

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar

The Effect Of Using *Quizizz* Learning Media on the Learning Interest of Fifth Grade Elementary School Students

Al Husnul Khatimah mz¹, Patta Bundu², Bhakti Prima Findiga H³

¹Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

²Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

³Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

Alhusnulkhatimah02@gmail.com

Patta_UNM@yahoo.co.id

Primabhakti@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada kelas V SD Inpres Mariso 1 Kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap minat belajar siswa kelas V SD Inpres Mariso 1 Kota Makassar. Variabel penelitian ini terdiri atas dua yaitu variabel bebas mencakup media pembelajaran *quizizz* dan variabel terikat mencakup Minat belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen menggunakan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*, dengan tahap *pre-test*, *treatment*, dan *post test*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Inpres Mariso 1 Kota Makassar yang berjumlah 54 siswa. Sampel penelitian ini adalah kelas kelas V A sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 25 siswa dan kelas V B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 29 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, lembar observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dengan melakukan pengujian hipotesis menggunakan *t-test* dengan jenis *independent sample t-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat belajar setelah penggunaan media pembelajaran *quizizz* dapat dikategorikan tinggi. Kesimpulan penelitian ini adalah media pembelajaran *quizizz* memberikan pengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V SD Inpres Mariso 1 Kota Makassar.

Kata Kunci: Minat Belajar, Media Pembelajaran, *Quizizz*

Abstract

This research is an experimental study motivated by the low interest in learning students in class V Elementary School Inpres Mariso 1 Makassar City. This research aims to find out whether or not the influence of the use of *quizizz* learning media on the learning interests of students of class V SD Inpres Mariso 1 Makassar City. This research variable consists of two, namely free variables including *quizizz* learning media and bound variables covering student learning interests. The research method used in this study is quantitative research with this type of experimental research using pretest-posttest control group design research design, with pre-test, treatment, and post test stages. The population in this study was all students of class V SD Inpres Mariso 1 Makassar City which amounted to 54 students. The study sample was class V A as an experimental group with a total of 25 students and class V B as a control class with a total of 29 students. The data collection techniques used are questionnaires, observation sheets, and documentation. Data analysis techniques are used by conducting hypothesis testing using t-tests with independent sample t-test types. The results of this study show that learning interest after the use of *quizizz* learning media can be categorized as high. The conclusion of this study is that *quizizz* learning media has an influence on the learning interests of students of class V SD Inpres Mariso 1 Makassar City.

Keywords: interest in learning, Learning Media, *Quizizz*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Pratiwi, 2017). Pendidikan pada dasarnya adalah usaha untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Oleh karena itu pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dan mendasar dalam menghasilkan manusia yang berkualitas.

Setiap individu membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya dengan tujuan agar individu dapat meningkatkan kemampuan dirinya, baik di dalam maupun di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan adalah proses sistematis yang melibatkan baik factor internal maupun eksternal (Komari Pratiwi, 2015). Faktor internal adalah factor yang datang dari diri siswa, antara lain minat belajar, motivasi belajar, bakat, dan persepsi siswa terhadap mata pelajaran maupun terhadap guru pengajar. Selain itu juga ada factor eksternal yaitu factor yang datang dari luar diri siswa, seperti lingkungan belajar, lingkungan keluarga, latar belakang social ekonomi keluarga, dan perhatian orang tua dalam membanru mengatasi kesulitan belajar yang dialami anak (Marleni, 2016). Untuk mengetahui bagaimana cara meningkatkan kualitas pendidikan seseorang dengan melihat minat belajar siswa.

Minat belajar termasuk dalam faktor internal yang memiliki hubungan erat dengan hasil belajar. Salah satu faktor utama untuk mencapai kesuksesan dalam segala bidang, baik berupa studi, kerja, hobi atau aktivitas apapun adalah minat (Sirait, 2016). Oleh karena itu minat memiliki pengaruh besar terhadap proses pembelajaran, karena bila proses pembelajaran tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya untuk memperoleh pembelajaran.

Minat siswa sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar, semakin tinggi minat siswa maka prestasi belajarnya akan semakin tinggi pula. Begitu juga sebaliknya semakin rendah minat siswa maka semakin rendah juga prestasi belajarnya (Darmawan, 2015). Minat merupakan ketertarikan akan suatu objek yang berasal dari hati, bukan karena paksaan dari orang lain. Hal ini menunjukkan bahwa minat yang dimiliki oleh seseorang merupakan hasil dari proses pemikiran, emosi serta pembelajaran sehingga menimbulkan suatu keinginan untuk mendalami objek atau mungkin suatu kegiatan tertentu (Sefrina, 2013).

Cara meningkatkan minat belajar siswa yaitu dengan menggunakan berbagai macam dan teknik mengajar pada siswa salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Muhson (2010) media pembelajaran adalah wahana penyalur pesan dan informasi belajar yang dirancang secara baik untuk membantu siswa dalam memahami pelajaran.

Saat sekarang ini dunia sedang dilanda wabah corona virus disease atau yang dikenal virus *Covid-19*. Virus *Covid-19* merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit pada manusia dan hewan (Pakpahan & Fitriani, 2020). Atas Kejadian tersebut, WHO sebagai Badan Kesehatan Dunia menilai risiko akibat virus tersebut termasuk kategori tinggi di tingkat global dan menetapkan status *Public Health Emergency of International Concern* (PHEIC) sejak tanggal 30 Januari 2020 (Suni, 2020).

