

Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMAN 1 Sutojayan

Della Eka Eliana ^{1*}, Dita Hendriani ²

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah, Indonesia

Email : elianadella28@gmail.com ^{1*}, umratulparisa@gmail.com ²

Abstrack, This study was motivated by the low interest and learning outcomes of students in Economics subjects at SMAN 1 Sutojayan. The purpose of the study was to determine the effect of using the Quizizz application on learning interest, learning outcomes, and both simultaneously in class XI students. The method used was quantitative with a quasi-experimental design, involving 60 students from two classes. Data were collected through questionnaires and tests, then analyzed using the *t* test of two independent samples and the MANOVA test. The results showed that the Quizizz application had a significant effect on increasing students' learning interest and learning outcomes, with a significance value of 0.002 for the *t* test and 0.000 for the MANOVA test, respectively. this study shows that the use of interactive learning media such as Quizizz is effective in increasing student learning engagement and achievement.

Keywords: Learning Interest, Learning Outcomes, Quizizz App

Abstrak, Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Sutojayan. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar, hasil belajar, serta keduanya secara simultan pada siswa kelas XI. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain quasi eksperimen, melibatkan 60 siswa dari dua kelas. Data dikumpulkan melalui angket dan tes, kemudian dianalisis menggunakan uji *t* dua sampel bebas dan uji MANOVA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar dan hasil belajar siswa, dengan nilai signifikansi masing-masing 0,002 untuk uji *t* dan 0,000 untuk uji MANOVA. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pencapaian belajar siswa.

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Hasil Belajar, Minat Belajar

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Sampai sekarang ini, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sasarannya yaitu manusia. Sifatnya yang kompleks itu sering disebut ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan merupakan kelanjutan dari pendidikan. Ilmu pendidikan lebih berhubungan dengan teori pendidikan yang mengutamakan pemikiran ilmiah. Pendidikan dan ilmu pendidikan memiliki keterkaitan dalam artian praktik serta teoritik. Sehingga, dalam proses kehidupan manusia keduanya saling berkolaborasi.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) telah merumuskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Pasal 3 UU tersebut menyatakan, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan pertumbuhan intelektual dan emosional siswa. Pendidikan memiliki peran penting dalam memberdayakan masyarakat Indonesia untuk berkontribusi terhadap pembangunan nasional. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kehidupan dan dianggap sebagai bidang ilmu pengetahuan yang paling strategis. Teknologi saat ini sudah banyak digunakan. Pergeseran penggunaan internet dari kalangan atas ke bawah menunjukkan tren tersebut. Internet berpotensi meningkatkan tingkat penyelesaian tugas. Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memfasilitasi pelaksanaan operasional yang cepat, tepat, dan akurat, khususnya di bidang pendidikan. Internet dapat memfasilitasi pembelajaran jarak jauh bagi siswa dengan memungkinkan mereka mengakses jadwal, mengirimkan file tugas, melihat nilai, berkonsultasi dengan guru, dan berpartisipasi dalam percakapan dari lokasi manapun.

Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan sebagai media penilaian pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz ini, guru dapat menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Quizizz adalah platform pembelajaran online berbasis kuis. Quizizz biasanya digunakan untuk permainan, tetapi juga dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran. Aplikasi Quizizz menawarkan berbagai media pembelajaran formal antara lain kuis, evaluasi harian, survei, dan ujian semester. Dengan menggunakan Quizizz, siswa dapat menjawab pertanyaan secara real-time melalui perangkat mereka, seperti ponsel, tablet, atau komputer. Platform ini mendukung pembelajaran yang menyenangkan dengan elemen gamifikasi, seperti poin, dan papan peringkat. Kuis dapat disesuaikan dengan materi pelajaran tertentu dan hasilnya langsung dianalisis untuk memberikan umpan balik instan kepada siswa. Selain itu, Quizizz dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh maupun di kelas, membantu guru dalam menilai pemahaman siswa secara efisien dan dinamis.

Quizizz ini unik karena dapat dilihat melalui browser atau diunduh dari Google Play atau App Store. Kelebihan quizizz bagi siswa yaitu tidak dapat berkomunikasi dengan teman-temannya karena pertanyaan diberikan secara acak. Quizizz merupakan aplikasi evaluasi e-learning yang ideal yang digunakan untuk penyampaian dengan cepat dan langsung memberikan hasil kepada guru dalam melakukan tindakan bagi siswa untuk melaksanakan remedial atau pengayaan agar dapat maju ke kompetensi dasar selanjutnya.

Berdasarkan pengamatan awal di SMAN 1 Sutojayan, peneliti mengidentifikasi masalah terkait minat belajar siswa yang cenderung rendah. Salah satu penyebab utama adalah penggunaan media pembelajaran oleh guru yang kurang menarik bagi siswa. Akibatnya, tidak jarang siswa hanya hadir tetapi ada yang tidak memperhatikan dan memahami pembelajaran dengan seksama, bahkan ada juga yang tidur saat guru menjelaskan materi didepan kelas. Selain itu, kecenderungan siswa untuk belajar juga meningkat, disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang terlalu sederhana.

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam konteks ini, diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Dengan memanfaatkan fitur-fitur interaktif dari Quizizz, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar, memahami materi dengan lebih baik, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka. Namun, sejauh mana aplikasi ini dapat efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa masih perlu diteliti lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di kelas XI SMAN 1 Sutojayan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di era digital saat ini.

Berdasarkan uraian diatas membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI DI SMAN 1 SUTOJAYAN” Dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas XI SMAN 1 Sutojayan dalam pembelajaran ekonomi.

Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Pendekatan pembelajaran sangat didominasi guru sehingga banyak yang kurang berpartisipasi dan suasana belajar menjadi kurang efektif.
2. Hasil belajar yang tidak memuaskan.

3. Kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran.
4. Siswa kurang berpartisipasi dalam proses belajar pada mata pelajaran ekonomi.
5. Perhatian dan semangat belajar siswa kurang maksimal terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka diperlukan batasan masalah agar penelitian ini lebih fokus dan terarah. Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Subjek yang akan diteliti pada penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 Sutojayan.
2. Penelitian ini akan mengukur pengaruh model pembelajaran *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar.
3. Minat belajar akan diukur melalui kuesioner, sementara hasil belajar akan diukur berdasarkan nilai atau skor dari tes materi ekonomi yang telah diajarkan menggunakan model pembelajaran *quizizz*.
4. Penelitian ini difokuskan pada materi aktivitas kegiatan ekonomi.

Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dari penelitian di atas adalah sebagai berikut.

1. Adakah pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Sutojayan?
2. Adakah pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Sutojayan?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Sutojayan?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar siswa kelas XI SMAN 1 Sutojayan pada mata pelajaran ekonomi.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMAN 1 Sutojayan pada mata pelajaran ekonomi.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas XI SMAN 1 Sutojayan pada mata pelajaran ekonomi.

Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan penelitian ini secara teoritis yaitu memberikan wawasan tentang efektivitas penggunaan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat memperkuat teori-teori yang sudah ada mengenai hubungan antara model pembelajaran yang interaktif dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi praktis dalam penerapan model pembelajaran di kelas, tetapi juga memperluas cakupan teori yang dapat dijadikan acuan bagi penelitian selanjutnya dalam bidang pendidikan.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Siswa

Siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan minat mereka terhadap materi pelajaran. Peningkatan minat ini sangat penting karena akan meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan aplikasi *quizizz* juga mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan kelas sehingga dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran ekonomi. Dengan demikian, penelitian ini dapat meningkatkan efektivitas belajar siswa sehingga mereka dapat mencapai prestasi akademik yang lebih baik.

b. Bagi Guru

Guru dapat memperoleh wawasan tentang efektivitas model pembelajaran *quizizz* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dengan diterapkannya penggunaan aplikasi *quizizz*. Dengan informasi ini, guru dapat mempertimbangkan untuk mengimplementasikan penggunaan aplikasi *quizizz* di kelas mereka sebagai salah satu strategi untuk membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian, penelitian ini membantu guru dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa, serta meningkatkan kualitas pendidikan di kelas.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk merumuskan kebijakan dalam peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Dengan membuktikan efektivitas penggunaan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, sekolah dapat mendorong guru untuk menerapkan metode ini secara lebih luas, tidak hanya pada mata pelajaran ekonomi tetapi juga pada mata

pelajaran lainnya. Penerapan model ini secara efektif dapat meningkatkan prestasi akademik siswa secara keseluruhan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan reputasi sekolah dalam hal kualitas pendidikan. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan pengembangan kurikulum serta program pelatihan guru di sekolah, sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih kondusif dan inovatif. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di sekolah.

d. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengembangkan keterampilan dalam merancang dan melaksanakan studi empiris di bidang pendidikan, khususnya dalam menguji efektivitas model pembelajaran, melalui penelitian ini. Peneliti juga mendapatkan pengalaman langsung dalam mengumpulkan dan menganalisis data, yang merupakan kompetensi penting dalam penelitian ilmiah. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan untuk penelitian selanjutnya, baik untuk memperdalam pemahaman mengenai penggunaan aplikasi *quizizz* maupun untuk menguji model pembelajaran lain yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga membuka peluang bagi peneliti untuk berkontribusi pada literatur akademik di bidang pendidikan, serta memberikan rekomendasi yang bermanfaat bagi praktisi pendidikan lainnya. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bermanfaat dalam konteks praktis, tetapi juga memperkaya pengalaman dan pengetahuan peneliti dalam bidang penelitian pendidikan.

Penegasan Istilah

Penulis memaparkan penjelasan istilah-istilah penting yang ada dalam judul penelitian agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami penelitian ini. Adapun definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Definisi istilah konseptual

a. Penggunaan Aplikasi Quizizz

Quizizz adalah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis daring yang dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan melalui penggunaan kuis. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat, membagikan, dan mengelola kuis yang dapat diakses oleh siswa baik secara individual maupun dalam kelompok.

Aplikasi quizizz merupakan web tool pendidikan yang dibalut dengan permainan kuis sehingga media tersebut dapat memikat perhatian siswa terhadap pelajaran. Karena hal itu dapat diartikan bahwa quizizz merupakan platform berbasis kuis yang dikemas dalam bentuk permainan serta dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Kurniawan & Huda menyatakan bahwa quizizz suatu platform digital yang dalam penggunaannya terasa menyenangkan sehingga dapat mempermudah siswa untuk mempelajari dan mengerti apa yang dipelajari. Berdasarkan dari pengertian yang sudah dijelaskan dapat diartikan kalau quizizz merupakan aplikasi kuis yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

b. Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa merupakan suatu kecenderungan atau dorongan yang berkembang dari dalam diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif dan terus-menerus. Dalam minat belajar siswa terdapat alat ukur untuk mengukur pencapaian minat peserta didik dalam pembelajaran yang bisa disebut dengan Indikator Minat. Menurut safari dalam terdapat indikator pada minat belajar, yang diantaranya : 1) Timbul rasa suka dan terdorong dalam pembelajaran. 2) memiliki keterlibatan aktif. 3) Cenderung lebih memperhatikan. 4) Mempunyai konsentrasi yang besar. Dalam membangun rasa minat belajar yang tinggi pada peserta didik, guru memerlukan alat bantu sebagai pemantik perhatian pada pembelajaran, salah satunya media pembelajaran. Antusiasme yang besar dalam belajar juga dapat membantu siswa untuk bertahan dan mengatasi hambatan dalam proses belajar, karena mereka memiliki motivasi internal yang kuat untuk belajar dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap mata pelajaran. Oleh karena itu, pengajar harus menumbuhkan semangat siswa dalam belajar dengan menggunakan cara-cara yang relevan, menarik, dan mendorong pengalaman belajar yang menyenangkan.

c. Hasil Belajar siswa

Hasil belajar siswa adalah gambaran dari pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar mencerminkan seberapa baik siswa memahami dan menguasai materi yang diajarkan, serta kemampuan mereka untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi nyata. Menurut Oemar Hamalik, beliau menyatakan bahwasanya hasil belajar tampak sebagai terjadinya tingkah laku pada diri siswa yang dapat diukur pada perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan, perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya sebuah peningkatan serta pengembangan

yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya. Sedangkan menurut Hamdani berpendapat bahwasanya definisi dari hasil belajar merupakan suatu perubahan pada seseorang atau individu yang belajar, bukan hanya mengenai pengetahuan melainkan berbentuk juga kecakapan atau penghayatan pada diri pribadi individu untuk belajar.

2. Definisi istilah operasional

Menurut hasil penelitian yang saya lakukan, penggunaan aplikasi *quizizz* efektif diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan karena dengan model pembelajaran *quizizz*, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan penggunaan aplikasi *quizizz* ini membuat siswa kelas XI SMAN 1 Sutojayan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Hal itu dikarenakan seluruh siswa kelas XI SMAN 1 Sutojayan dapat terlibat dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan aplikasi *quizizz* ini dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas XI SMAN 1 Sutojayan. Dengan kata lain, penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana aplikasi Quizizz dapat memotivasi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka dalam mata pelajaran Ekonomi.

Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah argumen atau pandangan sementara mengenai suatu masalah yang memerlukan penyelidikan lebih lanjut untuk menentukan kebenarannya. Hipotesis adalah klaim atau anggapan yang belum teruji, bersifat tentatif dan sementara. Pemahaman terhadap kenyataan atau keanehan dapat diperkirakan dari dugaan, data kajian, dan pengetahuan ujian, serta masukan untuk mengkaji soal. Hipotesis spekulatif penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis pertama

H_0 : Tidak ada pengaruh minat belajar terhadap penggunaan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 1 Sutojayan

H_1 : Terdapat pengaruh minat belajar terhadap penggunaan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 1 Sutojayan

2. Hipotesis kedua

H_0 : Tidak ada pengaruh hasil belajar terhadap penggunaan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 1 Sutojayan

H_1 : Terdapat pengaruh hasil belajar terhadap penggunaan aplikasi *quizizz* pada mata pelajaran Ekonomi Kelas XI SMAN 1 Sutojayan

Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagian Awal, terdiri dari :

Halaman Sampul Depan, Halaman Sampul Dalam, Lembar Persetujuan, Lembar Pengesahan, Pernyataan Keaslian Tulisan, Moto, Halaman Persembahan, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Tabel, Daftar Gambar, Daftar Lampiran Dan Abstrak.

2. Bagian Utama (Inti), terdiri dari :

a. BAB I Pendahuluan

Pada bab I pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah yang kemudian dirumuskan secara sistematis mengenai masalah penelitian yang akan dikaji. Kemudian dilanjutkan dengan tujuan dan hipotesis penelitian untuk mendefinisikan anggapan sementara pembahasan serta definisi konsep untuk menghindari kerancuan dan mempermudah pembahasan. Kegunaan penelitian, penegasan istilah, kemudian yang terakhir yaitu sistematika pembahasan.

b. BAB II Landasan Teori

Pada bab II landasan teori, yang berisi tentang deskripsi teori yang menerangkan tentang variabel yang diteliti yang akan menjadi landasan teori atau kajian teori dalam penelitian yang memuat alasan dan argumen variabel yang akan diteliti.

c. BAB III Metode Penelitian

Pada bab III metode penelitian yang berisi rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

d. BAB IV Hasil Penelitian

Pada bab IV hasil penelitian berisi tentang deskripsi data, pengujian hipotesis, rekapitulasi hasil penelitian.

e. BAB V Pembahasan

Pada bab V pembahasan berisi tentang pembahasan rumusan masalah I, pembahasan rumusan masalah II, pembahasan rumusan masalah III.

f. BAB VI Penutup

Pada bab VI penutup berisi tentang kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir, terdiri dari :

Daftar Rujukan, Lampiran-lampiran dan Daftar Riwayat Hidup.

