dilakukan peneliti pada angket minat belajar siswa pretest dan posttest yaitu uji validitas item pertanyaan yang berisi 20 item pertanyaan yang menunjukkan dari 20 item pertanyaan semuanya dinyatakan valid dimana r hitung > r tabel 0,344 dan dinyatakan valid. Selanjutnya peneliti melakukan uji reliabilitas, uji reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach's berbantu aplikasi SPSS 25. Dalam penentuan uji reliabilitas menggunakan Alpha Cronbach's yaitu suatu instrumen dapat dikatakan reliabel jika nilai Alpha Cronbach's lebih besar dari 0,60. Hasil ditunjukkan dengan nilai Alpha Cronbach's yaitu  $0,766 > 0,60$  dengan kategori bahwa data tersebut dinyatakan reliabel.

Pada proses penelitian, yang pertama kali peneliti lakukan adalah memberikan pretest dengan membagikan soal sebanyak 10 soal kepada 33 siswa terkait materi alat ukur jaringan komputer dan telekomunikasi setelah siswa mengerjakan soal pretest, kemudian peneliti menyebarkan angket minat belajar siswa untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum menggunakan media Quizizz pada mata pelajaran dasar program keahlian. Angket ini berisi 20 item pertanyaan dengan empat indikator yaitu perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan siswa, dan perhatian siswa. Setelah mengisi angket pretest minat belajar siswa maka diperoleh nilai persentase skor didapat 50,9 % dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa sebelum (pretest) perlakuan dikategorikan cukup baik pada mata pelajaran dasar program keahlian.

Tahap selanjutnya peneliti menerapkan media Quizizz pada proses pembelajaran di kelas, media Quizizz memiliki dua fitur yaitu, fitur presentasi dan fitur kuis. Peneliti memanfaatkan fitur presentasi untuk menyampaikan materi alat ukur jaringan dan telekomunikasi, peneliti membagikan link kepada siswa dan kode untuk dapat mengakses materi tersebut. Kemudian peneliti menjelaskan materi yang ada pada fitur presentasi, serta melakukan diskusi kepada siswa.

Tahap selanjutnya setelah materi disampaikan kepada siswa dan dipahami oleh siswa, peneliti memberikan posttest soal berjumlah 10 soal kepada 33 orang siswa melalui fitur kuis di Quizizz, dengan cara membagikan link dan kode akses kepada siswa untuk dapat bergabung dan mengerjakan soal di Quizizz dengan skor nilai yang langsung dapat diketahui oleh siswa. Setelah siswa mengerjakan soal di fitur kuis pada Quizizz, peneliti memberikan angket minat belajar kembali untuk mengetahui sejauh mana minat belajar siswa setelah menggunakan media Quizizz, angket ini berisikan 20 item pertanyaan dengan empat indikator yaitu perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan siswa, dan perhatian siswa. Kemudian peneliti memberikan angket respon siswa terhadap media Quizizz yang terdiri dari 20 item pertanyaan dengan lima indikator yaitu kandungan kognisi, penyajian informasi, kemudahan navigasi, estetika, dan fungsi keseluruhan.

Setelah mengisi angket posttest minat belajar siswa maka diperoleh nilai persentase

skor 87,95 % dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa setelah perlakuan dikategorikan sangat baik pada mata pelajaran dasar program keahlian setelah menggunakan media pembelajaran Quizizz. Berdasarkan hasil hitung angket respon siswa terhadap media Quizizz persentase skor didapat 87,23 % dapat disimpulkan bahwa responden sangat setuju media Quizizz efektif digunakan pada mata pelajaran dasar program keahlian untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan dasar pengambilan keputusan uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk berbantu SPSS 2 yaitu jika signifikansi  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas nilai signifikansi angket pretest minat belajar siswa dengan nilai  $0,358 > 0,05$  dan nilai signifikansi angket posttest minat belajar siswa  $0,066 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa data nilai tersebut berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas sebagai prasyarat uji hipotesis atau uji t peneliti melakukan uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui sebuah model t-tes yang peneliti gunakan homogen atau tidak. Adapun dasar pengambilan keputusan uji homogenitas menggunakan SPSS 25 yaitu jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka data bervariasi sama atau homogen. Hasil uji homogenitas yang peneliti peroleh setelah melakukan uji homogenitas dengan nilai signifikansi  $0,799 > 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa data nilai tersebut bervariasi sama atau homogen. Setelah melakukan beberapa tahapan di atas maka tahap selanjutnya yaitu peneliti melakukan uji hipotesis atau uji t dengan menggunakan uji Paired Samplet-Test berbantu SPSS 25.