Sulitnya penanganan virus *Covid-19* ini , membuat para pemimpin negara menentukan kebijakan yang sangat sulit. Langkah-langkah yang dilakukan oleh pemerintah untuk dapat menyelesaikan kasus luar biasa ini, salah satunya adalah dengan mensosialisasikan gerakan *Social Distancing* (Buana, 2020). Sehingga dirasakan dampak dalam sektor pendidikan yang menyebabkan penurunan kualitas belajar pada peserta didik. Hal tersebut berdampak sangat besar dibidang pendidikan sehingga membuat pemerintah dan lembaga mengharuskan sistem pembelajaran diganti dengan pembelajaran daring agar proses pembelajaran tetap berlangsung (Fitriyani et al., 2020). Maka dari itu pembelajaran yang sebelumnya berlangsung secara tatap muka ditiadakan untuk menghentikan penyebaran virus *Covid-19*. Hal ini sesuai dengan surat edaran dari menteri pendidikan nomor 36962 Tahun 2020 yang menetapkan pembelajaran dilakukan secara

daring untuk mencegah perkembangan dan penyebaran virus *Covid-19*.

Pembelajaran daring merupakan sistem pendidikan jarak jauh dengan sekumpulan metoda pengajaran dimana terdapat aktivitas pengajaran yang dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar (Mustofa et al., 2019). Pembelajaran daring diselenggarakan melalui jejaring internet dan web 2.0 (Alessandro, 2018). Pembelajaran Daring atau Pembelajaran Jarak Jauh sendiri bertujuan untuk memenuhi standart pendidikan dengan memanfaatkan Teknologi Informasi yang saling terhubung antara siswa dan guru maupun antara mahasiswa dengan dosen (Pakpahan & Fitriani, 2020). Maka melalui pemanfaatan teknologi proses belajar mengajar bisa tetap dilaksanakan dengan baik.

Unsur dalam pendidikan dengan ketidaksiapan menjadi kendala yang besar, adanya perubahan cara belajar mengajar dari tatap muka atau luring (luar jaringan) menjadi daring (dalam jaringan) membutuhkan kesiapan dari semua unsur, dimulai dari pemerintah, sekolah, guru, siswa dan orang tua (Yuangga & Sunarsi, 2020).

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, Guru dituntut dapat beradaptasi dengan dunia digital agar pembelajaran dapat efektif dan menyenangkan untuk siswa meskipun saat kondisi pandemi (Sukitman & Yazid, 2020). Maka media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk membantu proses pembelajaran yang menuntut siswa lebih aktif. Maka dampak positif terhadap hasil belajar, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat berdampak positif juga pada minat belajar (Budiman, 2017).

Quizizz adalah sebuah web tool yang berupa permainan kuis online yang dapat digunakan sebagai penilaian formatif dalam pembelajaran (Basuki & Hidayati, 2019). Penggunaan *Quizizz* cukup mudah, kuis yang telah disusun dapat langsung ditambahkan ke dalam *quizizz* dan dapat diatur baik gambar, latar belakang maupun opsi pilihannya. Kuis dapat dibagikan dengan kode kepada siswa (Hanifah, 2020). Maka dapat disimpulkan bahwa *quizizz* adalah salah satu media pembelajaran berbasis game digital yang menyenangkan, yang memungkinkan semua siswa dapat berlatih bersama dengan komputer, *ipad*, tablet, dan *Smartphone*.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas V SD Inpres Mariso 1, diperoleh informasi bahwa selama proses pembelajaran dilaksanakan secara *online* hanya menggunakan

Aplikasi *WhatsApp*, sehingga sebagian siswa memiliki minat belajar yang kurang seperti tidak aktifnya siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan pembelajaran yang kurang menarik. Hal ini dikarenakan terbatasnya media pembelajaran yang dilakukan saat pembelajaran melalui *WhatsApp*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, *media* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Falahudin (2017) *media* adalah alat bantu pembelajar dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (pembelajar). *Media* pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik (Hotimah, 2020).

Dari kedua pendapat mengenai *media* pembelajaran, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *media* pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting karena dalam proses belajar mengajar bahan pembelajaran yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan *media* sebagai perantara. Dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Menurut Levie & Lentz (Arsyad, 2011) *media* pembelajaran terdiri dari empat fungsi, yaitu: Fungsi atensi, Fungsi afektif, Fungsi kognitif dan Fungsi kompensatoris.

Kriteria pemilihan *media* dilihat pada aspek kesesuaian, mutu *media* serta keterampilan guru dalam menggunakan *media* tersebut. Para pakar *media* telah merumuskan kriteria-kriteria yaitu 1) *Media* dipilih berdasarkan kesesuaian dengan tujuan yang telah dirumuskan, maka hendaknya menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan; (2) *Media* telah didasarkan pada ketepatangunaan yang meningkatkan pencapaian akademik; (3) *Media* yang penggunaannya tidak tergantung dari perbedaan individual siswa; (4) Peralatan *media* tersedia ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru; (5) Peralatan *media* hendaknya mudah dan murah dalam

menggunakan dan memperolehnya; (6) Guru mampu dalam mengoperasikan media dengan baik; dan (7) Media yang dipilih dan digunakan hendaknya memiliki mutu teknis yang bagus (Arsyad, 2014).