2 LANDASAN TEORI

Deskripsi Teori

1. Aplikasi Quizizz

a. Definisi:

Aplikasi *quizizz* yaitu, sebuah alat atau media online yang dapat meningkatkan proses belajar mengajar dengan memperjelas pesan dan mencapai tujuan pembelajaran. Hadirnya media digital ini memberikan beragam inovasi pendidikan, dimana pembelajaran dan penilaian konvensional yang kaku dan monoton akan digantikan dengan pembelajaran menggunakan media digital yang dianggap lebih praktis, fleksibel, tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Aplikasi *quizizz* bersifat online, yang artinya dapat digunakan dengan mudah jika didukung dengan akses internet yang memadai. Belajar menggunakan program *quizizz* adalah alat penilaian formatif berbasis web yang bekerja pada semua perangkat, termasuk laptop, ponsel, dan tablet, di beberapa sistem operasi.

Aplikasi *quizizz* merupakan aplikasi yang mendukung pembelajaran, dari pembuatan materi, latihan, dan kuis dengan visual yang menarik. Pembuatan latihan atau kuis dengan visual yang dimaksud adalah guru dapat menambahkan gambar dalam soal. Penambahan gambar dalam soal membuat peserta didik lebih paham mengenai materi dan mudah untuk menjawabnya. Dalam aplikasi *quizizz* ini juga peserta didik dapat melihat peringkat yang dicapai sehingga mampu memotivasi siswa untuk meraih hasil belajar yang memuaskan.

Penggunaan media *quizizz* selain membantu siswa mengingat kembali materi yang telah diberikan juga dapat memunculkan kompetisi di antara para siswa sehingga mereka tertantang untuk menjadi yang terbaik di kelas. Nilai yang diperoleh siswa akan ditampilkan pada layar LCD setelah menjawab setiap soal, hal ini mampu mendorong semangat siswa saling berkompetisi untuk mendapatkan nilai sebaik mungkin. Kuis online *quizizz* tidak hanya menyediakan model permainan individu tetapi juga menyediakan model permainan berkelompok. Dengan model berkelompok siswa dapat saling berdiskusi dan berkolaborasi untuk menjawab soal-soal kuis online.

Quizizz juga menyediakan analitik yang mendetail, memungkinkan guru untuk melacak kemajuan siswa secara individu maupun kelompok, mengidentifikasi area di mana siswa mungkin kesulitan, dan menyesuaikan pendekatan pengajaran berdasarkan data yang tersedia. Integrasi dengan platform lain seperti Google Classroom juga memudahkan pengelolaan tugas dan kolaborasi. Dengan kombinasi

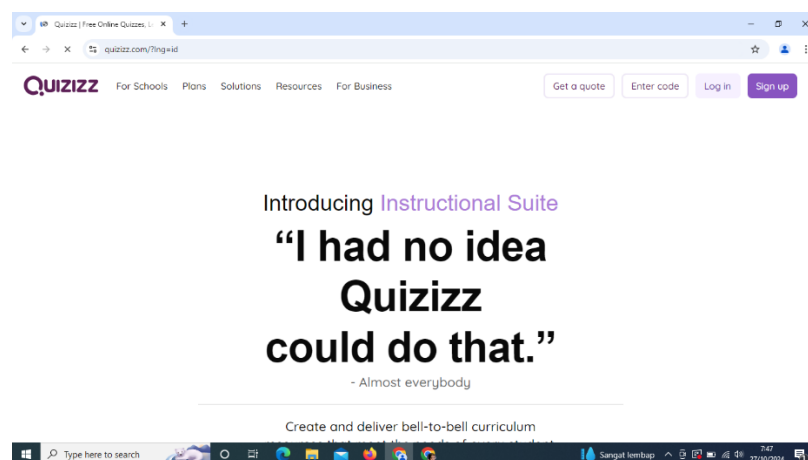
antara pembelajaran yang menyenangkan, aksesibilitas yang luas, dan analisis data yang mendalam, *Quizizz* menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Beberapa riset menyebutkan bahwa Penggunaan media pembelajaran *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Alfera Bakti Susanti yang menyatakan bahwa media belajar berbasis game edukasi *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring pada tema Globalisasi. Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan oleh Panggabean & Harahap, berpendapat bahwa hasil belajar siswa dalam penggunaan media kuis interaktif *quizizz* lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media kuis interaktif *quizizz*.

Aplikasi *quizizz* dapat diakses melalui situs www.Quizizz.com, dan aplikasi *quizizz* bisa diunduh di Play Store. Tahapan dalam menggunakan aplikasi *quizizz* mencakup :

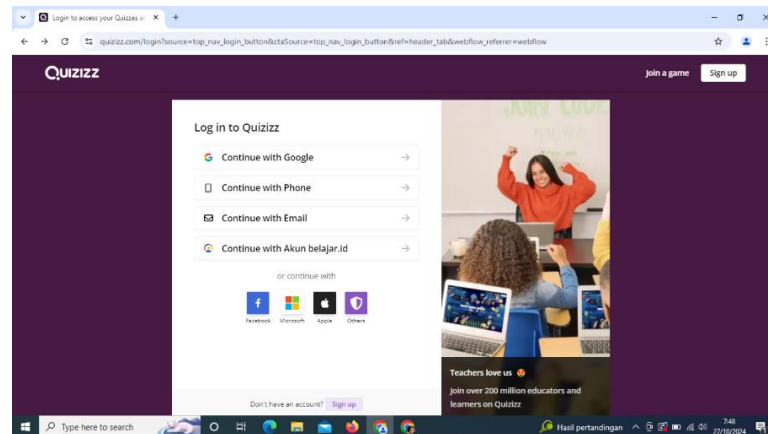
1. Pastikan perangkat seperti ponsel, laptop, komputer, atau tablet sudah terhubung ke internet.
2. Buka browser (misalnya Mozilla Firefox, Google Chrome, atau lainnya) dan akses www.Quizizz.com, atau anda dapat mengunduh aplikasi *quizizz* melalui Play Store di perangkat Android.
3. Setelah itu, halaman login dan registrasi akan ditampilkan (seperti yang terlihat pada Gambar 2.1). Pilih menu pendaftaran jika belum memiliki akun *quizizz*, atau menu login jika sudah mendaftar atau memiliki akun.

Gambar 1 Tampilan Awal Aplikasi Quizizz



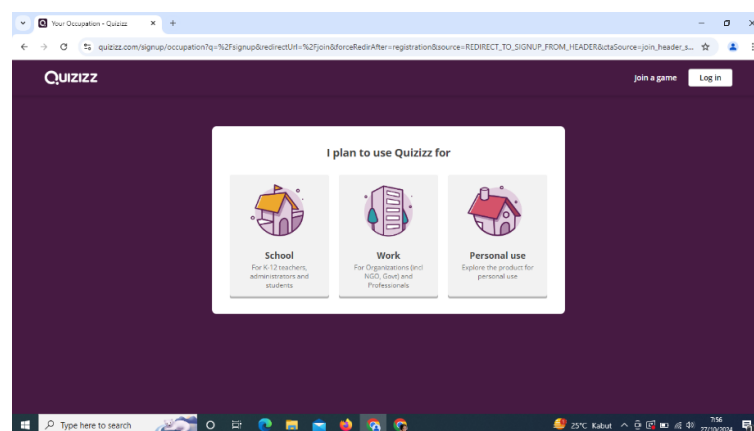
4. Jika pendidik dan siswa belum memiliki akun Quizizz, mereka dapat mengklik opsi "Daftar," lalu memasukkan email dari akun Google atau akun lainnya, dan kemudian mengklik "Berikutnya."

Gambar 2 Cara Mendaftar Akun pada Aplikasi Quizizz



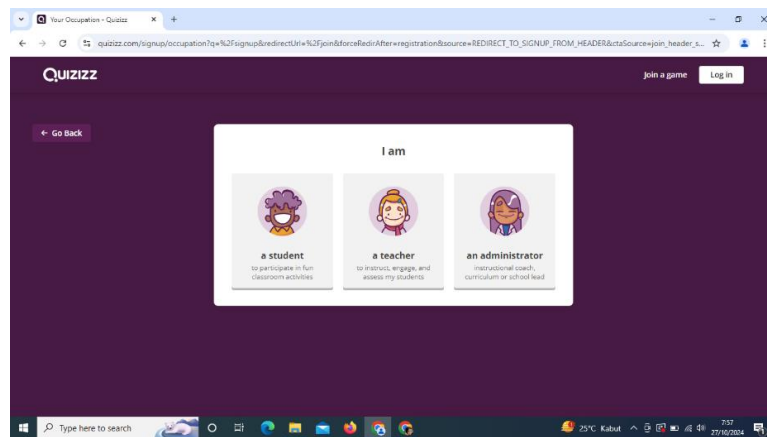
5. Di halaman berikutnya, quizizz akan menampilkan tiga pilihan, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.3. Karena aplikasi ini akan digunakan dalam proses pembelajaran, pilih opsi "At a School."

Gambar 3 Jenis Opsi Akun Quizizz yang Di gunakan



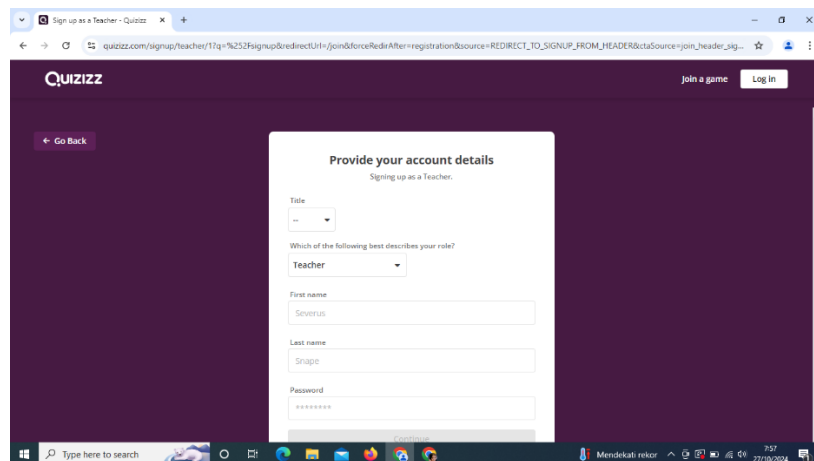
6. Di halaman berikutnya, terdapat dua opsi sebagai siswa atau pendidik. Untuk siswa, pilih "Student"; untuk pendidik, pilih "Teacher."

Gambar 4 Opsi Pengguna Akun Quizizz



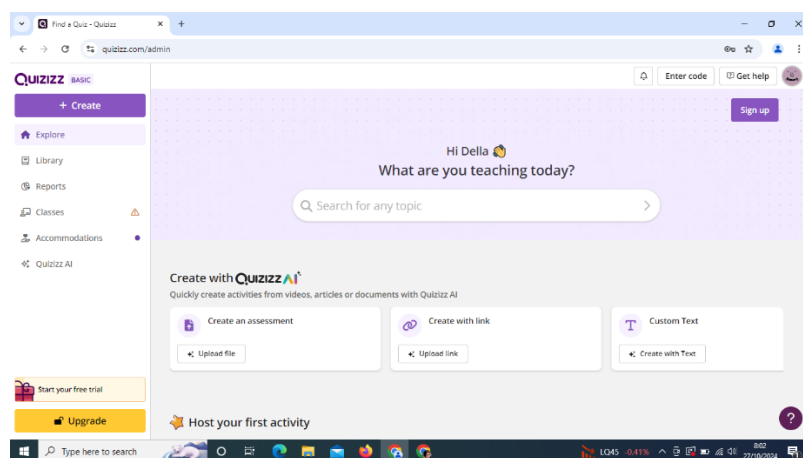
7. Kemudian, isi data diri yang diperlukan seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.5, lalu klik "Lanjutkan."

Gambar 5 Mengisi Data Diri



8. Akun Quizizz sudah siap untuk membuat materi dan soal dengan berbagai fitur tambahan yang lebih lengkap.

Gambar 6 Finish Pendaftaran Akun Quizizz



b. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz

Penggunaan media digital dalam pembelajaran telah mengalami perkembangan yang pesat. Kehadiran media digital ini membawa berbagai inovasi di dunia pendidikan, menggantikan pembelajaran dan penilaian konvensional yang kaku dan monoton dengan pendekatan yang lebih praktis, fleksibel, serta tidak terikat oleh ruang dan waktu. Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor krusial dalam mendukung keberhasilan pendidikan. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan kepada peserta didik, yang sepenuhnya dikendalikan oleh guru untuk menilai dan mengevaluasi perkembangan pembelajaran.

Pesatnya arus globalisasi turut mendorong kemajuan teknologi, sehingga lahirlah aplikasi seperti quizizz sebagai media pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar mengajar, khususnya di tengah pandemi. quizizz, yang berbasis online, memungkinkan penggunaannya secara praktis dengan syarat adanya akses internet yang memadai. Aplikasi ini menawarkan berbagai keunggulan, tidak hanya sebagai media pembelajaran tetapi juga sebagai alat evaluasi. Misalnya, quizizz menyediakan data dan statistik kinerja siswa yang dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi. Data ini menjadi acuan dalam evaluasi pembelajaran secara keseluruhan, memberikan nuansa baru bagi guru dalam mengevaluasi hasil belajar sekaligus menciptakan pola pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi siswa.

c. Tujuan Penggunaan Aplikasi Quizizz

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif. Aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa melalui gamifikasi, di mana fitur-fitur seperti leaderboard, umpan balik langsung, dan penilaian otomatis membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan kompetitif.

Quizizz bertujuan untuk mempermudah guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time serta memberikan data analitik yang dapat digunakan untuk menyesuaikan metode pengajaran sesuai kebutuhan siswa. Dengan fleksibilitas akses yang dapat dilakukan melalui berbagai perangkat, Quizizz juga bertujuan untuk mendukung pembelajaran yang fleksibel, memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, sehingga mereka dapat mengulang materi dan memperdalam pemahaman mereka secara mandiri. Secara keseluruhan,

penggunaan Quizizz bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan teknologi yang inovatif.

d. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Aplikasi Quizizz

Hanya saja kelemahan dari aplikasi ini adalah tidak dapat melihat kemampuan siswa yang sebenarnya, karena bentuk kuis yang pilihan ganda. Sebagaimana yang dikatakan oleh Suharsimi Arikunto yang mengatakan kelemahan soal objektif yaitu:

- 1) Persiapan dalam membuat butir tes lebih sukar daripada tes esay, karena butir soal dan jawabannya lebih banyak dan harus teliti.
- 2) Soal-soalnya lebih cenderung untuk mengungkapkan ingatan dan daya pengenalan kembali saja, sulit untuk mengukur proses mental yang lebih tinggi.
- 3) Banyak kesempatan untuk meian untung-untungan; dan
- 4) “Kerjasama” antar siswa pada waktu mengerjakan soal tes lebih berpeluang dan terbuka.

Namun dengan kelemahan yang ada, ternyata kelebihan soal bentuk objektif pun ada dan akan sangat membantu dalam menutupi kelemahan yang ada, yaitu:

- 1) Dapat mewakili isi yang lebih representatif, luas bahan materinya, obyektif, menghindari unsur subjektif.
- 2) Dalam mengkoreksi lebih cepat dan mudah.
- 3) Pemeriksaan bisa diserahkan dengan orang lain.
- 4) Tidak adanya unsur subyektif dalam pemeriksaan hasil tes.

Penggunaan aplikasi quizizz ini bisa memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar lebih giat lagi karena melalui aplikasi quizizz ini siswa bisa bersaing secara sehat untuk mendapatkan poin belajar mereka. Selain itu pemanfaatan aplikasi quizizz ini dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat siswa menjadi lebih semangat dalam belajar. Sehingga tujuan dari pendidikan akan tercapai jika pembelajar dan pengajar memiliki semangat dan saling mendukung antara yang satu dengan yang lainnya.

2. Minat Belajar

a. Definisi:

Minat diartikan sebagai “kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan” sedangkan “berminat” diartikan mempunyai

(menaruh) minat, kecenderungan hati kepada, ingin (akan). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu gairah, keinginan. Menurut Guilford (1969), minat belajar adalah dorongan-dorongan dari dalam diri dalam peserta didik secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan dan kedisiplinan sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang untuk melakukannya. Sedangkan minat menurut Mahfudz Shalahuddin adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan, Sementara itu menurut Soeganda Poerbakawatja dan Harahap, minat diartikan kesediaan jiwa yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar.