Berdasarkan hasil uji hipotesis Paired Samplet-Test yaitu jika nilai *asym sig. (2-tailed)*  $< 0,05$  yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sedangkan jika nilai *asym sig. (2-tailed)*  $> 0,05$  yang berarti  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima, maka hasil yang diperoleh dari data peneliti *asym sig. (2-tailed)*  $0,000 < 0,05$ . Yang artinya penggunaan media Quizizz sebagai media pembelajaran efektif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran dasar pemrograman di kelas X TJKT 1 SMK Negeri 3 Seluma. Cara lain untuk menguji hipotesis dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel, maka diperoleh nilai t hitung 24,220 dan nilai t tabel 2,037, maka t hitung  $> t$

tabel maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar pemrograman efektif terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis angket respon siswa terhadap media Quizizz pada mata pelajaran dasar program keahlian kelas X TJKT 1 sejalan dengan teori Thorn dalam Sinta dalam (Cahya, 2018) menyatakan kriteria untuk menilai keefektifan media berdasarkan 6 indikator yaitu kemudahan navigasi, kandungan kognisi, penyajian informasi, integritas media, estetika, dan fungsi keseluruhan, dalam hal ini peneliti hanya mengambil 5 indikator untuk penilaian yaitu kemudahan navigasi, kandungan kognisi, penyajian informasi, estetika, serta fungsi keseluruhan dikarenakan pada indikator integrasi media mengandung artian yang sama dengan aspek kandungan kognisi yaitu memuat indikator pengetahuan sehingga peneliti memutuskan mengambil salah satu indikator. Penilaian indikator tersebut mendapat nilai rata-rata 3,48 dalam kategori baik dan persentase kualitas media mendapat nilai 87,23 %

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mawaddah, dkk (2022), kelebihan menggunakan media Quizizz dalam pembelajaran diantaranya : (1) memiliki tampilan yang menarik dan mudah dioperasikan, (2) guru dapat menggunakan media Quizizz dalam pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, (3) Quizizz menjadi salah satu media pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0 karena media kuis online Quizizz digunakan untuk mengukur sejauh mana partisipasi, minat, motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran serta penggunaannya yang mudah dan penilaian siswa diproses dengan cepat. Hal ini juga ditekankan kembali oleh Azizah, Mashuri, Novianti (2023), bahwa penelitian ini relevan dengan hasil penelitian tersebut yang menunjukkan media Quizizz mampu mempengaruhi minat belajar siswa. Sehingga berdasarkan hasil pembahasan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa media Quizizz efektif digunakan untuk mendukung minat belajar siswa pada saat pembelajaran dasar pemrograman kelas X TJKT 1 SMK Negeri 3 Seluma.

## Kesimpulan

Berdasarkan perolehan hasil penelitian dan data yang telah ada maka peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa penggunaan media Quizizz pada mata pelajaran dasar pemrograman efektif terhadap minat belajar siswa kelas X TJKT 1 SMK Negeri 3 Seluma. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan diperoleh nilai angket Pretest-Posttest menunjukkan bahwa sig (2-tailed) bernilai  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, serta membandingkan nilai  $t$  hitung dengan  $t$  tabel diperoleh nilai  $t$  hitung  $24,220 > t$  tabel  $2,040$  maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran efektif terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian sejalan dengan hasil penelitian relevan yang dilakukan oleh Mawaddah, dkk (2022) dan penelitian yang dilakukan oleh Azizah, Mashuri, Novianti (2023). Hasil analisis respon siswa terhadap media Quizizz secara keseluruhan menurut siswa kelas X TJKT SMK Negeri 3 Seluma menunjukkan bahwa media Quizizz ini masuk dalam kategori baik dengan rata-rata 3,48 dengan persentase respon siswa sebesar 87,23 % dalam kategori sangat setuju. Sehingga media Quizizz ini efektif digunakan untuk mendukung minat belajar siswa kelas X TJKT SMK Negeri 3 Seluma

## Daftar Pustaka

- Aisah, Narinda, and Wienike Dinar Pratiwi. 2021. "Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Mahasiswa Unsika Pada Saat Pandemi Covid-19." *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 11(1):131.
- Arisanti, Devi, and Mhd. Subhan. 2018. "Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Muslim Di SMP Kota Pekanbaru." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 3(2):61–73. doi: 10.25299/althariqah.2018.vol3(2).2322.
- Azizah, Siti Nur, Kahar Mashuri, and Yusda Novianti. 2023. "Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII2 SMP Swasta PAB 7 Tandam Hilir." *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6(9):6470–75. doi: 10.54371/jiip.v6i9.2767.