Berdasarkan hasil uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kriteria pemilihan dan penggunaan media yang baik yakni media yang digunakan mudah untuk didapat dan digunakan serta memiliki kualitas yang bagus serta dalam proses pembelajaran penggunaan media sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Banyak cara diungkapkan untuk mengidentifikasi media serta mengklasifikasikan karakteristik fisik, sifat, kompleksitas, ataupun klasifikasi menurut kontrol pada pemakai. Namun demikian, secara umum media bercirikan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual, dan gerak. Menurut Rudi Brets (Rahma, 2019) ada tujuh klasifikasi media, yaitu: 1) Media audio visual gerak, seperti: film bersuara, pita video, film pada televisi, televisi, dan animasi; 2) Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, halaman suara, dan soundslide; 3) Audio semi gerak seperti: tulisan jauh bersuara; 4) Media visual bergerak, seperti: film bisu; 5) Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, microphone, slide bisu; 6) Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio; dan 7) Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menarik perhatian siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan terpacu untuk belajar sungguh-sungguh sehingga mendapatkan hasil belajar yang tinggi. Serta dengan adanya penggunaan media pembelajaran tidak saja menumbuhkan minat siswa serta hasil belajar tapi membentuk sikap kreatif dan inovatif siswa.

2.2. Quizizz

Quizizz dideskripsikan sebagai sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas anda misalnya saja untuk penilaian formatif (Aini, 2019). Aplikasi ini sifatnya online artinya dapat digunakan jika ada dukungan internet yang memadai. Quizizz mudah dibuat dan dimainkan sebagai media pembelajaran. Quizizz yaitu media pembelajaran berupa media online untuk membuat sebuah paparan materi dalam bentuk kuis interaktif yang diperkaya dengan animasi dan interaksi yang sangat menarik dan juga mudah digunakan. Aplikasi ini dapat diakses di situs

www.Quizizz.com. Maka dari itu media pembelajaran quizizz dapat menarik dan memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih menyenangkan karena mengakomodir gaya belajar mereka yang beragam baik visual dan audio.

Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar (Purba, 2019). Game edukasi quizizz juga memungkinkan antar siswa saling bersaing sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk mengerjakan latihan dan kuis dengan harapan mampu memperoleh hasil kuis yang tinggi (Nurhayati, 2020).

Tidak ada batasan jumlah pertanyaan dalam kuis, setiap pertanyaan dapat memiliki gambar atau video yang terkait, dan dua sampai empat pilihan ganda. Harus ada satu jawaban yang benar, dan batas waktu untuk setiap pertanyaan dapat diatur dari 5 detik sampai 2 menit. Guru dapat memilih kuis dapat diatur sebagai publik atau pribadi. Jika kuis bersifat publik, guru dapat memulai kuis dikelas dengan berbagai kode permainan (yang dihasilkan secara otomatis oleh situs) kepada siswa, selanjutnya siswa hanya perlu memasukkan kode permainan dan bergabung dengan perangkat *mobile* mereka.

Penerapan game edukasi quizizz dapat dilakukan siswa dirumah atau di dalam kelas dengan menggunakan perangkat elektronik yang dimiliki seperti smartphone dan laptop (Nurhayati, 2020). Total pemain yang akan melakukan kuis ditentukan oleh guru, dan guru memastikan siswa yang bergabung kuis bukan penyusup, karena guru memastikan siswa yang bergabung kuis dengan daftar hadir siswa. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Game Quizizz dapat membantu motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar yang selama ini ujian pakai kertas (Mulyati, 2020).

Langkah- langkah cara membuat kuis di quizizz yang dilakukan oleh guru (Hanifah, 2020) :

- 1) Persiapan pembelajaran dengan membuat akun dan soal di quizizz dengan masuk ke www.quizizz.com lalu sign up.
- 2) Masukkan akun google atau email.
- 3) Pilih peran sebagai guru dan lengkapi data.

- 4) Klik open quizcreator isikan nama kuis kemudian buatlah pertanyaan, pilihan jawaban, dan mengatur jawaban yang benar, "question preview" akan menampilkan soal yang sudah dibuat, bisa menambahkan soal baru dan klik finished bila sudah selesai.
- 5) Memberikan kuis kepada siswa dengan cara klik livegame, soal dan pilihan jawaban bisa diacak dan disetting waktunya.
- 6) Pada akhir kuis guru dapat mengetahui siswa yang menjawab benar dan salah, dan siswa yang mendapatkan skor paling tinggi atau rendah.

Langkah- langkah cara pengerjaan kuis di *quizizz* yang dilakukan oleh siswa (Hanifah,2020) :

- 1) Siswa mengklik *join.quizizz.com* dibrowser HP masing-masing. Untuk mengerjakan soal bisa juga dengan klik aplikasi *quizizz* yang sudah di install melalui playstore dengan memasukkan kode game dan nama siswa.
- 2) Siswa yang telah tergabung akan terlihat di layar laptop guru.
- 3) Pada akhir kuis siswa dapat mengetahui nilai secara langsung.