Menurut Agus Sujanto. Minat dapat meningkat sebagai akibat dari rangsangan eksternal dan kemudian ditopang oleh motivasi internal. Ketertarikan seseorang terhadap apapun selanjutnya akan dipengaruhi oleh kedua faktor tersebut. Minat membaca berarti suatu disposisi yang mendorong individu untuk mencari peluang dan sumber daya untuk melakukan kegiatan membaca. Siswa akan lebih tertarik dengan kegiatan membaca jika mereka memiliki kebiasaan membaca. Oleh karena itu, dalam hal ini, jika dilakukan secara efektif juga akan berdampak positif pada minat baca siswa karena minat akan tumbuh dari kebiasaan yang dipupuk dengan baik.

Menurut Andi, mengungkapkan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan Menurut Trismayanti, menerangkan bahwa Minat adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat ikut mendorong motivasi perubahan belajar dan menentukan keberhasilan belajar para siswa, maka guru tentu perlu memahami minat siswa sebaik mungkin.

Minat belajar yang rendah terhadap sesuatu yang dipaksakan tidak akan mempunyai hasil yang baik. Rasa lebih suka dan rasa ketertarikan dalam melakukan aktivitas belajar dan tanpa ada paksaan dari orang lain merupakan hal yang diperlukan dalam meningkatkan minat belajar. Agar memperoleh hal yang diinginkan dalam belajar harus ada minat, apabila minat belajar ini kegiatan cenderung tinggi maka siswa akan aktif dan sungguh-sungguh mengikuti kegiatan belajar dan berupaya untuk mencapai tujuan dalam belajar.

Minat dapat berubah dan berkembang seiring berjalannya waktu, didorong oleh pengalaman hidup, perkembangan pribadi, dan faktor lingkungan. Dalam dunia pendidikan, pengajar harus memperhatikan dan memanfaatkan minat siswa sebagai sumber inspirasi dan dorongan untuk belajar, karena minat yang kuat dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajarnya secara keseluruhan.

Minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan minat orang akan berusaha mencapai tujuannya. Oleh karena itu minat dikatakan sebagai salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan. Ada dua aspek yang dikandung oleh minat antara lain aspek kognitif dan aspek afektif. Aspek kognitif mengandung pengertian bahwa minat selalu didahului oleh pengetahuan, pengetahuan, pemahaman dan konsep yang diperoleh dan dikembangkan dan pengalaman atau hasil interaksi dengan lingkungannya. Aspek afektif menunjukkan pada derajat emosional yang dinyatakan dalam bentuk proses menilai untuk menentukan kegiatan yang disenangi. Jadi, suatu aktivitas bila disertai dengan minat individu yang kuat, maka ia akan mencurahkan perhatiannya dengan baik terhadap aktivitas tersebut. Aspek minat manusia dalam mengikuti pembelajaran fikih sangat kuat, maka akan merupakan dasar pula untuk menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif, yang dapat memenuhi keinginan siswa untuk belajar disertai perhatian yang besar.

Minat belajar mengacu pada keinginan seseorang untuk mempelajari sesuatu meskipun tanpa dorongan. Ketika minat individu tumbuh, mereka mencari dorongan dari lingkungan sekitar melalui pengalaman. Berinteraksi dengan dunia, serta berlatih dan belajar, akan memberikan pengalaman berharga. Keinginan individu dalam belajar didorong oleh motivasi internal. Dorongan sosial dan emosional mungkin menimbulkan keinginan untuk memperhatikan minat dan aktivitas orang lain.

Minat belajar merupakan dorongan internal yang mendorong seseorang untuk mencari, menyelidiki, dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman baru tentang suatu topik atau mata pelajaran tertentu. Hal ini memerlukan dorongan yang tulus untuk belajar, bereksperimen, dan mengembangkan secara intelektual. Seseorang dengan minat belajar yang kuat

merasa berkewajiban untuk menyelidiki berbagai hal, mencari pemahaman yang mendalam, dan terus memperluas pengetahuannya.

Beberapa elemen dapat memicu minat belajar, antara lain rasa ingin tahu yang kuat, pengalaman belajar yang positif, dan persepsi manfaat pengetahuan baru. Suasana yang bersahabat, guru yang menarik, dan tersedianya sumber belajar yang relevan semuanya dapat meningkatkan minat belajar seseorang. Memiliki minat yang kuat dalam belajar sangat penting bagi siswa karena dapat memotivasi mereka untuk belajar lebih efektif.

b. Jenis-jenis Minat Belajar

Menurut Euis Karwati & Donni Juni Priansa terdapat beberapa jenis minat yaitu :

1) Minat Personal

Minat personal terkait dengan sikap dan motivasi atas mata pelajaran tertentu, apakah dia tertarik atau tidak, apakah dia senang atau tidak senang, apakah dia mempunyai dorongan keras dalam dirinya untuk menguasai mata pelajaran tersebut.

2) Minat Situasional

Minat situasional menjurus pada minat peserta didik yang tidak stabil dan relatif berganti-ganti tergantung dari faktor rangsangan dari luar dirinya. Misalnya, suasana kelas, cara mengajar guru dan dorongan keluarga. Minat situasional ini berkaitan dengan tema pelajaran yang diberikan.

3) Minat Psikologikal

Minat ini erat kaitannya dengan adanya sebuah interaksi antara minat personal dan minat situasional yang terus menerus dan berkesinambungan. Jika peserta didik memiliki pengetahuan yang cukup tentang mata pelajaran dan dia memiliki cukup peluang untuk mendalaminya dalam aktivitas yang terstruktur serta punya penilaian yang tinggi atas mata pelajaran tersebut maka dapat dinyatakan bahwa peserta didik memiliki minat psikologikal terhadap mata pelajaran tersebut.

c. Indikator Minat Belajar

Menurut Syaiful Bahri Djamarah indikator minat belajar yaitu:

- 1) Rasa suka/senang
- 2) Pernyataan lebih menyukai
- 3) Adanya rasa ketertarikan
- 4) Adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh
- 5) Berpartisipasi dalam aktivitas belajar dan memberikan perhatian.

Sedangkan menurut Slameto minat seseorang terhadap sesuatu diekspresikan melalui kegiatan atau aktivitas yang berkaitan dengan minatnya. Sehingga untuk mengetahui indikator minat dapat dilihat dengan cara menganalisa kegiatan-kegiatan yang dilakukan individu atau objek yang disenangi, karena minat merupakan motif yang dipelajari yang mendorong individu untuk aktif dalam kegiatan tertentu. Dengan demikian ada beberapa indikator minat belajar menurut Guilford (1969) sebagai berikut: perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan untuk belajar, dan perhatian siswa.

1) Perasaan senang.

Siswa yang berminat terhadap sesuatu objek akan merasa senang dan tidak bosan untuk mempelajarinya. Sehingga berdampak pada pemahamannya. Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap perasaan tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. contohnya: senang mengikuti pelajaran, tidak terlambat datang ke sekolah, memusatkan perhatiannya saat proses pembelajaran, tidak ada perasaan bosan, tidak ribut dikelas dan hadir saat pelajaran.

2) Keterlibatan siswa.

Siswa berperan aktif sebagai partisipan dalam proses pembelajaran. keaktifan siswa dapat didorong oleh guru. Guru berupaya untuk memberikan kesempatan siswa untuk aktif di kelas. Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contohnya aktif dalam diskusi, aktif bertanya, aktif menjawab pertanyaan dari guru dan aktif dalam berbagi argument.

3) Ketertarikan.

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada suatu benda, orang, kegiatan berupa pengalaman afektif yang dirangsang

oleh kegiatan itu sendiri. Contohnya semangat dalam mengikuti pelajaran, antusias dalam mengikuti pembelajaran, tidak menunda tugas dari guru, rajin mengerjakan tugas yang diberikan guru dan mengerjakan tugas tepat waktu.

4) Perhatian siswa.

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contohnya: mendengarkan penjelasan guru dalam belajar, konsentrasi dalam belajar, mencatat materi, dan mau bertanya ketika materinya kurang jelas.

d. Faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa.

Menurut Makmun Khairani, faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa adalah:

- 1) Faktor kebutuhan dari dalam. Kebutuhan bisa berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan (psikologis).
- 2) Faktor motif sosial. Timbulnya minat dalam diri seseorang dapat di dorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan, penghargaan dan lingkaran dari lingkungan ia belajar.
- 3) Faktor emosional. Faktor emosional merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap suatu kegiatan atau objek tertentu.

Menurut Anifah, minat belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut:

- 1) Faktor dorongan dari dalam muncul dari dirinya sendiri. Sedapat mungkin guru harus memunculkan dorongan dari dalam diri siswa pada saat pembelajaran misalnya mengaitkan pembelajaran dengan kepentingan atau kebutuhan siswa.
- 2) Faktor luar misalnya fasilitas belajar, cara mengajar guru, sistem pemberian umpan balik, dan sebagainya. Faktor-faktor dari diri siswa mencakup kecerdasan, strategi belajar, motivasi, minat belajar dan sebagainya. Motivasi berfungsi sebagai motor penggerak aktivitas.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan sifat penting yang harus dimiliki oleh siswa. Minat belajar tidak muncul secara alami atau ada sejak lahir, melainkan membutuhkan proses untuk tumbuh dan berkembang. Oleh karena itu, diperlukan dorongan baik dari diri sendiri maupun dari orang lain untuk menumbuhkan minat belajar. Dengan adanya dorongan tersebut, siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan rasa senang tanpa adanya tekanan atau paksaan.

4. Hasil Belajar

a. Definisi:

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar, kedua kata tersebut memiliki arti yang berbeda, sehingga untuk memahami pengertian hasil belajar maka penulis akan jabarkan makna dari kedua kata tersebut. Penjabaran dari kata “hasil” yaitu pengadaaan nilai yang di capai, sementara kata “belajar” adalah suatu interaksi proses usaha secara sadar yang harus dicapai. Belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan, bergantung pada bagaimana kegiatan belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik..

Menurut Oemar Hamalik yang dikutip oleh Triono Djonomiarjo hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar menurut Sudjana adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Jadi hasil belajar merupakan suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar.

Hasil belajar merupakan keberhasilan dari proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Menurut Handayani dan Subakti hasil belajar merupakan proses transformasi yang didapatkan sesudah mendapatkan proses belajar. Belajar sebagai kegiatan yang berproses merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa, berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di rumah. Oleh sebab itu, belajar merupakan hal yang sangat penting, karena hanya melalui belajarlh ilmu pengetahuan dapat diraih.

Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang diperoleh setelah mengalami proses belajar. Hasil belajar siswa dalam pelajaran Ekonomi masih bervariasi, ada yang memuaskan, sedang, dan kurang memuaskan. Mata pelajaran Ekonomi sering kali dianggap sulit, karena membutuhkan pemahaman yang mendalam terkait konsep, analisis data, dan penerapan teori ekonomi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga siswa cenderung kurang menyukai mata pelajaran Ekonomi, dan hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri.

b. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar menurut Benjamin dalam kutipan Erna Listyaningsih, dkk disebutkan bahwa tujuan Pendidikan dapat diklasifikasi menjadi tiga bagian yaitu ranah kognitif, ranah afektif atau sikap dan ruang psikomotorik.

1) Ranah kognitif.

Tujuan kognitif atau Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktifitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif.

2) Ranah afektif.

Ranah afektif adalah ranah yang berhubungan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa, sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya. Bila seseorang memiliki penguasaan kognitif yang tinggi, ciri-ciri belajar efektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku. Misalnya; perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.

3) Ruang Psikomotorik.

a. Menirukan.

Apabila ditunjukkan kepada anak didik suatu action yang diamati, maka ia akan mulai membuat suatu tiruan terhadap action itu sampai pada tingkat sistem otot-ototnya dan dituntun oleh dorongan kata hati untuk menirukannya.

b. Manipulasi.

Pada tingkat ini anak didik dapat menampilkan suatu action seperti yang diajarkan dan juga tidak hanya seperti yang diamati, dia mulai dapat membedakan antara satu set action dengan yang lain, menjadi

mampu memilih action yang diperlukan dan mulai memiliki keterampilan dalam memanipulasi mentasi.

c. Keseksamaan.

Pada tingkat ini meliputi kemampuan anak didik dalam penampilan yang telah sampai pada tingkat perbaikan yang lebih tinggi dalam mereproduksi suatu kegiatan tertentu.

d. Artikulasi.

Yang utama pada tingkat ini adalah anak didik telah dapat mengkoordinasikan serentetan action dengan menetapkan urutan/sikuen secara tepat diantara action yang berbeda-beda.

e. Naturalisasi.

Tingkat terakhir dari kemampuan psikomotorik adalah apabila anak telah dapat melakukan secara alami satu action atau sejumlah action yang urut. Keterampilan ini telah sampai pada kemampuan yang paling tinggi dan action tersebut ditampilkan dengan pengeluaran energi yang minimum.

Dalam proses pembelajaran, tidak hanya aspek pengetahuan atau kognitif yang menjadi perhatian utama, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik. Keberhasilan kedua aspek tersebut dapat diukur melalui sikap dan keterampilan yang ditunjukkan oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan atau kegagalan seseorang dalam belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang memengaruhi pencapaian hasil belajar, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik (faktor internal) serta faktor yang berasal dari luar diri peserta didik (faktor eksternal).

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, dibedakan menjadi dua golongan yaitu :

1) Faktor Intern.

Aspek yang terdapat dalam individu. Faktor internal ini terbagi menjadi tiga kategori, yaitu: a) Faktor Jasmaniah, yang berkaitan dengan kondisi fisik individu. Beberapa aspek jasmaniah yang memengaruhi proses belajar meliputi kesehatan dan kondisi fisik seperti cacat tubuh., b) Faktor Psikologis, yang mencakup tujuh aspek yang berpengaruh terhadap proses belajar, yaitu kecerdasan atau intelegensi, perhatian,

minat, bakat, motivasi, kematangan, dan kesiapan., c) Faktor Kelelahan, yang meskipun sulit untuk dipisahkan, dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu kelelahan fisik (jasmani) dan kelelahan mental (rohani).

2) Faktor Ekstern.

Faktor eksternal adalah aspek yang berasal dari luar individu. Faktor ini terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu: a) Faktor Keluarga, yang mencakup pengaruh keluarga terhadap siswa dalam belajar, seperti pola asuh orang tua, hubungan antaranggota keluarga, suasana rumah tangga, dan kondisi ekonomi keluarga. b) Faktor Sekolah, yang meliputi elemen-elemen yang berkontribusi terhadap proses belajar, seperti metode pengajaran, kurikulum, hubungan antara guru dan siswa, hubungan antar siswa, kedisiplinan, sarana pembelajaran, jadwal sekolah, standar pelajaran, kondisi fasilitas sekolah, serta tugas rumah. c) Faktor Masyarakat, yang melibatkan kegiatan siswa dalam lingkungan sosial, pengaruh media massa, pergaulan dengan teman sebaya, serta pola kehidupan dalam masyarakat.

Faktor-faktor tersebut memiliki pengaruh signifikan terhadap proses belajar mengajar. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang optimal, guru perlu memperhatikan faktor-faktor tersebut sehingga dapat memaksimalkan pencapaian belajar siswa.

5. Mata Pelajaran Ekonomi

Istilah ekonomi berasal dari bahasa Yunani asal kata *oikos* dan *nomos* atau *oikonomia* yang artinya “manajemen urusan rumah-tangga”, khususnya penyediaan dan administrasi pendapatan. Namun sejak perolehan maupun penggunaan kekayaan sumberdaya secara fundamental perlu diadakan efisiensi termasuk pekerja dan produksinya, maka dalam bahasa modern istilah “ekonomi” tersebut menunjuk terhadap prinsip usaha maupun metode untuk mencapai tujuan dengan alat-alat sesedikit mungkin. Ilmu ekonomi adalah ilmu atau seni yang membahas upaya manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya yang beragam, berkembang, dan tidak terbatas dengan sumber daya yang tersedia, melalui berbagai pilihan aktivitas seperti produksi, konsumsi, dan distribusi.