- Barimbing, Alda, Antonius Remigius Abi, and Patri Janson Silaban. 2022. "Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Vi Sd." *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 6(4):1065. doi: 10.33578/pjr.v6i4.8577.
- Cahya, Adityo Nur. 2018. "Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran Fiqh Di MTS Negeri Semarang."
- Citra, Cahyani Amildah, and Brillian Rosy. 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):261–72. doi: 10.26740/jpap.v8n2.p261-272.
- Fitria, Yenni, and Juwita Juwita. 2018. "Utilization of Video Blogs (Vlogs) in Character Learning in Early Childhood." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2(2):211. doi: 10.31004/obsesi.v2i2.87.
- Hajar, H. I., J. Siska, and D. Selviani. 2022. "EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN SISTEM BOARDING SCHOOL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI SMP HIDAYATULLAH BENGKULU." *Computer and Informatics Education Review – CIER* : 3(3), 36.
- Imama, Hemas Nur, and Rochmawati. 2021. "Pengaruh Efektivitas Pembelajaran Dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Praktikum Akuntansi Dengan Self Efficacy Sebagai Moderasi The Effect of Learning Effectiveness and Independent Learning on Learning Outcomes of Accounting Practicum with Self." *Akuntabel* 18(3):435–43.
- Kristanto, Andi. 2016. "Media Pembelajaran." *Bintang Sutabaya* 1–129.
- lamsari purba, leony sanga. 2019. "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I." *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12(1):29–39.
- Maspupah, Asri, and Sri Ratna Wulan. 2021. "Peningkatan Keterlibatan Peserta Didik Pada Pembelajaran Jarak Jauh Dengan Menggunakan Fitur Lesson Quizizz." *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)* 8(6):439. doi: 10.30865/jurikom.v8i6.3761.
- Mesterjon, Mesterjon, Suwarni Suwarni, Dwi Rulismi, and Sudarwan Danim. 2023. "Evaluation Study of Use of Interactive Multimedia 4.0-Based Teaching Materials." *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)* 6(2):697–703.
- Rachayu, Imma, Diah Selviani, and Desy Maryani. 2022. "Optimalisasi Media Presentasi Berbasis Aplikasi Prezi." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8(2):1283. doi: 10.37905/aksara.8.2.1283-1290.2022.
- Ratnasari, Ika Wanda. 2017. "Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika." *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 5(2):289–93. doi: 10.30872/psikoborneo.v5i2.4377.
- Refo, Marco Aurelius. 2018. "Efektivitas Media Youtube Dalam Pembelajaran Tutorial Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." 20.
- Rina Dwi Muliani, Rina Dwi Muliani, and Arusman Arusman. 2022. "Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik." *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat* 2(2):133–39. doi: 10.22373/jrpm.v2i2.1684.
- Rukminingsih, Gunawan Adnan, and Mohammad Adnan Latief. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Vol. 53.
- Sarah, Christ, I. Nyoman Karma, and Awal Nur Kholifatur Rosyidah. 2021. "Identifikasi Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V Gugus Iii Cakranegara." *Progres Pendidikan* 2(1):13–19. doi: 10.29303/prospek.v2i1.60.
- Sari, W. M., J. Siska, and Hermawangsa Hermawangsa. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Tjkt

- 
- Smkn 1 Seluma.” *Computer and Informatics Education Review* 4(2):53–57.
- Septiani, Irma, Albertus Djoko Lesmono, and Arif Harimukti. 2020. “Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Materi Vektor Di Kelas X Mipa 3 Sman 2 Jember.” *Jurnal Pembelajaran Fisika* 9(2):64. doi: 10.19184/jpf.v9i1.17969.
- Soegiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Solikhah, Halimatu. 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.
- Tafonao, Talizaro. 2018. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2):103. doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.
-