Kelebihan *Quizizz* sebagai media pembelajaran yaitu:

- 1) Media *Quizizz* terdapat batasan waktu sehingga siswa diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada pada media *Quizizz* (Citra & Rosy, 2020).
- 2) Jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan dengan warna dan gambar serta terlihat pada komputer guru (sebagai operator) .
- 3) Biasa digunakan pada perangkat *smartphone*, tablet, laptop, atau komputer yang sudah terkoneksi internet sehingga guru bisa memulai kuis dan peserta menjawab pertanyaan.
- 4) Setiap peserta dapat menjawab pertanyaan berikutnya jika sudah menyelesaikan pertanyaan sebelumnya tanpa harus menunggu peserta lainnya.
- 5) Tidak ada batasan jumlah kata untuk pertanyaan dan jawaban
- 6) *Quizizz* terintegrasi dengan Google Classroom, sehingga keamanan siswa ditingkatkan karena mereka log in dengan akun google mereka.

Adapun kekurangan *Quizizz* sebagai media pembelajaran yaitu pemain tidak dapat berhenti setelah menjawab pertanyaan sebelum seluruh pertanyaan di jawab. Maka dari itu media pembelajaran *Quizizz* memiliki beberapa kelebihan

dan kekurangan yang dapat dirasakan oleh penggunanya.

2.3. Minat Belajar

Minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan. Dalam praktiknya, minat atau dorongan dalam diri siswa terkait dengan apa dan bagaimana siswa dapat mengaktualisasikan dirinya melalui belajar. Di mana identifikasi diri memiliki kaitan dengan peluang atau hambatan siswa dalam mengekspresikan potensi atau kreativitas dirinya sebagai perwujudan dari minat spesifik yang dia miliki.

Riswandi (2013) mengatakan Materi pembelajaran yang diambil dari kehidupan dapat memenuhi kebutuhan dan menarik minat untuk dipelajari dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi kehidupan yang bersifat praktis. Secara konseptual, minat dapat dikatakan memegang peranan penting dalam menentukan arah, pola dan dimensi berpikir seseorang dalam segala aktivitasnya, termasuk dalam belajar.

Susanto (2019) menyatakan adapun mengenai jenis atau macam-macam minat, mengelompokkan jenis-jenis minat ini menjadi sepuluh macam,yaitu:1) Minat terhadap alam sekitar; 2) Minat mekanis; 3) Minat hitung menghitung; 4) Minat terhadap Ilmu Pengetahuan; 5) Minat Persuasif; 6) Minat Seni; 7) Minat leterer; 8) Minat Musik; 9) Minat layanan sosial; dan 10) Minat klerikal.

Adapun ciri-ciri minat yaitu minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Minat di semua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental, misalnya perubahan minat dalam hubungannya dengan perubahan usia. Minat tergantung pada kegiatan belajar dan pada kesempatan belajar. Minat dipengaruhi budaya,jika budaya sudah mulai luntur mungkin minat juga ikut luntur.

Keberhasilan dalam belajar tidak dapat dipisahkan dari tingginya minat belajar siswa. Minat tidak muncul dengan sendirinya, akan tetapi banyak faktor yang mempengaruhi munculnya minat. Menurut Susanto (2019) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan minat seseorang adalah lingkungan bermain, teman sebaya, dan pola asuh orang tua. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa yaitu motivasi, bahan pelajaran dan sikap guru, keluarga, teman

pergaulan dan cita-cita. Kelima faktor dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Motivasi
Minat sama halnya dengan kecerdasan dan motivasi, karena memberi pengaruh terhadap aktivitas belajar.
- 2) Bahan pelajaran dan sikap guru
Faktor bahan pelajaran adalah salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, seperti menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan strategi pembelajaran kontekstual untuk menambah rasa ingintahu siswa. Selain itu, faktor sikap guru seperti pandai, baik, ramah, disiplin serta disenangi siswa sangat besar pengaruhnya dalam membangkitkan minat siswa.
- 3) Keluarga
Orang tua adalah orang terdekat dalam keluarga. Oleh karena itu keluarga sangat berpengaruh dalam menentukan minat belajar siswa terhadap pelajaran.
- 4) Teman pergaulan
Minat seseorang dapat dipengaruhi oleh minat belajar teman-temannya. Kebiasaan siswa bergaul dengan teman yang memiliki minat belajar yang tinggi juga memberikan dampak positif dalam dirinya, dari kebiasaan aktivitas belajar bersama tersebut siswa cenderung meniru dan akhirnya menjadi kesenangan yang bersifat tetap.
- 5) Cita-cita
Cita-cita juga mempengaruhi minat belajar siswa. Cita-cita ini senantiasa dikejar dan diperjuangkan, bahkan tidak jarang meskipun seseorang mendapat rintangan, dia akan tetap berusaha untuk menggapainya.