Pelajaran ekonomi merupakan usaha peserta didik dalam mempelajari bahan pelajaran sebagai alat untuk mencapai kesuksesan. Pada kenyataannya merupakan dasar pendidikan moral bagi peserta didik dalam meletakkan dasar-dasar perilaku ekonomi yang benar.

Dengan demikian, seorang guru ekonomi yang profesional mampu melaksanakan pembelajaran ekonomi yang sesuai dengan prinsip manajemen dan selaras dengan materi yang diajarkan. Mata pelajaran ekonomi sendiri merupakan ilmu yang mempelajari perilaku manusia dalam memilih dan menciptakan kesejahteraan.

Pembelajaran ekonomi adalah suatu proses yang melibatkan perbuatan atau cara mengajar. Pembelajaran sendiri merupakan kombinasi yang terdiri dari berbagai unsur, yaitu: unsur manusiawi, yang mencakup pendidik dan peserta didik, yang kedua unsur material, berupa materi pelajaran yang diterima oleh peserta didik, yang ketiga fasilitas, yang meliputi sarana dan prasarana seperti ruang kelas seperti perlengkapan, yang terdiri dari buku dan literatur yang mendukung kegiatan belajar; serta prosedur, yaitu sistem atau cara yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran. Semua unsur tersebut saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Ilmu ekonomi, sebagai bagian dari ilmu sosial, tentu memiliki kaitan erat dengan disiplin akademis lainnya, seperti ilmu politik, psikologi, antropologi, sosiologi, sejarah, geografi, dan sebagainya. Sebagai contoh, kegiatan politik seringkali diwarnai dengan masalah-masalah ekonomi, seperti kebijakan proteksi terhadap industri kecil, undang-undang perpajakan, dan sanksi ekonomi. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan ekonomi tidak dapat dipisahkan dari kegiatan politik.

Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu memaparkan mengenai persamaan dan perbedaan mengenai kajian yang akan di teliti oleh penulis dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya guna meminimalisir pengulangan yang sama dalam penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang sesuai dengan penelitian ini sebagai berikut :

1. Rizka Medianto, dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 189 Jakarta. Menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen *One Shot Case Study*. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana

penggunaan media aplikasi *quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel penggunaan aplikasi *quizizz* secara parsial mempunyai pengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar.

2. Fitri Yuliani, Dengan Judul Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Teknologi Pekanbaru. Menggunakan metode kuantitatif dengan metode survei. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media *quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia di SMA teknologi pekanbaru. Hasil penelitian terdapat pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap minat belajar siswa.
3. Khaliqul Husna, Dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru. Menggunakan metode jenis penelitian *ex post facto*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru. Hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Hal ini dilihat dari uji t diperoleh nilai Sig. $0,00 < 0,05$ atau $t \text{ hitung } 6,564 > t \text{ tabel } 1,657$.
4. Nur Zamidar, Dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh. Menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan deskriptif. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap minat belajar siswa.
5. Ratih Puji Lestari., Dengan judul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 4 Banjarbaru Semester II (Genap). Menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar materi alat pembayaran peserta didik kelas X MIPA 1 SMA Negeri 4 Banjarbaru dengan menerapkan media game interaktif *Quizizz*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik kelas X MIPA 1 di SMA Negeri 4

Banjarbaru dalam pembelajaran Alat pembayaran menggunakan Media Game interaktif Quizizz meningkat dari 34% menjadi 83%.

6.

No	Nama Peneliti, Jurnal, Tahun	Judul penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Persamaan & Perbedaan
1.	Rizka Medianto, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023	Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 189 Jakarta	Metode Kuantitatif	Hasil penelitian dari jurnal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMPN 189 Jakarta. Penelitian ini mengindikasikan bahwa aplikasi Quizizz dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, meskipun fokus	Persamaan : Sama-sama menggunakan pembelajaran lewat aplikasi quizizz dan menggunakan metode kuantitatif. Perbedaan : Penelitian sebelumnya meneliti pengaruh penggunaan media quizizz terhadap hasil belajar siswa sedangkan penelitian saya meneliti pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

				mata pelajaran bervariasi. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas VIII IPS di SMPN 189 Jakarta terbukti benar.	
2.	Fitri Yuliani, UIN SUSKA Riau, 2024	Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sma Teknologi Pekanbaru	Kuantitatif	Hasil penelitian dari jurnal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di	Persamaan : Sama-sama menggunakan pembelajaran lewat aplikasi quizizz dan menggunakan metode kuantitatif. Perbedaan : Penelitian sebelumnya meneliti penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar

				SMK. Penelitian ini mengindikasikan bahwa media Quizizz dapat meningkatkan ketertarikan, keterlibatan, dan perhatian siswa selama proses belajar.	siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Teknologi Pekanbaru, sedangkan penelitian saya meneliti pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.
3.	Khaliquil Husna, UIN SUSKA Riau, 2021	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru	Metode Kuantitatif jenis ex post facto	Penelitian ini mengindikasikan bahwa dengan menggunakan Quizizz, siswa menjadi lebih terlibat dan termotivasi dalam proses belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat belajar mereka. Selain itu, penggunaan media pembelajaran	Persamaan : Sama-sama menggunakan pembelajaran lewat aplikasi quizizz. Sama-sama menggunakan metode kuantitatif dan juga mengambil mata pelajaran ekonomi. Perbedaan : Penelitian sebelumnya meneliti pengaruh aplikasi quizizz

				yang interaktif seperti Quizizz dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik.	terhadap minat belajar sedangkan penelitian saya meneliti pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap minat dan hasil belajar siswa.
4.	Nur Zamidar, UIN AR-RANIRY , 2022	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 4 Banda Aceh	Kuantitatif	Hasil penelitian dari jurnal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4	Persamaan : Sama-sama menggunakan pembelajaran lewat aplikasi quizizz. Sama-sama menggunakan metode kuantitatif dan mengambil mata pelajaran ekonomi. Perbedaan : Penelitian sebelumnya meneliti pengaruh penggunaan media

				Banda Aceh. Penelitian ini menemukan bahwa Quizizz dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar dengan menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.	aplikasi quizizz terhadap minat belajar. sedangkan penelitian saya meneliti pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap minat dan hasil belajar siswa.
5.	Ratih Puji Lestari, 2022	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 4 Banjarbaru Semester II	Tindakan Kelas (PTK)	Hasil penelitian dari jurnal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa di kelas X MIPA 1 SMA Negeri 4 Banjarbaru.	Persamaan : Sama-sama menggunakan pembelajaran lewat aplikasi quizizz. Sama-sama mengambil mata pelajaran ekonomi. Perbedaan: Penelitian sebelumnya meneliti Upaya meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan aplikasi quizizz sedangkan

				Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan melibatkan 35 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi hasil belajar, dan analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif.	penelitian saya meneliti pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi dan juga peneliti terdahulu menggunakan metode tindakan kelas (PTK) sedangkan saya menggunakan metode kuantitatif.
--	--	--	--	---	--

C. Kerangka Berpikir

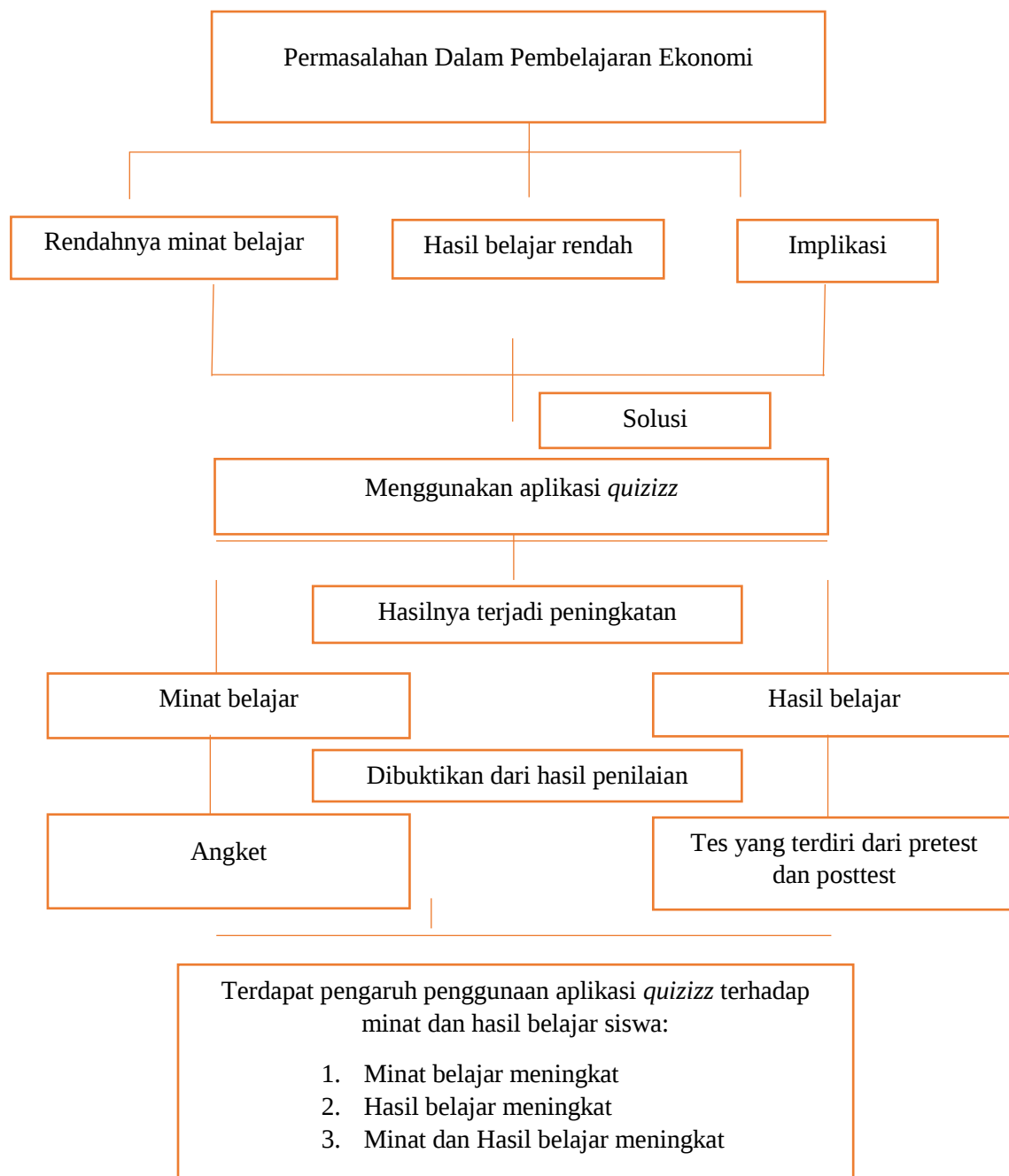
Kerangka berpikir adalah sebuah alur logis yang disusun untuk menjelaskan cara berpikir dalam menyelesaikan suatu masalah atau penelitian. Dalam sebuah paragraf, kerangka berpikir berfungsi sebagai panduan yang mengarahkan pembaca melalui langkah-langkah berpikir yang diambil oleh penulis. Biasanya, kerangka berpikir dimulai dengan identifikasi masalah atau fenomena yang ingin diteliti, diikuti oleh tinjauan teori atau konsep yang relevan, dan diakhiri dengan hipotesis atau kesimpulan yang diharapkan. Dengan adanya kerangka berpikir, penulis dapat menyusun argumen secara sistematis sehingga ide-ide yang disampaikan menjadi lebih terstruktur dan mudah dipahami oleh pembaca. Ini juga membantu memastikan bahwa setiap langkah dalam proses pemikiran saling berkaitan dan mendukung tujuan akhir dari penelitian atau analisis yang dilakukan.

Kerangka berpikir dalam penelitian mengenai pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di kelas XI SMAN 1 Sutojayan didasarkan pada asumsi bahwa teknologi pendidikan yang interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Aplikasi Quizizz, dengan fitur-fitur

gamifikasi seperti leaderboard dan umpan balik langsung, diasumsikan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar Ekonomi, sebuah mata pelajaran yang sering dianggap sulit dan membosankan.

Kerangka ini menghubungkan penggunaan Quizizz sebagai variabel independen dengan minat dan hasil belajar siswa sebagai variabel dependen. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah intervensi melalui penggunaan Quizizz dapat secara signifikan mempengaruhi keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung atau menghambat efektivitas penggunaan aplikasi ini dalam konteks pembelajaran Ekonomi di kelas XI.

Gambar 7 Bagan Kerangka Berfikir Penelitian



3. METODOLOGI PENELITIAN

Rancangan Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang menggunakan data numerik untuk mengukur dan menganalisis peristiwa sosial, ilmiah, atau bisnis. Metode ini memerlukan pengumpulan data kuantitatif yang dapat diukur secara objektif dengan menggunakan alat seperti kuesioner, survei, eksperimen, atau data statistik dari sumber yang ada. Salah satu manfaat utama dari pendekatan kuantitatif adalah kemampuannya untuk menyediakan data yang dapat diukur secara konsisten, memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi data menggunakan statistik inferensial dan teknik analisis yang telah ditetapkan sebelumnya.

Menurut Sugiyono, Metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Metode ini disebut sebagai metode positivisik karena berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode ini juga disebut metode discovery, karena dengan metode ini dapat ditemukan dan dikembangkan berbagai iptek baru. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan salah satu bentuk penelitian kuantitatif yang memiliki kekuatan tinggi dalam mengukur hubungan sebab dan akibat. Studi ini dikategorikan sebagai penelitian eksperimen lapangan, di mana kelompok yang menerima stimulasi dan kelompok kontrol tidak dipisahkan dari lingkungan sehari-hari mereka. Pendekatan ini memberikan keuntungan tambahan karena memungkinkan observasi terhadap variabel independen lain yang mungkin mempengaruhi perubahan sikap.

Desain penelitian yang digunakan adalah Quasi Experimental Design atau dikenal juga sebagai eksperimen semu. Desain ini menguji hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat melalui penerapan pada sampel yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Penelitian ini mengambil sample sebagian kelas dari seluruh populasi kelas XI di SMAN 1 Sutojayan di Kabupaten Blitar, yang mana akan di pecah atau dibagi menjadi kelompok dengan penempatan 2 jenis kelas. Oleh karena itu, penelitian ini melibatkan dua kelas dari kelas XI 5 dan XI 6. Dengan pembagian kelas pertama yaitu kelas kontrol dan kemudian kelas kedua yaitu kelas eksperiment. Kemudian kedua kelas tersebut akan diberikan pretest-posttest dengan treatment menggunakan desain yang dapat digunakan adalah sebagi berikut.

Tabel 1 Desain Penelitian

Grup	Pretest	Perlakuan	Postets
Eksperimen (E)	O ₁	X	O ₂
Kontrol (K)	O ₁	-	O ₂

Lokasi Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Sutojayan yang terletak di Jl. Diponegoro No.103, Dadapan, Kedung Bunder, Kec. Sutojayan, Kabupaten Blitar, Jawa Timur 66172.

Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah atribut, karakteristik, atau nilai dari individu, objek, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu dan dipilih oleh peneliti untuk dipelajari, dengan tujuan menarik kesimpulan. Berdasarkan hubungannya, variabel dalam penelitian dibagi menjadi dua kategori utama: variabel bebas (Independent Variable) dan variabel terikat (Dependent Variable). Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan pada variabel terikat, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi hasil dari adanya variabel bebas. Berdasarkan pengertian di atas dan disesuaikan pada judul penelitian, maka penelitian menggunakan dua variabel yaitu:

1. Variabel bebas (x) dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *quizizz*.
2. Variabel terikat (y) dalam penelitian ini adalah minat belajar (y1) dan hasil belajar (y2).

Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi merujuk pada seluruh kelompok atau elemen yang memiliki karakteristik tertentu yang ingin diteliti. Populasi bisa terdiri dari individu, objek, kejadian, atau apapun yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Populasi yakni suatu keseluruhan yang ada pada subjek dan objek eksplorasi penelitian yang sudah ditetapkan oleh peneliti guna

dilakukan penyelidikan atau menyeluruhnya dari variable yang bersangkutan pada masalah yang diteliti atau seluruh faktor yang berkaitan dengan masalah yang diteliti sehingga dapat ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas XI 5 dan XI 6 di SMAN 1 Sutojayan tahun ajaran 2024/2025 dengan total sebanyak 60 siswa. Komposisi populasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Populasi Dalam Penelitian.

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI-1	36
2.	XI-2	31
3.	XI-3	36
4.	XI-4	35
5.	XI-5	30
6.	XI-6	30
7.	XI-7	34
8.	XI-8	36
9.	XI-9	35
10.	XI-10	35
JUMLAH		338

Berdasarkan Tabel 3.1, dapat diketahui bahwa total populasi dalam penelitian ini berjumlah 338 siswa, yang terdiri dari siswa perempuan dan laki-laki. Setelah menentukan jumlah populasi, peneliti kemudian memilih dua kelas sebagai sampel dalam penelitian ini.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Pengambilan sampel dalam penelitian ini untuk mengetahui kelas mana yang mempunyai tingkat minat belajar yang sama, hal ini dilihat dari hasil uji homogenitas. Berdasarkan hasil uji homogenitas, sampel pada penelitian ini

menggunakan teknik cluster random sampling adalah kelas XI 5 sebanyak 30 siswa (sebagai kelas eksperimen) dan kelas XI 6 sebanyak 30 siswa (sebagai kelas kontrol) dengan total 60 siswa. Komposisi sample dapat dilihat dari table berikut:

Tabel 3 Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI 5	30
2.	XI 6	30
JUMLAH		60

3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah metode yang digunakan dalam penelitian untuk memilih sebagian dari populasi yang mewakili keseluruhan populasi. Tujuan utama dari teknik ini adalah untuk memungkinkan peneliti mengumpulkan data yang valid dan dapat digeneralisasikan dengan cara yang efisien dan praktis, tanpa harus menyurvei seluruh populasi. Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah populasi random sampling (acak), yang mana menggunakan 2 (dua) kelas dari keseluruhan populasi yang mempunyai hak yang sama untuk dijadikan sebagai bagian sampel.

Kisi-Kisi Penelitian

Kisi-kisi instrumen adalah alat yang digunakan untuk merencanakan dan mengorganisir proses pengumpulan data dalam sebuah penelitian atau evaluasi. Biasanya, kisi-kisi ini berupa daftar pertanyaan, topik, atau indikator yang akan diukur, yang disusun secara terstruktur sesuai dengan tujuan penelitian. Fungsi dari kisi-kisi instrumen adalah untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan relevan dengan masalah yang sedang diteliti, serta dapat menghasilkan informasi yang valid dan dapat dipercaya.

Penelitian berjudul pengaruh penggunaan aplikasi quizizz dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMAN 1 Sutojayan ini terdapat satu variabel X dan dua variabel Y yaitu minat dan hasil belajar siswa. Gunanya untuk mengetahui motivasi siswa digunakan angket dan untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa digunakan tes.

Tabel 4 Kisi-Kisi Angket

Variabel	Indikator	Deskripsi	Positif	Negatif	Jumlah
----------	-----------	-----------	---------	---------	--------

Minat Belajar Siswa	Rasa Senang	Perasaan senang saat siswa mengikuti pembelajaran.	1,2,3,4	-	4
	Keikutsertaan	Keaktifan Siswa Selama Pembelajaran	5, 11	6,7,8,9,10	7
	Ketertarikan	Ketertarikan siswa untuk mengetahui lebih	12,13,14	-	3
	Perhatian	Perhatian dan Konsentrasi siswa ketika pembelajaran	15	16,17,18,19,20	6
Jumlah butir					20

Tabel 5 Kisi-Kisi Instrumen Hasil Pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan pembelajaran	Indikator Pencapaian	Nomor Soal	Ranah
Konsep-konsep yang diharapkan dipahami peserta didik pada fase ini yaitu Badan Usaha dalam konteks perekonomian di Indonesia (BUMN,	• Menganalisis penyebab kesenjangan ekonomi.	• Peran badan usaha dalam perekonomian	1,2,3,4,5,6,7,8,9	C4
	• Menganalisis indikator ketimpangan pendapatan.	• Hubungan antara akses Pendidikan dan kesejahteraan ekonomi.	10,11	C1
	• Menentukan solusi untuk mengatasi	• Konsep dan manfaat	12,20,24,22, 23, 25	C2

BUMS, BUMD, Koperasi, dan Manajemen Badan Usaha), Akuntansi Keuangan Dasar dalam konteks penerapannya pada salah satu bentuk badan usaha di Indonesia (Transaksi Bisnis Perusahaan, Persamaan Dasar Akuntansi, dan Siklus Akuntansi), Pendapatan Nasional dalam konteks mengidentifikas i masalah kesenjangan ekonomi serta solusi untuk mengatasinya, Pertumbuhan dan Pembangunan Ekonomi,	kesenjangan ekonomi.	ekspor bagi perekonomian.		
	• Menjelaskan konsep ketenagakerjaan	• Pengertian Angkatan kerja.	13,14,15	C1
	• Mengidentifikasi masalah ketenagakerjaan di Indonesia.	• Memahami konsep pengangguran.	16,17,18, 21	C2
	• Menjelaskan sistem upah yang berlaku di Indonesia. • Menjelaskan upah minimum dan dewan pengupahan. • Mengidentifikasi jenis-jenis pengangguran. • Mengidentifikasi dampak gangguan, serta • Menemukan solusi yang tepat untuk mengatasi pengangguran.	• Konsep tenaga kerja terlatih dan tidak terlatih.	19	C2

Ketenagakerjaan dalam konteks mengidentifikasi berbagai masalah pengangguran dan pengupahan serta solusi untuk mengatasinya.				
--	--	--	--	--

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yaitu alat atau perangkat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dan informasi dari subjek penelitian. Biasanya, instrumen penelitian berupa kuesioner, wawancara, observasi, atau tes yang disusun untuk mengukur variabel yang sedang diteliti. Instrumen yang baik harus memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas. Selain itu, juga menggunakan instrument penelitian berupa modul ajar. Modul ajar ini akan digunakan sebagai panduan atau pedoman untuk merencanakan pelaksanaan pembelajaran, sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini yaitu:

1. Instrumen tes

Insrumen tes yang digunakan yaitu soal/tes sebelum dan setelah penerapan penggunaan aplikasi quizizz. Intrumen ini digunakan untuk melihat keberhasilan penggunaanaplikasi quizizz.

2. Instrumen angket

Instrumen angket digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa. Angket ini disusun dalam bentuk 20 pernyataan dan menggunakan skala Likert dengan rentang nilai 1-4. Skala Likert berfungsi untuk menilai sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial.

Data dan Sumber Data

1. Data Primer

Data primer yaitu informasi data yang diperoleh dengan langsung dari sumber data informasi awal ketika berada di daerah lokasi penelitian atau objek kajian telitinya. Data primer pada penelitian ini mencakup tes evaluasi hasil belajar dan angket atau kuesioner minat belajar yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data informasi yang didapat dengan cara yang tak langsung daripada sumber data yang pertama. Sumber data sekunder dalam penelitian ini meliputi sejarah berdirinya sekolah, dokumen profil sekolah, tata letak bangunan, serta sarana dan prasarana di SMAN 1 Sutojayan. Pengambilan data sekunder ini bertujuan untuk memahami kondisi sekolah secara lebih mendalam. Peneliti memperoleh data sekunder tersebut dengan mengajukan permohonan izin guna meminjam bukti-bukti yang konkret dan lengkap yang tersimpan di Ruang TU.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdapat tiga teknik yaitu diantaranya:

1. Angket

Instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar ekonomi dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup, di mana responden diminta memilih salah satu alternatif jawaban yang telah disediakan. Kuesioner dalam penelitian ini terdiri dari 20 pernyataan, dengan pilihan jawaban sebagai berikut: SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju).

Tabel 6 Pedoman Penskoran Angket Minat Belajar

Pernyataan	Positif		Negatif	
	kode	skor	Kode	Skor
Sangat Setuju	SS	4	SS	1
Setuju	S	3	S	2
Tidak Setuju	TS	2	TS	3
Sangat Tidak Setuju	STS	1	STS	4

2. Tes

Tes yaitu berupa isian tes atau soal-soal. Penelitian ini menggunakan instrumen ini merupakan instrumen dari strategi tes hasil belajar. Adapun soal tes yang disusun akan dipakai guna untuk instrumen tes tertulis pada pengumpulan informasi datanya. Penelitian ini, tes yang digunakan adalah pre-test dan post-test. Lembar tes digunakan untuk

mengukur hasil belajar siswa dalam ranah kognitif, di mana hasil tes tersebut berfungsi sebagai indikator keberhasilan proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, evaluasi dilakukan menggunakan metode *post-test* dengan 25 soal pilihan ganda.

3. Dokumen

Peneliti menggunakan alat bantu berupa dokumen untuk mengumpulkan data yang berisi garis besar informasi yang diperlukan. Data yang dikumpulkan mencakup sejarah sekolah, profil sekolah, jumlah siswa, daftar nama siswa, fasilitas sekolah, dokumentasi pelaksanaan penelitian, serta hasil pekerjaan siswa selama proses pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses yang dilakukan setelah seluruh data dari responden atau sumber lainnya terkumpul. Tahapan dalam analisis data meliputi: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data sesuai variabel dari seluruh responden, menyajikan data untuk setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan guna menjawab rumusan masalah, serta menguji hipotesis yang telah diajukan. Namun, jika penelitian tidak merumuskan hipotesis, tahap terakhir tidak dilakukan. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dianalisis melalui uji instrumen, uji prasyarat, dan uji hipotesis dengan menggunakan perangkat lunak SPSS, sebagaimana dijelaskan berikut ini:

Uji instrumen Penelitian

a. Uji Validasi

Sebagai alat ukur penelitian dalam pengujian valid atau tidak valid. Pengujian validitas meliputi tiap butir untuk menganalisis item dengan mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor jumlah total tiap skor butir. Penelitian ini menggunakan analisis validitas logis untuk menilai instrumen penilaian kemampuan berpikir tingkat tinggi, yang mencakup aspek materi, konstruksi, bahasa, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi itu sendiri. Validitas logis dilakukan oleh para ahli, yaitu dosen Tadris IPS serta guru mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Sutojayan. Sementara itu, analisis validitas empiris dilakukan berdasarkan data yang diperoleh setelah soal diuji kepada peserta didik. Data ini diperoleh dari hasil analisis butir soal berdasarkan lembar jawaban yang telah diisi oleh peserta didik.

Uji validitas dilakukan dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} , suatu butir soal tes dikatakan valid apabila ($r_{hitung} > r_{tabel}$), dan dikatakan tidak valid apabila ($r_{hitung} < r_{tabel}$) dengan bantuan aplikasi *SPSS 16.0 for windows* untuk mempermudah

perhitungan uji validitas. Kemudian untuk mengukur validitas digunakan rumus person product moment sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\Sigma XY) - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[n \cdot \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][n \cdot \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi jumlah item pernyataan

n = Jumlah sampel

X = Skor setiap item pernyataan

Y = Skor total.

ΣX = Jumlah skor item

ΣY = Jumlah skor total (seluruh item).

b. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono, Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara eksternal maupun internal. Uji reliabilitas merupakan instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

Uji reliabilitas dilakukan terhadap pernyataan dalam kuesioner yang telah dinyatakan valid. Untuk mengetahui reliabel atau tidaknya suatu pernyataan dalam kuesioner penelitian ini, maka nilai reliabilitas dinyatakan atau dianalisis dengan menggunakan Cronbach Alpha. Suatu variabel dikatakan reliabel jika nilai Cronbach Alpha $> r_{tabel}$, dan dikatakan tidak reliabel apabila Cronbach Alpha $< r_{tabel}$. Uji reliabilitas dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{kk} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left\{ 1 - \frac{\Sigma \alpha b^2}{\alpha t^2} \right\}$$

Keterangan :

r = koefisien reliability instrumen (cronbach alpha)

k = banyaknya butir pertanyaan

$\Sigma \sigma b^2$ = total varian butir σt

2 = total varian.

Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Menurut Sugiyono, uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normal atau tidaknya sampel, peneliti menggunakan program SPSS 16.0. dengan uji

one sample kolmogorov-smirnov dengan menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0.05.57 Hipotesis Uji Normalitas :

H_0 = Sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

H_a = Sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal Kriteria pengujian

Uji Normalitas:

H_0 ditolak apabila nilai sigifikansi (Sig.) < 0,05

H_0 diterima apabila nilai sigifikansi (Sig.) > 0,05

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dapat, digunakan untuk mengetahui varians dari data kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian dilakukan menggunakan program SPSS 27.0 dengan taraf signifikansi 5% atau 0.05.58 Hipotesis Uji Homogenitas dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_0 = Varians populasi adalah homogen

H_a = Varians populasi adalah tidak homogen

Kriteria pengujian Uji Homogenitas:

H_0 ditolak apabila nilai sigifikansi (Sig.) < 0,05

H_0 diterima apabila nilai sigifikansi (Sig.) > 0,05

Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan cara untuk menentukan apakah suatu hipotesis sebaiknya diterima atau ditolak jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, oleh karena itu rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dalam uji hipotesis peneliti menggunakan uji t-test sebagai berikut:

a. Uji t- test

Uji T-test digunakan untuk menganalisis pengaruh metode pembelajaran audiovisual terhadap minat belajar siswa serta pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMAN 1 Sutojayan. Dalam penelitian ini, uji T-test dilakukan dengan bantuan *program SPSS 16.0 for Windows* menggunakan metode Independent Sample T-Test. Adapun hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut:

1) Pengaruh penggunaan aplikasi quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa.

H_0 = Tidak ada pengaruh penggunaan aplikasi quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMAN 1 Sutojayan.

H_1 = Ada pengaruh penggunaan aplikasi quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMAN 1 Sutojayan.

- 2) Pengaruh penggunaan aplikasi quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

H_0 = Tidak ada pengaruh penggunaan aplikasi quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMAN 1 Sutojayan.

H_1 = Ada pengaruh penggunaan aplikasi quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMAN 1 Sutojayan.

Kriteria pengujian yakni jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

b. Uji Manova

Uji MANOVA merupakan suatu teknik statistik yang digunakan untuk menghitung pengujian signifikansi perbedaan rata-rata secara bersamaan antara kelompok untuk dua atau lebih variabel terikat. Hipotesis yang akan diujikan :

- 1) Pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap motivasi dan kemampuan kognitif siswa.

H_0 = Tidak ada pengaruh penggunaan aplikasi quizizz dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMAN 1 Sutojayan.

H_1 = Ada pengaruh penggunaan aplikasi quizizz dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMAN 1 Sutojayan

Rumus MANOVA:

$$Y_{1i}, Y_{2i} = \alpha_0 + \beta_1 X_i + \varepsilon_i$$

Prosedur Penelitian

Menurut Sugiyono, proses penelitian kuantitatif sebagai berikut :

1. Perumusan Masalah

Langkah pertama dalam melakukan penelitian kuantitatif yakni perumusan masalah, identifikasi serta batasan masalah. Dalam penelitian kuantitatif, masalah yang dibawa oleh peneliti harus jelas.

2. Landasan Teori

Langkah yang kedua setelah perumusan masalah yakni landasan teori. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka peneliti menggunakan berbagai teori untuk menjawabnya. Jadi teori dalam penelitian kuantitatif ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah penelitian tersebut.

3. Perumusan Hipotesis

Langkah ketiga yakni perumusan hipotesis, dimana hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.

4. Pengumpulan Data

Langkah ke-empat yakni pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan pada populasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti. Bila populasi terlalu luas, sedangkan peneliti memiliki keterbatasan waktu, dana dan tenaga, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut.

5. Analisis Data

Langkah selanjutnya yakni analisis data. Analisis diarahkan untuk menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan. Dalam penelitian kuantitatif analisis data menggunakan statistik. Statistik yang digunakan dapat berupa statistik deskriptif dan inferensial induktif. Statistik inferensial dapat berupa statistik parametris dan statistik nonparametris. Peneliti menggunakan statistik inferensial bila penelitian dilakukan pada sampel yang diambil secara random.

6. Kesimpulan dan Saran

Langkah yang terakhir yakni memberikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran peneliti setelah melakukan penelitian. Kesimpulan berisi jawaban singkat terhadap setiap rumusan masalah berdasarkan data yang telah terkumpul.

4. HASIL PENELITIAN

Deskripsi Data

1. Deskripsi Data Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Sutojayan yang berlokasi di Jalan Diponegoro No.103, Dadapan, Kedung Bunder, Kec. Sutojayan, Kabupaten Blitar, Jawa Timur 66172. Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sutojayan (SMAN 1 Sutojayan) merupakan salah satu Lembaga Pendidikan negeri yang ada di kabupaten Blitar. Lokasinya cukup strategis di pinggir jalan raya sutojayan yang berdekatan dengan gunung betet.

SMAN 1 Sutojayan ini didirikan pada 9 November 1983 berdasarkan SK Pendirian Nomor 0473/O/1983 yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD). Sekolah ini telah terakreditasi A dan menerapkan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajarannya. Dengan motto *Give More Experience*, SMAN 1 Sutojayan berkomitmen memberikan pengalaman belajar

yang kaya dan beragam bagi para siswanya. Sekolah ini juga memiliki visi dan misi yang bertujuan untuk mencetak siswa-siswi berprestasi demi masa depan bangsa. Adapun visi misi sekolah adalah:

Visi: Terwujudnya sekolah yang bermutu dan berwawasan lingkungan, berlandaskan IMTAQ, IPTEK, dan budaya bangsa.

Misi:

- a. Menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan kreatif dan inovatif yang sesuai dengan perkembangan IPTEK berlandaskan IMTAQ.
- b. Menyelenggarakan layanan Pendidikan yang profesional, efektif, fleksibel dan akuntabel.
- c. Menumbuhkan semangat berkompetisi di bidang akademik dan non akademik. Menumbuhkan kepedulian warga sekolah dalam perilaku hidup bersih, keindahan dan pelestarian lingkungan hidup.
- d. Menumbuhkan keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa melalui pembiasaan beribadah dan kegiatan keagamaan.

Selain itu, sekolah ini memiliki beberapa keunggulan salah satunya memiliki berbagai fasilitas, seperti laboratorium komputer, laboratorium biologi, green house, perpustakaan.

Tempat di mana ilmu dan karakter bertemu, membentuk generasi unggul yang siap menghadapi masa depan. Dengan semangat *Give More Experience*, sekolah ini bukan hanya mencetak siswa yang cerdas, tetapi juga berintegritas dan berdaya saing tinggi. Di sini, setiap langkah adalah perjalanan menuju prestasi, setiap mimpi adalah tantangan untuk diwujudkan. Bersama guru yang inspiratif dan fasilitas yang mendukung, SMAN 1 Sutojayan terus berkomitmen menjadi wadah bagi lahirnya pemimpin masa depan. Maka dari itu sekolah ini termasuk di kategorikan sekolah favorit di kabupaten blitar bagian selatan tepatnya di kecamatan sutojayan.

2. Deskripsi Data Responden

Penelitian ini telah mendapat izin dan dilakukan setelah berdiskusi dengan guru mata pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Sutojayan. Pelaksanaan penelitian berlangsung dari 24 Oktober hingga 22 November 2024. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi pada kelas XI di SMAN 1 Sutojayan tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas

kontrol. Kelas eksperimen akan menerima perlakuan dengan penggunaan aplikasi Quizizz, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan tersebut.

Penelitian ini mengambil populasi dari siswa kelas XI, sedangkan sampel yang digunakan sebagai responden penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas XI-5 dengan 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-6 dengan 30 siswa sebagai kelas kontrol. Dibawah ini tabel data responden penelitian sebagai berikut :

Tabel 7 Data Nama Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Kelas XI-5 (Kelas Eksperimen (E))	L/P	Kelas XI-6 (Kelas Kontrol (K))	L/P
1.	ASL	P	AH	L
2.	AGP	P	AHC	P
3.	AFHR	L	AHLJ	L
4.	AMEZ	P	ASR	P
5.	AKN	P	AVPA	P
6.	AAB	L	AM	L
7.	AAD	P	ASM	P
8.	ACC	P	ADMH	P
9.	AOF	P	DNP	P
10.	CSR	P	DPA	P
11.	EDI	P	DRW	L
12.	FSA	P	DMMS	P
13.	HZA	P	FNL	P
14.	JWA	P	IDKA	P
15.	JAH	L	IG	L
16.	LDR	P	KP	P
17.	MM	L	LVP	P
18.	MRRP	L	LM	P
19.	MWP	L	MHF	L
20.	NRA	P	MRH	L
21.	NAP	P	NFSA	P
22.	NZJ	P	QEC	P
23.	RN	P	RR	P
24.	RWS	L	RDP	P

25.	RAW	P	SCM	P
26.	SPL	P	SA	P
27.	SN	P	SAI	L
28.	VR	L	SSW	P
29.	YDW	P	TR	P
30.	ZMA	L	VEP	P

Dari data tabel 4.1 diketahui data sampel penelitian dari dua kelas yaitu kelas XI-5 dan XI-6. Jumlah total siswa pada kelas XI-5 sebagai kelas eksperimen (kode:E) yaitu berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Sedangkan jumlah total kelas XI-6 sebagai kelas kontrol (kode : K) yaitu berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan.

3. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini menerapkan beberapa metode dalam pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian, adapun beberapanya yaitu angket, tes dan dokumentasi. Berikut ini merupakan data hasil selama melakukan penelitian yaitu sebagai berikut:

a. Deskripsi Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Siswa Kelas XI Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 1 Sutojayan Tahun Pelajaran 2024/2025.

Pada pelaksanaan penelitian, peneliti mendapatkan data minat belajar siswa dari angket yang sudah disebarkan pada dua kelas sampel penelitian. Angket minat belajar siswa ini disebarkan pada dua kelas sampel penelitian, dimana angket ini berisi campuran pertanyaan dari dua jenis muatan positif dan negatif dengan total pernyataan sebanyak 25 butir. Penilaian angket minat belajar siswa ini dengan menggunakan jenis penilaian Skala Likert yang terpapar 4 jawaban berupa Sangat Setuju (SS) 4 point, Setuju (S) 3 point, Tidak Setuju (TS) 2 poin, Sangat Tidak Setuju (STS) 1 point. Berikut ini kriteria hasil angket minat belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 8 Kriteria Nilai Angket Minat Belajar

No.	Interval Nilai	Kriteria
1.	80-100	Sangat Baik
2.	70-79	Baik
3.	60-69	Cukup

4.	<60	Kurang
----	-----	--------

Dari tabel rubrik diatas merupakan kriteria perolehan nilai pada angket minat belajar siswa yang digunakan sebagai patokan pedoman penilaian angket. Perolehan dari interval nilai kurang dari 60 masuk kriteria kurang, nilai 60-69 kriteria cukup, nilai 70-79 kriteria baik, dan nilai 80-100 masuk pada kriteria penilaian sangat baik. Dibawah ini merupakan nilai angket minat belajar siswa pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 9 Daftar Nilai Angket Minat Belajar Siswa

No	Kelas XI-5 (Kelas Eksperimen (E))	Nilai	Kelas XI-6 (Kelas Kontrol (K))	Nilai
1.	ASL	60	AH	51
2.	AGP	59	AHC	52
3.	AFHR	54	AHLJ	55
4.	AMEZ	50	ASR	57
5.	AKN	53	AVPA	54
6.	AAB	55	AM	54
7.	AAD	55	ASM	51
8.	ACC	74	ADMH	55
9.	AOF	57	DNP	60
10.	CSR	57	DPA	70
11.	EDI	52	DRW	52
12.	FSA	79	DMMS	53
13.	HZA	53	FNL	50
14.	JWA	64	IDKA	56
15.	JAH	51	IG	51
16.	LDR	57	KP	51
17.	MM	67	LVP	45
18.	MRRP	50	LM	51
19.	MWP	57	MHF	41
20.	NRA	55	MRH	55
21.	NAP	59	NFSA	52
22.	NZJ	45	QEC	40

23.	RN	52	RR	52
24.	RWS	64	RDP	55
25.	RAW	52	SCM	41
26.	SPL	46	SA	32
27.	SN	59	SAI	50
28.	VR	55	SSW	50
29.	YDW	52	TR	44
30.	ZMA	70	VEP	45
	Rata-rata	57.10	Rata-rata	50.83
	Nilai Minimum	45	Nilai Maksimum	32
	Nilai Maksimum	79	Nilai Maksimum	70

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa nilai motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen maksimum 79, nilai minimum 45 dan nilai rata-rata sebesar 57.10. Minat belajar kelas kontrol nilai maksimum sebesar 32, nilai minimum 70 dan nilai rata-rata 50.83. Data tersebut dapat kita lihat bahwa minat belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan aplikasi *Quizizz* sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan soal tes konvensional.

- b. **Deskripsi Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Hasil Siswa Kelas XI** Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 1 Sutojayan Tahun Pelajaran 2024/2025.

Dalam penelitian ini, peneliti juga mengumpulkan data hasil belajar melalui posttest yang telah diberikan kepada siswa kelas XI-5 dan XI-6, masing-masing terdiri dari 30 siswa sebagai sampel penelitian. Posttest tersebut berisi 25 soal yang berkaitan dengan materi ekonomi yang telah diajarkan sebelumnya. Kriteria penilaian hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 10 Kriteria Nilai Hasil Belajar

No.	Interval Nilai	Kriteria
1.	90-100	Sangat Baik
2.	80-89	Baik
3.	70-79	Cukup
4.	<70	Kurang

Dari tabel rubrik diatas merupakan kriteria perolehan nilai pada hasil belajar siswa yang digunakan sebagai patokan pedoman penilaian hasil belajar siswa. Perolehan dari interval nilai kurang dari 70 masuk kriteria kurang, nilai 70-79 kriteria cukup, nilai 80-89 kriteria baik, dan nilai 90-100 masuk pada kriteria penilaian sangat baik. Data yang sudah diperoleh selama penelitian ini disebar untuk mengetahui kemampuan belajar siswa dalam daftar nilai posttest hasil belajar siswa. Dibawah ini merupakan nilai hasilbelajar siswa pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 11 Nilai Hasil Belajar

No	Kelas XI-5 (Kelas Eksperimen (E))	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Kelas XI-6 (Kelas Kontrol (K))	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	ASL	70	100	AH	70	57
2.	AGP	75	96	AHC	80	50
3.	AFHR	85	92	AHLJ	55	80
4.	AMEZ	95	95	ASR	70	60
5.	AKN	85	92	AVPA	65	90
6.	AAB	50	88	AM	50	70
7.	AAD	70	80	ASM	60	80
8.	ACC	70	96	ADMH	50	92
9.	AOF	70	56	DNP	80	80
10.	CSR	90	96	DPA	50	50
11.	EDI	95	100	DRW	70	36
12.	FSA	50	92	DMMS	90	40
13.	HZA	60	60	FNL	50	89
14.	JWA	65	88	IDKA	50	90
15.	JAH	50	90	IG	55	60
16.	LDR	80	92	KP	50	90
17.	MM	75	70	LVP	75	40
18.	MRRP	65	80	LM	80	65
19.	MWP	50	72	MHF	60	90
20.	NRA	50	88	MRH	50	70
21.	NAP	60	50	NFSA	50	75

22.	NZJ	60	88	QEC	65	80
23.	RN	50	90	RR	70	92
24.	RWS	70	84	RDP	80	70
25.	RAW	55	60	SCM	50	72
26.	SPL	65	95	SA	65	60
27.	SN	80	72	SAI	75	90
28.	VR	75	76	SSW	55	72
29.	YDW	60	88	TR	80	72
30.	ZMA	60	84	VEP	90	72
	Rata-rata	67.83	83.67	Rata-rata	64.67	70.73
	Nilai Minimum	50	50	Nilai Maksimum	50	36
	Nilai Maksimum	95	100	Nilai Maksimum	90	92

Tabel 4.5 menunjukkan nilai hasil belajar siswa kelas XI-5 (Kelas Eksperimen) dan XI-6 (Kelas Kontrol). Data pretest rata-rata kelas kontrol sebesar 64,67 dan kelas eksperimen sebesar 67,83. Data ini diperoleh sebelum peneliti memberikan perlakuan. Data posttest menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas XI-5 adalah 83,67, sedangkan kelas XI-6 adalah 70,73. Kelas Eksperimen dan kelas Kontrol mendapatkan perlakuan yang berbeda, di mana kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan aplikasi *Quizizz* sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan soal tes konvensional. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai penggunaan aplikasi *Quizizz* lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan tes konvensional.

ANALISIS UJI HIPOTESIS

Analisis data yang diperlukan dalam uji prasyarat mencakup uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan data yang telah dikumpulkan dalam penelitian. Data yang sudah dinyatakan normal dan homogen selanjutnya dilanjutkan untuk uji T-test dan uji MANOVA. Peneliti melakukan uji instrumen penelitian yaitu uji validitas dan uji reliabilitas instrumen sebelum melakukan penelitian. Analisis data menggunakan bantuan SPSS 16.0 *for windows*.

Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini bertujuan untuk menilai kelayakan instrumen yang digunakan sebagai alat tes. Kemudian, instrumen angket dan tes telah dinyatakan valid maka selanjutnya instrumen tersebut dapat disebarkan guna mengumpulkan data hasil dalam penelitian. Dalam penelitian ini, validasi ahli dilakukan oleh dua penguji, salah satunya adalah Drs. H. Jani, M.M., M.Pd., yang merupakan dosen Program Studi Tadris IPS di UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung dan bertindak sebagai validator instrumen angket. Sedangkan validator instrumen test yaitu Ibu Nurwahyu Sri, S.E., M.Pd., selaku guru mata pelajaran ekonomi di SMAN 1 Sutojayan.