Minat dapat mendorong seseorang untuk aktif dalam kegiatan-kegiatan tertentu. Ada beberapa indikator minat belajar yaitu perasaan senang belajar, keterlibatan siswa dalam belajar, ketertarikan siswa dalam belajar, serta perhatian siswa dalam pembelajaran. Keempat indikator dikemukakan sebagai berikut :

(1) Perasaan senang belajar. Seorang siswa yang memiliki perasaan senang terhadap pelajaran maka ia akan berusaha mempelajarinya, dan sama sekali tidak ada perasaan terpaksa untuk mempelajarinya; (2) Keterlibatan siswa dalam belajar. Keterlibatan siswa dalam belajar akan membuat siswa tersebut menjadi senang dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran; (3) Ketertarikan siswa dalam belajar. Berhubungan dengan sesuatu yang mendorong

siswa untuk cenderung tertarik dalam mengikuti kegiatan ; (4) Perhatian siswa dalam pembelajaran. Adanya perhatian menjadi salah satu indikator minat. Seorang siswa memiliki minat pada mata pelajaran tertentu maka dengan sendirinya ia akan berkonsentrasi memperhatikan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran (Abdullah, 2013, h.6).

Setiap jenis minat berpengaruh dan berfungsi dalam pemenuhan kebutuhan, sehingga semakin kuat terhadap kebutuhan sesuatu, makin besar dan dalam minat terhadap kebutuhan tersebut. Jadi, seorang siswa akan berminat mempelajari masalah-masalah sosial, bilamana inteligensinya telah berkembang sampai pada taraf yang diperlukan untuk memahami dan menganalisis fakta dan gejala sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Cara yang efektif untuk membangkitkan minat pada suatu subyek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat siswa yang telah ada. Minat pada olahraga balap mobil. Sebelum mengajarkan percepatan gerak, pengajar dapat menarik perhatian siswa dengan menceritakan sedikit mengenai balap mobil yang baru saja berlangsung, kemudian sedikit demi sedikit diarahkan ke materi pelajaran yang sesungguhnya (Slameto, 2010).

Berangkat dari konsep bahwa minat merupakan motif yang dipelajari, yang mendorong dan mengarahkan individu untuk menemukan serta aktif dalam kegiatan-kegiatan tertentu, akan dapat diidentifikasi indikator-indikator minat dengan menganalisis kegiatan-kegiatan yang dilakukannya atau objek-objek yang dijadikan kesenangan.

Kecenderungan siswa dalam memilih atau menekuni suatu mata pelajaran secara intensif dibanding dengan mata pelajaran lainnya pada dasarnya dipengaruhi oleh minat siswa yang bersangkutan. Di samping itu, minat seorang anak juga banyak dikontribusi oleh pola dan kebiasaan yang mereka alami bersama teman sebayanya. Artinya, bisa saja seorang anak berminat terhadap sesuatu yang sebelumnya tidak mereka minati, namun karena pengaruh teman sebayanya akhirnya berminat, karena dari kebiasaan itu si anak cenderung meniru, yang akhirnya menjadi kesenangan yang bersifat tetap yaitu minat.

Minat memegang peranan penting dalam belajar, karena minat ini merupakan suatu kekuatan motivasi yang menyebabkan seseorang memusatkan perhatian terhadap seseorang, suatu benda, atau kegiatan tertentu. Dengan demikian, minat merupakan unsur yang menggerakkan motivasi

seseorang sehingga orang tersebut dapat berkonsentrasi terhadap suatu benda atau kegiatan tertentu. Dengan adanya unsur minat belajar pada diri siswa, maka siswa akan memusatkan perhatiannya pada kegiatan belajar tersebut. Dengan demikian, minat merupakan faktor yang sangat penting untuk menunjang kegiatan belajar siswa.

Minat belajar merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan belajar siswa. Jadi, dapat ditegaskan bahwa faktor minat ini merupakan faktor yang berpengaruh secara signifikan terhadap keberhasilan belajar.

Susanto (2019) mengatakan maka semakin jelas bahwa minat akan berdampak terhadap kegiatan yang dilakukan seseorang.

Dalam kegiatan belajar, juga dalam proses pembelajaran, maka tentunya minat yang diharapkan adalah minat yang timbul dengan sendirinya dari diri siswa itu sendiri, tanpa ada paksaan dari luar, agar siswa dapat belajar lebih aktif dan baik. Maka dapat ditegaskan bahwa minat belajar siswa merupakan faktor yang sangat penting dalam menunjang tercapainya efektivitas proses belajar mengajar, yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang bersangkutan.

Meningkatkan minat belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam dan teknik mengajar pada siswa salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh (Arsyad,2019) beliau mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Dari pernyataan diatas semakin jelas bahwa penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi. Teori ini senada dengan apa yang dikatakan Ruth Lautfer bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media siswa akan

lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis berbicara dan berimajinasi semakin terangsang.

Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan siswa.

Sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi yang semakin cepat dan selalu berinovasi, dalam proses pembelajaran menuntut siswa lebih aktif, maka komputer atau gadget dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk membantu proses pembelajaran. Banyak cara yang dikembangkan dalam pembelajaran yang melibatkan siswa aktif melalui stimulus media berbasis komputer atau gadget, salah satunya menggunakan *quizizz* yang dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Seperti halnya dalam penelitian yang dilakukan oleh Leony Purba yang menyatakan bahwa, *Quizizz* juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar.

Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka dipapan peringkat, instruktur dapat pantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Dengan menggunakan aplikasi *quizizz* ini dapat membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi siswa. Dengan demikian disimpulkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efisien diharapkan dapat meningkatkan minat belajar pada siswa.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini adalah penelitian eksperimen. Dikatakan eksperimen karena akan diberikan perlakuan (*treatment*) terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol digunakan sebagai pembanding dari kelompok eksperimen.