Responden dalam penelitian ini adalah sebagian siswa kelas XI 7 dengan total 30 responden. Instrumen yang digunakan dalam penelitian terdiri dari 25 butir soal tes untuk mengukur hasil belajar siswa serta 20 butir soal angket untuk mengukur minat belajar siswa. Selanjutnya, validitas data diuji menggunakan aplikasi SPSS versi 16.0 *for windows*, dengan hasil uji sebagai berikut:

Tabel 12 Uji Validitas instrumen Angket Minat Siswa

Butir Soal	R Hitung (rxy)	R Tabel (N = 30) Tingkat Signifikan 5%	Keterangan
1.	0,421	0,361	Valid
2.	0,409	0,361	Valid
3.	0,396	0,361	Valid
4.	0,367	0,361	Valid
5.	0,387	0,361	Valid
6.	0,432	0,361	Valid
7.	0,37	0,361	Valid
8.	0,454	0,361	Valid
9.	0,385	0,361	Valid
10.	0,364	0,361	Valid
11.	0,512	0,361	Valid
12.	0,403	0,361	Valid
13.	0,412	0,361	Valid
14.	0,479	0,361	Valid
15.	0,445	0,361	Valid

16.	0,384	0,361	Valid
17.	0,607	0,361	Valid
18.	0,437	0,361	Valid
19.	0,387	0,361	Valid
20.	0,457	0,361	Valid

Data tabel 4.6 tersebut dapat diketahui bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga ketentuan dapat tercapai. Instrumen yang terdiri dari 20 butir soal dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian. Item-item dalam instrumen ini dapat secara akurat mengukur minat belajar siswa. Hasil uji validitas tes disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 13 Uji Validitas Instrument Tes Hasil Belajar Siswa

Butir Soal	R Hitung (r _{xy})	R Tabel (N = 30) Tingkat Signifikan 5%	Keterangan
1.	0,425	0,361	Valid
2.	0,521	0,361	Valid
3.	0,504	0,361	Valid
4.	0,504	0,361	Valid
5.	0,377	0,361	Valid
6.	0,377	0,361	Valid
7.	0,370	0,361	Valid
8.	0,418	0,361	Valid
9.	0,398	0,361	Valid
10.	0,494	0,361	Valid
11.	0,439	0,361	Valid
12.	0,491	0,361	Valid
13.	0,508	0,361	Valid
14.	0,485	0,361	Valid
15.	0,483	0,361	Valid
16.	0,383	0,361	Valid
17.	0,454	0,361	Valid
18.	0,401	0,361	Valid
19.	0,517	0,361	Valid

20.	0,434	0,361	Valid
21.	0,369	0,361	Valid
22.	0,369	0,361	Valid
23.	0,637	0,361	Valid
24.	0,369	0,361	Valid
25.	0,651	0,361	Valid

Berdasarkan data dalam Tabel 4.7, dapat diketahui bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga ketentuan dapat tercapai sehingga memenuhi ketentuan validitas. Instrumen yang terdiri dari 25 butir soal dinyatakan valid dan layak digunakan dalam penelitian. Item-item tersebut dapat secara akurat mengukur hasil belajar siswa.

b. Uji Reabilitas

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan *SPSS 16.0 for Windows* untuk menghindari kesalahan perhitungan manual, menggunakan data yang sama seperti pada uji validitas. Instrumen penelitian dinyatakan reliabel jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi 5%. Jika hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari r_{tabel} , maka instrumen tersebut dapat dikategorikan sebagai reliabel. Adapun kriteria uji reliabilitas berdasarkan nilai *Cronbach's Alpha* memiliki ketentuan sebagai berikut:

Tabel 14 Interpretasi Reabilitas dengan Rumus Alpha

Tingkat Korelasi	Tingkat Hubungan
0,00-0,20	Kurang reliable
0,20-0,40	Agak reliable
0,40-0,60	Cukup reliable
0,60-0,80	Reliable
0,81-1,00	Sangat reliable

Hasil pengujianinstrument penelitian menggunakan *Alpha Cronbach* dalam *Spss 16.0 for windows* sebagai berikut ini :

Tabel 15 Hasil Uji Reabilitas Minat Belajar Siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.748	20

Data pada tabel 4.9 mengenai pengaruh minat belajar siswa ,dapat diperlihatkan bahwa hasil uji reabilitas dengan nilai *Alpha Cronbach* menunjukkan nilai sebesar 0,784. Nilai ini masuk dalam rentang 0,61-0,80 sehingga dapat dikatakan dapat diujikan (reliable).

Tabel 16 Hasil Uji Reabilitas Hasil Belajar Siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.836	25

Data pada tabel 4.10 mengenai pengaruh hasil belajar siswa dapat diperlihatkan bahwa hasil uji reabilitas dengan nilai *Alpha Cronbach* menunjukkan nilai sebesar 0,836. Nilai ini masuk dalam rentang 0,81-1,00 sehingga dapat dikatakan sangat dapat diujikan (sangat reliable).

Uji Prasyarat Hipotesis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan sebagai prasyarat untuk uji t. Data yang digunakan untuk uji t harus berdistribusi normal, jika tidak berdistribusi normal maka uji t tidak dapat dilanjutkan. Distribusi dikatakan normal apabila taraf signifikansinya $> 0,05$, sebaliknya jika taraf signifikansinya $< 0,05$ maka suatu distribusi dikatakan tidak normal. Menguji normalitas menggunakan uji Kolmogorof-Smirnov pada program *SPSS 16.0 for windows*. Pada penelitian ini, data yang terkumpul berupa post test dan angket motivasi belajar peserta didik mata pelajaran sejarah.

Tabel 17 Hasil Uji Normalitas Angket Minat Belajar Siswa

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		MINAT KELAS EKSPERIME N	MINAT KELAS KONTROL
N		30	30
Normal Parameters ^a	Mean	57.10	50.83
	Std. Deviation	7.694	6.944
Most Extreme Differences	Absolute	.172	.219
	Positive	.172	.141
	Negative	-.111	-.219
Kolmogorov-Smirnov Z		.941	1.199
Asymp. Sig. (2-tailed)		.338	.113
a. Test distribution is Normal.			

Tabel 4.11 dapat dilihat bahwa angket minat belajar siswa pada kelas eksperimen diperoleh signifikan $0.338 > 0.05$ dan dikelas kontrol diperoleh signifikan $0.113 > 0.05$ maka data terdistribusi normal. Kriteria penilaian apabila nilai Sig atau signifikan probabilitas > 0.05 maka data terdistribusi normal. Nilai angket motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol dapat dikatakan berdistribusi normal.

Tabel 18 Hasil Uji Normalitas Pretest Hasil Belajar Siswa

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		PRETEST KONTROL	PRETEST EKSPERIMEN
N		30	30
Normal Parameters ^a	Mean	64.67	67.83
	Std. Deviation	13.192	13.689
Most Extreme Differences	Absolute	.168	.116
	Positive	.168	.116
	Negative	-.133	-.096
Kolmogorov-Smirnov Z		.921	.638
Asymp. Sig. (2-tailed)		.364	.811
a. Test distribution is Normal.			

Tabel 4.12 dapat dilihat bahwa pretest pada kelas eksperimen diperoleh signifikan $0.811 > 0.05$ dan dikelas kontrol diperoleh signifikan $0.364 > 0.05$ maka data terdistribusi normal. Kriteria penilaian apabila nilai Sig atau signifikan probabilitas > 0.05 maka data terdistribusi normal. Nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol dapat dikatakan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Tahapan uji homogenitas ini adalah tahapan dimana penguji ataupun peneliti ingin mengetahui apakah varian data distribusi sampel tersebut sama atau tidak. Data dikatakan homogen apabila tingkat signifikansi bernilai > 0.05 dan apabila tingkat signifikansi bernilai < 0.05 maka tingkat signifikansi tidak sama. Uji homogenitas pada penelitian ini berdasarkan pada hasil pengujian soal pretest terhadap sampel yaitu kelas XI-5 dan XI-6 dengan menggunakan bantuan *SPSS 16.0 for windows* sebagai berikut:

Tabel 19 Hasil Uji Homogenitas Angket Minat Belajar Siswa

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
MINAT BELAJAR SISWA	Based on Mean	.477	1	58	.493
	Based on Median	.322	1	58	.573
	Based on Median and with adjusted df	.322	1	57.266	.573
	Based on trimmed mean	.416	1	58	.521

Tabel 4.13 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi pada angket minat belajar siswa adalah $0.493 > 0.05$. Kriteria penilaian jika nilai signifikansi > 0.05 maka kedua sampel dinyatakan homogen. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai angket minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi homogen.

Tabel 20 Hasil Uji Homogenitas Pretest Hasil Belajar Siswa

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest kelas kontrol dan eksperimen	Based on Mean	.011	1	58	.918
	Based on Median	.008	1	58	.927
	Based on Median and with adjusted df	.008	1	56.318	.928
	Based on trimmed mean	.016	1	58	.900

Tabel 4.14 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi pada posttest kemampuan kognitif siswa belajar adalah $0.918 > 0.05$. Kriteria penilaian jika nilai signifikansi > 0.05 maka kedua sampel dinyatakan homogen. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai pretest hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan setelah memenuhi uji prasyarat. Pengujian hipotesis menggunakan uji T-test untuk hipotesis 1 dan 2, serta uji MANOVA (*Multivariate*

Analysis of Variance) untuk hipotesis 3. Analisis dilakukan dengan bantuan *SPSS 16.0 for windows*, dengan kriteria penilaian bahwa jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

a. Uji T-Test

Pada penelitian ini hipotesis 1 dan 2 menggunakan uji Independent Sampel T-Test. Hasil uji T-Test pada hipotesis 1 yaitu pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap minat belajar siswa.

Hipotesis 1

- 1) H_0 = Tidak ada pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi kesenjangan ekonomi ketenagakerjaan kelas XI SMAN 1 Sutojayan.
- 2) H_1 = Ada pengaruh pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi Ketenagakerjaan kelas XI SMAN 1 Sutojayan.

Tabel 21 Hasil Uji T-Test Angket Minat Belajar Siswa

Group Statistics					
	KELAS	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
MINAT BELAJAR	Eksperimen	30	57.10	7.694	1.405
	Kontrol	30	50.83	6.944	1.268

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
MINAT BELAJAR	Equal variances assumed	.477	.493	3.312	58	.002	6.267	1.892	2.479	10.054
	Equal variances not assumed			3.312	57.400	.002	6.267	1.892	2.478	10.055

Tabel 4.15 diperoleh nilai Sig. (2-tailed) yaitu $0.002 < 0.5$. Nilai mean diperoleh pada kelas eksperimen yaitu 57.10 dan kelas kontrol sebesar 50.83. Nilai mean kelas

eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kriteria penilaian jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulannya ada pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa pada materi Ketenaga Kerjaan kelas XI SMAN 1 Sutojayan. Hasil uji T-Test posttest hasil belajar siswa sebagai berikut:

Hipotesis 2

- 1) H_0 = Tidak ada pengaruh penggunaan aplikasi quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ketenagakerjaan kelas XI SMAN 1 Sutojayan.
- 2) H_1 = Ada pengaruh penggunaan aplikasi quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ketenagakerjaan kelas XI SMAN 1 Sutojayan.

Tabel 22 Hasil Uji T-Test Posttest Hasil Belajar Siswa

Group Statistics					
KELAS		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
HASIL BELAJAR	EKSPERIMEN	30	83.67	13.471	2.459
	KONTROL	30	70.73	16.712	3.051

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HASIL BELAJAR	Equal variances assumed	1.498	.226	-3.300	58	.002	-12.933	3.919	-20.778	-5.088
	Equal variances not assumed			-3.300	55.498	.002	-12.933	3.919	-20.786	-5.081

Tabel 4.16 diperoleh nilai Sig. (2-tailed) yaitu $0.002 < 0.5$. Nilai mean yang diperoleh pada kelas eksperimen yaitu 83.67 dan kelas kontrol sebesar 70.73. Nilai mean kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kriteria penilaian jika nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulannya ada pengaruh

penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada materi ketenagakerjaan dan kesenjangan ekonomi kelas XI SMAN 1 Sutojayan.

b. Uji MANOVA

Pengujian hipotesis selanjutnya adalah uji MANOVA yang digunakan untuk mengetahui hipotesis ketiga yaitu pengaruh penggunaan aplikasi quizizz dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada ketenagakerjaan kelas XI SMAN 1 Sutojayan. Penelitian ini uji MANOVA menggunakan bantuan SPSS dengan kriteria jika nilai signifikansi < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima Hasil uji MANOVA dengan SPSS 16.0 for windows sebagai berikut:

Hipotesis 3

- 1) H_0 = Tidak ada pengaruh penggunaan aplikasi quizizz dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi ketenagakerjaan dan kesenjangan ekonomi kelas XI SMAN 1 Sutojayan.
- 2) H_1 = Ada pengaruh penggunaan aplikasi quizizz dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi ketenagakerjaan dan kesenjangan ekonomi kelas XI SMAN 1 Sutojayan.

Tabel 23 Hasil Uji MANOVA Minat dan Hasil Belajar Siswa

Multivariate Tests ^a						
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	,988	2421,003 ^b	2,000	57,000	,000
	Wilks' Lambda	,012	2421,003 ^b	2,000	57,000	,000
	Hotelling's Trace	84,947	2421,003 ^b	2,000	57,000	,000
	Roy's Largest Root	84,947	2421,003 ^b	2,000	57,000	,000
Aplikasi Quizizz	Pillai's Trace	,273	10,689 ^b	2,000	57,000	,000
	Wilks' Lambda	,727	10,689 ^b	2,000	57,000	,000
	Hotelling's Trace	,375	10,689 ^b	2,000	57,000	,000
	Roy's Largest Root	,375	10,689 ^b	2,000	57,000	,000
a. Design: Intercept + aplikasi Quizizz						
b. Exact statistic						

Tabel 4.17 dapat dilihat bahwa output Multivariate Tests memperoleh nilai signifikansi yaitu $0.000 < 0.05$, Hal ini menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Kesimpulannya ada ada pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi ketenagakerjaan kelas XI SMAN 1 Sutojayan.

Rekapitulasi Hasil Penelitian

No.	Uraian	Hasil	Kriteria	Interpretasi	Kesimpulan
1.	Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi kesenjangan ekonomi dan ketenagakerjaan kelas XI SMAN 1 Sutojayan.	Nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0.002	Nilai sig. (2-tailed) < 0,05= 0,002<0,05	H ₀ ditolak dan H ₁ diterima	Ada pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi kesenjangan ekonomi dan ketenagakerjaan kelas XI SMAN 1 Sutojayan.
2.	Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kesenjangan ekonomi dan ketenagakerjaan kelas XI SMAN 1 Sutojayan.	Nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0.002	Nilai sig. (2-tailed) < 0,05= 0,002<0,05	H ₀ ditolak dan H ₁ diterima	Ada pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kesenjangan ekonomi dan ketenagakerjaan kelas XI SMAN 1 Sutojayan.

3.	Pengaruh penggunaan aplikasi <i>Quizizz</i> dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi kesenjangan ekonomi dan ketenagakerjaan kelas XI SMAN 1 Sutojayan.	Nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0.000	Nilai sig. (2-tailed) < 0,05= 0,000<0,05	H ₀ ditolak dan H ₁ diterima	Ada pengaruh penggunaan aplikasi <i>Quizizz</i> dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi kesenjangan ekonomi dan ketenagakerjaan kelas XI SMAN 1 Sutojayan.
----	---	-----------------------------------	--	--	---

PEMBAHASAN

Bab ini membahas data serta pengujian hipotesis mengenai pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMAN 1 Sutojayan. Dalam pembahasan ini, terdapat tiga rumusan masalah yang hasil penelitiannya diperoleh sebagai berikut:

A. Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Kesenjangan Ekonomi Dan Ketenagakerjaan Kelas XI SMAN 1 Sutojayan tahun Pelajaran 2024/2025.

Penelitian ini memiliki tujuan guna mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi kesenjangan ekonomi dan ketenagakerjaan kelas XI SMAN 1 Sutojayan tahun pelajaran 2024/2025. Pengumpulan data minat belajar dengan mengambil sampel menggunakan 2 kelas yaitu kelas XI-5 sebagai eksperimen dan XI-6 sebagai kelas kontrol. Hasil data minat belajar siswa diperoleh dari angket yang telah disusun dengan baik dan sudah dilakukan uji validasi baik itu validasi ahli ataupun validasi empiris dengan berbantuan *SPSS 16.0 for windows*. Dari hasil penyajian dan analisis data penelitian, hasil menunjukan bahwa adanya pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran Ekonomi kelas XI. Uji prasyarat yaitu uji normalitas yang ditunjukkan pada tabel 4.11 kelas eksperimen memperoleh $0.338 > 0.05$ dan kelas kontrol memperoleh $0.113 > 0.05$. Kesimpulannya bahwa nilai angket kelas kontrol dan eksperimen

berdistribusi normal. Uji homogenitas yang ditunjukkan pada tabel 4.14 menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.918 yang artinya lebih dari 0.05. Kesimpulannya nilai angket kelas kontrol dan eksperimen homogen.

Analisis data setelah uji prasyarat yaitu dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan Uji Independent Sampel T-Test yang ditunjukkan pada tabel 4.15 dengan nilai Sig.(2-tailed) yaitu $0.002 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kelas kontrol mendapatkan nilai mean sebesar 57.10 sedangkan kelas eksperimen nilai mean sebesar 50.83. Analisis data dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran Ekonomi kelas XI.