3.2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Pretest-Posttest Control Group Design

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
R ₁	O ₁	X	O ₂
R ₂	O ₃		O ₄

Dalam desain penelitian ini objek yang akan diteliti akan diberikan proses pembelajaran. Sebelum diberi perlakuan, kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol akan diberikan test *pretest* untuk mengetahui nilai awal peserta didik menggunakan angket. Kelompok kelas eksperimen akan diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *quizizz*, sedangkan kelompok kelas kontrol tidak diberi perlakuan. Selanjutnya diberikan tes akhir berupa angket kepada kelompok kelas, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

3.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket atau kuisioner yang dibuat sendiri oleh peneliti. Berdasarkan alternatif jawaban instrumen penelitian jika pernyataan positif, siswa memilih jawaban sesuai (S) maka mendapatkan skor 4, Cukup Sesuai (S) mendapatkan skor 3, Kurang Sesuai (KS) mendapatkan skor 2, dan Tidak Sesuai (TS) mendapatkan skor 1. Jika pernyataan negatif, siswa memilih jawaban Sesuai (S) maka mendapatkan skor 1, Cukup Sesuai (CS) mendapatkan skor 2, Kurang Sesuai (KS) mendapatkan skor 3, dan TS (Tidak Sesuai) mendapatkan skor 4.

3.4. Analisis Data

Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan minat belajar siswa ketika diberi perlakuan media pembelajaran *quizizz*. Minat belajar siswa dikelompokkan menjadi 5 kategori, yaitu memiliki minat belajar sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Pada statistik inferensial terdapat statistik parametris

dan nonparametris. Sebelum melakukan hipotesis, dilakukan terlebih dahulu uji homogenitas data.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas data bertujuan untuk mengetahui data penelitian berasal dari populasi yang homogen, hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian data pada dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji homogenitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kedua sampel yang digunakan mempunyai kesamaan. Pengujian homogenitas dalam penelitian ini menggunakan *Levene's*. Dengan kriteria ketika nilai signifikansi > 0.05 maka varia sampel dapat dikatakan homogen.

Uji Hipotesis

Uji Hipotesis pada penelitian ini adalah untuk melihat perbedaan hasil angket masing-masing kelas setelah diterapkan penggunaan media pembelajaran *quizizz* pada kelas eksperimen dan tidak diterapkan pada kelas kontrol menggunakan menggunakan *Independent Sample t-Test*. *Independent Sample t-Test* digunakan untuk membandingkan rata-rata hasil *posttest* minat siswa yang telah diberikan perlakuan baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol. Pada uji hipotesis ini menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistic Version 20*. Selanjutnya untuk mendukung hipotesis penelitian diatas makan dirumuskan sebagai berikut:

- Hipotesis nol (H₀) = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap minat belajar siswa kelas V SD Inpres Mariso 1 Kota Makassar.
- Hipotesis alternatif (H_a) = Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap minat belajar siswa kelas V SD Inpres Mariso 1 Kota Makassar.

Adapun kriteria pengujian hipotesis ini adalah probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05 maka H₀ di terima dan H_a di tolak.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil Penelitian ini akan mendeskripsikan 3 tujuan penelitian yang dilakukan yakni mengetahui gambaran penggunaan media pembelajaran *quizizz* pada siswa kelas V SD, mengetahui gambaran minat belajar siswa kelas V SD dan pengaruh pada penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap minat belajar siswa kelas V SD.

Langkah awal yang dilakukan sebelum melakukan penelitian adalah menguji validitas

instrumen yang digunakan dalam penelitian. Instrumen yang dimaksudkan adalah instrumen butir angket minat belajar dan media pembelajaran *quizizz*. Instrumen angket minat belajar siswa telah divalidasi oleh ahli pada bidangnya yaitu Drs. Muhammad Anas, M.Si dan Akhmad Harum, S.Pd., M.Pd. Instrumen angket kemudian diperbaiki berdasarkan saran-saran dari perbaikan bahwa pernyataan harus dilengkapi dengan media pembelajaran dan memperhatikan ketetapan istilah-istilah dari pernyataan yang digunakan sesuai indikatornya dan 20 butir pernyataan dinyatakan valid.

4.1.1 Gambaran Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz

Persentase tingkat pencapaian pertemuan pertama proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan presentase tingkat pencapaian 77,78% dan berada pada kategori efektif dan pada pertemuan kedua proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan presentase tingkat pencapaian 88,89% dan berada pada kategori sangat efektif. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz* berlangsung sangat efektif dikarenakan persentase kategori pertemuan 1 dan pertemuan 2 meningkat.

4.1.2 Gambaran Minat Belajar Siswa

Hasil Analisis Data Deskriptif Nilai Pretest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Tabel 4.1 Deskripsi Pre-test Minat Belajar Siswa pada Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	25
Nilai Terendah	29
Nilai Tertinggi	40
Rata-Rata (Mean)	34,56
Rentang (Range)	11
Standar Deviasi	3,124
Median	34,00
Modus	34

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 20 (Lampiran)

Tabel 4.3 Deskripsi Pre-test Minat Belajar Siswa pada Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	29
Nilai Terendah	26
Nilai Tertinggi	39
Rata-Rata (Mean)	34,03

Rentang (Range)	13
Standar Deviasi	3,822
Median	35,00
Modus	30

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 20 (Lampiran)

Berdasarkan tabel 4.3 diatas yang menunjukkan deksripsi minat belajar siswa yang meliputi nilai rata-rata (*mean*) pada kelas kontrol sebesar 34,03, sedangkan nilai tengah (*median*) sebesar 35,00 dan modus (*mode*) sebesar 30. Simpanan baku (standar deviasi) sebesar 3,822, nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 39 sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 26 dengan rentang nilai (*range*) antara nilai tertinggi dan nilai terendah sebesar 13.

Hasil Analisis Data Deskriptif Nilai Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Tabel 4.5 Deskripsi Post test Minat Belajar Pada Kelas Eksperimen

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	25
Nilai Terendah	62
Nilai Tertinggi	80
Rata-Rata (Mean)	69,64
Rentang (Range)	18
Standar Deviasi	3,616
Median	69,00
Modus	68

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 20 (Lampiran)

Tabel 4.7 Deskripsi Post-Test Minat Belajar Ssiswa pada Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik
Jumlah Sampel	29
Nilai Terendah	22
Nilai Tertinggi	30
Rata-Rata (Mean)	25,66
Rentang (Range)	8
Standar Deviasi	2,482
Median	26,00
Modus	26

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 20 (Lampiran)

Berdasarkan tabel 4.7 diatas yang menunjukkan deksripsi minat belajar siswa yang meliputi nilai rata-rata (*mean*) pada kelas kontrol sebesar 25,66, sedangkan nilai tengah (*median*) sebesar

26,00 dan modus (*mode*) sebesar 26. Simpanan baku (standar deviasi) sebesar 2,482, nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 30 sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 22 dengan rentang nilai (*range*) antara nilai tertinggi dan nilai terendah sebesar 8.

4.1.3 Hasil Analisis Data Inferensial

Hasil Uji Homogenitas

Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas Data *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Data Kelas Eksperimen dan Kontrol	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pre-test</i>	0,130	$0,130 > 0,05 =$ <i>homogen</i>
<i>Post-test</i>	0,276	$0,276 > 0,05 =$ <i>homogen</i>

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 20 (Lampiran)

Berdasarkan data pada tabel tersebut yang menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dikatakan homogen karena nilai probabilitas $> 0,05$ dan dapat dilanjutkan untuk uji hipotesis.

Hasil Uji Hipotesis Uji-T

Tabel 4.10 *Independent Sample t-test pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	T	Df	Nilai	Keterangan
<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,548	52	0,586	$0,586 > 0,05 =$ Tidak ada perbedaan

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 20

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa nilai probabilitas lebih besar dari 0,05, hal tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan pada minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Jikan nilai T_{hitung} sebesar 0,548 dibandingkan dengan nilai T_{tabel} dengan $\alpha = 5\%$ dan df sebesar 52, diperoleh nila T_{tabel} sebesar 2006 Maka T_{hitung} memiliki nilai lebih kecil dari T_{tabel} ($0,548 < 2006$). Jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan secara signifikan.

Tabel 4.11 *Independent Sample t-test post-test* Kelas Eksperimen dan *Post-test* Kelas Kontrol

Data	T	Df	Nilai	Keterangan
------	---	----	-------	------------

<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	52,701	52	0,000	$0,000 > 0,05 =$ Ada perbedaan
--	--------	----	-------	--------------------------------

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 20

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada minat belajar siswa antara kelas yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz* dan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *quizizz*. Jika nilai T_{hitung} sebesar 0,276 dibandingkan dengan nilai T_{tabel} dengan $\alpha = 5\%$ dan df sebesar 52, diperoleh nilai T_{tabel} sebesar 2600 Maka T_{hitung} memiliki nilai lebih besar dari T_{tabel} ($52,701 > 2006$). Jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan sehingga terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap minat belajar siswa pada kelas V SD Inpres Mariso 1 Kota Makassar.

4.2. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V SD Inpres Mariso 1 Kota Makassar yang dilakukan mulai tanggal 14 Juli 2020. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang total populasi terdiri dari 54 siswa. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *quizizz* sedangkan pada kelas kontrol pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media pembelajaran *quizizz*. Proses pembelajaran berlangsung selama 4 kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama dengan melakukan *pre-test*, pertemuan kedua dengan melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz*, pertemuan ketiga lanjut penyajian materi menggunakan media pembelajaran *quizizz*, dan pertemuan keempat dengan pemberian *post-test*. Pada pertemuan pertama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz* tergolong efektif dengan presentase 77,78%, dikarenakan beberapa indikator penilaian belum dilaksanakan secara maksimal. Adapun indikator pelaksanaan yang harus dicapai menurut (Abdullah,2013) yaitu perasaan senang belajar dimana seorang siswa yang memiliki perasaan senang terhadap pelajaran maka ia akan berusaha mempelajarinya, dan sama sekali tidak ada perasaan terpaksa untuk mempelajarinya, keterlibatan siswa dalam belajar, ketertarikan siswa dalam belajar berhubungan dengan sesuatu yang mendorong siswa

untuk cenderung tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, perhatian siswa dalam pembelajaran adanya perhatian menjadi salah satu indikator minat. Seorang siswa memiliki minat pada mata pelajaran tertentu maka dengan sendirinya ia akan berkonsentrasi memperhatikan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Pertemuan kedua, proses pembelajaran tergolong sangat efektif dengan persentase 88,89%. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz* setiap pertemuan mengalami peningkatan.

Selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan media pembelajaran *quizizz* ada beberapa kendala yang ditemukan ditengah pembelajaran daring yang dilakukan saat pandemi, seperti beberapa siswa terlambat dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dikarenakan beberapa siswa tidak menggunakan *SmartPhone* pribadi, namun menggunakan *SmartPhone* orang tua sehingga pada saat bekerja dan berada di luar rumah atau pada lokasi yang berbeda dengan siswa, orang tua terlambat memberikan informasi dan baru diberikan pada saat orang tua siswa berada di rumah.

Selanjutnya dilakukan analisis statistik deskriptif statistik deskriptif untuk mengetahui gambaran minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, semua siswa memiliki minat belajar yang rendah sebelum penggunaan media pembelajaran *quizizz* pada proses pembelajaran. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *quizizz*, jumlah siswa yang berminat tinggi meningkat 100% dari jumlah siswa keseluruhan. Sedangkan pada kelas kontrol siswa memiliki minat belajar rendah baik sebelum dan sesudah pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran *quizizz*.

Pada analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji *Levene's* dengan hasil kedua kelompok data dinyatakan homogen. Setelah melakukan kedua uji tersebut, selanjutnya dilakukan uji hipotesis.

Berdasarkan uji hipotesis dengan statistik inferensial dilakukan dengan dua cara yaitu membandingkan T_{hitung} dengan T_{tabel} serta membandingkan nilai probabilitas. Dari hasil statistik menggunakan uji t (*Independent sample T-test*) diperoleh nilai T_{tabel} sebesar 2006 dengan $df = 52$, sedangkan nilai T_{hitung} sebesar 52,701. Dari data tersebut terlihat bahwa

$T_{hitung} > T_{tabel}$ ($52,701 > 2006$), dan hasil perbandingan nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *quizizz* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *quizizz*. Maka, berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan pada penelitian ini bahwa H_0 penelitian ditolak dan H_a penelitian diterima yaitu terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap minat belajar siswa kelas V SD Inpres Mariso 1 Kota Makassar.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain:

1. Gambaran Penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap minat belajar siswa kelas V SD Inpres Mariso 1 Kota Makassar berlangsung sangat efektif dengan membagikan link *quizizz* kepada siswa untuk melaksanakan proses pembelajaran.
2. Minat Belajar siswa kelas V SD Inpres Mariso 1 Kota Makassar setelah menggunakan media pembelajaran *quizizz* tinggi.
3. Penggunaan media pembelajaran *quizizz* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas V SD Inpres Mariso 1 Kota Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D. dkk. (2013). Pengaruh Penerapan Metode Example Non Examples Terhadap Minat Belajar Murid SDN No.33 Pattalassang Kecamatan Sinjai Timur Kabupaten Sinjai. *Pengaruh*, 15(3-2).
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*.
- Alessandro, B. (2018). Digital skills and competence, and digital and online learning. *Turin European Training Foundation*.
- Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran dalam Pendidikan. *Bab Ii Kajian Teori*.
- Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran; Edisi revisi. In *Repositori Riset Kesehatan Nasional*.

- Buana, D. R. (2020). Analisis Perilaku Masyarakat Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Virus Corona (Covid-19) dan Kiat Menjaga Kesejahteraan Jiwa. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*.
- Budiana, H. R., Sjaifirah, N. A., & Bakti, I. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Bagi Para Guru SMPN 2 Kawali Desa Citeurep Kabupaten Ciamis *Phinisi Integration Review*.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*.
- 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)*.
- Darmawan, R. (2015). Pengaruh minat belajar dan perhatian orang tua terhadap prestasi belajar siswa kelas tinggi SD negeri 01 wonolopo tahun ajaran 2014/2015. *Minat Belajar*.
- Falahudin. (2017). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Iwan. *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)*.
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring selama Pandemi Covid-19. *Profesi Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10973>
- Hanifah, Unik. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*.
- Hotimah. (2020). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa PGSD dalam Mendesain Media Pembelajaran. *Jurnal Publikasi Pendidikan*.
- Komari Pratiwi, N. (2015). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orangtua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan Di Kota Tangerang. *Jurnal Pujangga*.
- Marleni. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Muhson, ali. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*.
- Mustofa, M. I., Chodzirin, M., Sayekti, L., & Fauzan, R. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisongo Journal of Information Technology*.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*.
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemafaatan Teknologi Informasi Dalam Pemeblajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*.
- Pratiwi, N. K. (2017). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang. *Pujangga*.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*.
- Ratumanan. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Riswandi. (2013). *Psikologi Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sefrina, Andin. (2013). *Deteksi Minat Bakat Anak*. Jakarta : Media Pressindo.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika.

Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA.

Sukitman, T., & Yazid, A. (2020). Peran Guru Pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Diskusi Daring Tematik Nasional.*

Suni, N. S. P. (2020). Kesiapsiagaan Indonesia Menghadapi Potensi Penyebaran Corona. *Pusat Penelitian Badan Keahlian DPR RI.*

Susanto,Ahmad. (2019). *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar.*Jakarta: Prenada Media Group.