Berdasarkan pengamatan di lokasi penelitian, kelas yang menggunakan metode konvensional tanpa bantuan media pembelajaran sebagai sarana transfer ilmu menunjukkan bahwa siswa kurang bersemangat, banyak yang asyik berbicara sendiri, serta ada yang mengantuk saat pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi kurang menarik, sehingga siswa merasa bahwa mata pelajaran ekonomi membosankan.

Sementara itu, pada kelas yang menggunakan alat bantu transfer ilmu yang inovatif, yaitu dengan penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran, siswa terlihat lebih antusias, bersemangat, dan aktif mengikuti jalannya pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari antusiasme siswa dalam semangat mengerjakan, serta keberanian mereka dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan selama diskusi dalam permainan.

Dari sini terlihat adanya perbedaan dalam antusiasme atau minat siswa terhadap pembelajaran Ekonomi di kelas. Penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang menarik berupaya untuk meningkatkan ketertarikan dan antusiasme siswa dalam mata pelajaran Ekonomi. Dimana dalam hasil penelitian ini sesuai dengan kelebihan dari penggunaan media tersebut menurut fahyuni dkk, antara lain :

1. Proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan mendorong pemahaman lebih siswa terhadap materi pembelajaran.
2. Siswa akan terlatih untuk sigap, cepat, dan tanggap
3. Merangsang akal siswa serta menarik perhatian siswa untuk berpartisipasi aktif.
4. Siswa akan terlatih untuk bersikap teliti dan kritis.

Delapan fase proses pembelajaran menurut Robert M. Gagne adalah.

1. Motivasi, fase awal memulai pembelajaran dengan adanya dorongan untuk melakukan suatu tindakan dalam mencapai tujuan tertentu (motivasi intrinsik dan ekstrinsik).
2. Pemahaman, individu menerima dan memahami informasi yang diperoleh dari pembelajaran. Pemahaman didapat melalui perhatian.
3. Pemerolehan, individu memberikan makna / mempersepsi segala informasi yang sampai pada dirinya sehingga terjadi proses penyimpanan dalam memori siswa.
4. Penahanan, menahan informasi / hasil belajr agar dapat diginakan utuk jangka panjang. Proses mengingat jangka panjang.
5. Ingatan kembali, mengeluarkan kembali informasi yang telah disimpa,bila ada rangsangan.
6. Generalisasi, menggunakan hasil pembelajaran untuk keperluan tertentu.
7. Perlakuan, perwujudan perubahan perilaku individu sebagai hasil pembelajaran.
8. Umpan balik, individu memperoleh feedback dari perilaku yang telah dilakukan.

Hasil penelitian diperkuat oleh Rizka Medianto dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 189 Jakarta” Hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan media aplikasi ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Peningkatan minat belajar siswa tersebut terlihat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Peningkatan motivasi belajar siswa dibuktikan dengan hasil perhitungan pengujian hipotesis, menggunakan program SPSS 25.0 dimana telah diketahui bahwa, nilai thitung > t atau (9,506 > 1,697) selain itu hasil nilai p value < sig. 0,05 atau (0,000 < 0,05). Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Penggunaan Aplikasi Quizizz secara parsial mempunyai pengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh Cici Aprianis, Neti Aprianis dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa” Hasil penelitian

diketahui bahwa penggunaan media aplikasi ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya minat belajar siswa di kelas XI IPA SMA Negeri 9 Mandau. Data minat belajar siswa diperoleh dengan menggunakan instrumen angket, yang di analisis menggunakan uji t untuk melihat pengaruh aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa pada nilai signifikansi. Dari hasil yang diperoleh nilai t-hitung = 3,473 dengan nilai sig 2-tailed sebesar 0,001, dan nilai t-tabel = 1,998. Jika nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ dan nilai t-hitung $> t$ -tabel. Sehingga disimpulkan hipotesis nol (H_0) ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa dengan koefisien pengaruh sebesar 8,5.

Hasil penelitian juga di dukung oleh khusnul mawaddah dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai” data yang diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari 0.05 atau $0,000 < 0.05$. Karena pada kaidah pengujian jika nilai Sig.(2-tailed) < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, dengan kata lain penggunaan media pembelajaran Quizizz efektif terhadap minat belajar matematika siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai.

B. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kesenjangan Ekonomi Dan Ketenagakerjaan Kelas XI SMAN 1 Sutojayan tahun Pelajaran 2024/2025.

Penelitian ini selain untuk mengetahui minat belajar siswa memiliki tujuan lain yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi kesenjangan ekonomi dan ketenagakerjaan. Pengumpulan data hasil belajar siswa diambil dari sampel penelitian di kelas XI-5 (kelas eksperimen) dan XI-6 (kelas kontrol). Analisis data dan pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran menggunakan tes tulis konvensional. Pengujian hipotesis dengan menggunakan uji independent sampel t-test yang ditunjukkan pada tabel 4.16 dengan nilai Sig. (2-tailed) yaitu $0,002 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Pada analisis data diperoleh nilai mean pada kelas eksperimen sebesar 83,67 lebih tinggi dari pada kelas kontrol dengan nilai mean sebesar 70,73. Kesimpulan analisis data di atas bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kesenjangan ekonomi dan ketenagakerjaan kelas XI SMAN 1 Sutojayan

Penggunaan model pembelajaran Quizizz berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan adanya pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran konvensional. Penggunaan aplikasi Quizizz dapat memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan terkait hasil belajar siswa.

Quizizz merupakan salah satu aplikasi media kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di ruang kelas yang memiliki beberapa alternatif pilihan jawaban, serta bisa menambah gambar kelatar belakang pertanyaan dan bisa menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai yang diinginkan. Media Quizizz memiliki keunggulan dalam tampilan dan kemudahan ketika dioperasikan. Penggunaan media pembelajaran Quizizz dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran matematika yang menyenangkan. Selain itu, Quizizz menjadi aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0 karena aplikasi kuis online Quizizz digunakan untuk mengukur sejauh mana partisipasi, minat, motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran serta penggunaanya yang mudah dan penilaian siswa diproses dengan cepat.

Hasil penelitian juga di dukung oleh khusnul mawaddah dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai”. Setelah dilakukan uji prasyarat dan data terbukti normal dan homogen, maka analisis dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji paired sampel t-test. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran quizizz efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. Data diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari 0.05 atau $0,000 < 0.05$. Karena pada kaidah pengujian jika nilai Sig.(2-tailed) < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai.

Hasil penelitian ini juga di dukung oleh Delvi Milfin dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa” Quizizz digunakan dalam kegiatan pembelajaran ekonomi guna membentuk area belajar siswa yang menarik dan menyenangkan serta merangsang perkembangan kognitif siswa bermain sambil belajar melalui proses pembelajaran. Pada penelitian ini dibuktikan pada kelas XI IPA 1 sebagai kelas eksperimen setelah diterapkannya media pembelajaran

quizizz dapat memberi pengaruh signifikan pada hasil belajarnya. Hasil dari observasi menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen lebih tertarik untuk belajar. Proses pembelajaran pada penelitian ini, guru menyesuaikan perangkat pembelajaran dengan materi sehingga suasana di kelas menjadi lebih menarik dan siswa mencapai proses dan hasil belajar yang baik. Hasil analisis uji *independent Samples T-Test* di atas dapat dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil tersebut dilihat pada nilai (sig. 2-tailed) yakni $0,017 < 0,05$, artinya ada perbedaan yang signifikan antara kelas yang menerapkan dan tidak menerapkan media pembelajaran quizizz.

Hasil penelitian ini juga di dukung oleh Jian Agustia Afifah dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI MAN 1 Trenggalek”. Pada jurnal ini menggunakan uji wilcoxon untuk mengetahui perbedaan rata-rata 2 sampel berpasangan. Pada uji wilcoxon berdasarkan output tes statistics spss, terlihat bahwa Asymp.Sig (2-tailed) bernilai 0,000. Dan nilai 0,000 lebih kecil atau kurang dari dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest kelas eksperimen. Selanjutnya pada pengujian hipotesis dengan menggunakan uji mann whitney menunjukkan bahwa H_a diterima. Berdasarkan output spss diketahui nilai Asymp. Sign (2-tailed) adalah 0,000. Karena nilai Asymp. Sign (2-tailed) kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat dikatakan bahwa hipotesis nol yang menyatakan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz tidak berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih kelas XI MAN 1 Trenggalek ditolak, dan hipotesis alternatif yang menyatakan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran fiqih kelas XI MAN 1 Trenggalek diterima.

C. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kesenjangan Ekonomi Dan Ketenagakerjaan Kelas XI SMAN 1 Sutojayan tahun Pelajaran 2024/2025.

Hasil analisis data dan pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat penggunaan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi kesenjangan ekonomi dan ketenagakerjaan kelas XI SMAN 1 Sutojayan. Hasil analisis data menggunakan uji MANOVA. Hasil uji MANOVA ditunjukkan dalam tabel 4.17 dimana memperoleh nilai signifikasi sebesar $0.000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. keterkaitan berdasarkan penggunaan media quizizz dan output (hasil belajar) yaitu aktivitas pengajaran yang berpusat kepada siswa. Quizizz

dapat menggunakan bentuk ranking berdasarkan jawaban siswa yang benar untuk melihat hasil setiap pertanyaan yang dikerjakan oleh siswa. Quizizz bisa juga menantang siswa untuk bersaing dengan teman sekelas sehingga dapat memotivasi dalam proses pembelajaran siswa. Hal tersebut bisa mengembangkan hasil belajarnya dalam mata pelajaran.

Hasil penelitian di dukung oleh Dhian Nuri Rahmawati hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan minat dan konsentrasi belajar siswa kelas VI di SDN Banjarharjo. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi pemanfaatan Quizizz tidak hanya sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif. Namun, karena aplikasi ini memerlukan koneksi internet yang stabil, penggunaannya kurang direkomendasikan bagi sekolah atau siswa di daerah terpencil, kecuali jika tersedia jaringan Wi-Fi yang memadai.

Hasil penelitian ini juga di dukung oleh Sulaeman Deni Ramdani bahwa mengukur minat belajar siswa diberikan angket dan untuk mengukur hasil belajar siswa diberikan posttest pada akhir pembelajaran. Pada kelas kontrol yang melaksanakan kuis menggunakan kertas soal didapatkan rata-rata nilai minat belajarnya sebesar 58,27 sedangkan pada siswa kelas eksperimen yang melaksanakan kuis dengan *Quizizz Apk* mendapatkan rata-rata nilai sebesar 63,67. Hasil rata-rata nilai posttest siswa pada kelas kontrol adalah sebesar 58,40 sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 65,43. Hasil tersebut menunjukkan terdapat perbedaan minat serta hasil belajar yang signifikan antara siswa kelas eksperimen yaitu XI TKRO 1 dan kelas kontrol yaitu XI TKRO 2. Siswa pada kelas eksperimen memiliki rata-rata minat dan hasil belajar yang lebih tinggi daripada siswa pada kelas kontrol. Dengan hasil penelitian dapat disimpulkan *Quizizz Apk* mempengaruhi peningkatan minat serta hasil belajar siswa.

Penggunaan aplikasi Quizizz terbukti mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi di kelas XI SMAN 1 Sutojayan. Dibandingkan dengan metode tes konvensional, penerapan Quizizz lebih efektif dalam meningkatkan pencapaian akademik siswa. Selain itu, aplikasi ini juga berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar karena menghadirkan pengalaman yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di kelas.

5. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, Berikut kesimpulan yang peneliti berikan:

- a. Terdapat pengaruh signifikan berdasarkan hasil dari analisis uji t-test dalam minat belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi diperoleh *Sig.(2-tailed)* adalah 0,002. Signifikansi $<0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulannya ada pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi kesenjangan ekonomi dan ketenagakerjaan kelas XI SMAN 1 Sutojayan.
- b. Terdapat pengaruh yang signifikan berdasarkan hasil dari analisis uji t-test dalam hasil belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi diperoleh *Sig.(2-tailed)* adalah 0,002. Signifikansi $<0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulannya ada pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kesenjangan ekonomi dan ketenagakerjaan kelas XI SMAN 1 Sutojayan.
- c. Terdapat pengaruh yang signifikan berdasarkan hasil dari analisis uji MANOVA dalam minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ekonomi diperoleh *Sig.(2-tailed)* adalah 0,000. Signifikansi $<0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulannya ada pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi kesenjangan ekonomi dan ketenagakerjaan kelas XI SMAN 1 Sutojayan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi guru dalam memberikan perhatian lebih kepada peserta didik, khususnya dalam memotivasi mereka melalui dukungan dalam proses belajar. Diharapkan dengan adanya dorongan yang lebih besar, minat belajar siswa meningkat, sehingga berdampak positif pada hasil belajar mereka.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan semangat tambahan bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran ekonomi. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, seperti Quizizz, diharapkan dapat meningkatkan minat belajar serta membantu mereka mencapai hasil yang lebih baik.

3. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya, terutama dalam bidang ekonomi yang berfokus pada peningkatan minat dan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi pengembangan studi lebih lanjut terkait penggunaan teknologi dalam pendidikan.

4. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi tambahan bagi mahasiswa yang sedang menyusun skripsi, khususnya yang membahas pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, *Materi Pokok Pendidikan IPS*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan , PPPG Tertulis, 1992): 6
- Ali, M.Makhrus, Tri Hariyati, Meli Yudestia Pratiwi, and Siti Afifah. "Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapannya Dalam Penelitian." *Education Journal* 2, no. 2 (2022): 1–6.
- Amsul, Khusnul Mawaddah, Irmayanti Irmayanti, Fitriani Fitriani, and Sudirman P. "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai." *JTMT: Jurnal Tadris Matematika* 3, no. 1 (2022): 10–17.
- Annisa, Rahma, and Erwin Erwin. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3660–67. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1376>.
- Aprianis, Cici, and Neti Afrianis. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa." *Konfigurasi : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Terapan* 8, no. 2 (2024): 79.
- Asrulla, Risnita, M. S Jailani, and Firdaus Jeka. "Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) Dalam Pendekatan Praktis." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 3 (2023): 26320–32.
- Djonomiarjo Guru SMK Negeri, Triono, and Patilanggio Kab Pohuwato. "Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar." *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal Aksar* 05 (2018): 39–46.
- Eviani, Nur, Nur Eviani Prodi, Tadris Ilmu, Pengetahuan Sosial, Fakultas Tarbiyah, Ilmu Keguruan, Nur Isroatul, and Khusna Prodi. "Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning Menggunakan Media Flip Chart Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas VII MTS PSM Tanen Rejotangan." *Pembelajaran Dan Ilmu Sosial* 1, no. 3 (2023): 240–52.
- Handayani, Eka Selvi, and Hani Subakti. "Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (2020): 151–64.

- Irfansyah, Aldy, Eddy Rudiyanto, and Fuad Indra Kusuma. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Teknik Otomotif: Kajian Keilmuan Dan Pengajaran* 8, no. 1 (2024): 19. <https://doi.org/10.17977/um074v8i12024p19-25>.
- Listyaningsih, Erna, Nursiwi Nugraheni, and Ira Budi Yuliasih. "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pendekatan TarlModel PBL Dalam Matematika Kelas V SDN Bendan Ngisor." *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisipline* 1, no. 6 (2023): 620–27.
- Maunah, Binti. "Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa." *Jurnal Pendidikan Karakter*, no. 1 (2016): 90–101. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.8615>.
- Mawaddah, Ashimatul Wardah Al, M Thamrin Hidayat, Siti M Amin, and Sri Hartatik. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3109–16. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>.
- Medianto, Rizka. "Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 189 Jakarta." *Skripsi*, 2023, 1–210.
- Nurdyansyah, and Eni Fariyatul Fahyuni. *Inovasi Model. Nizmania Learning Center*, 2016.
- Nurfaisah, Andi, and Andi Amparita Said. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V." *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 6, no. 2 (2022): 375. <https://doi.org/10.26858/jkp.v6i2.33079>.
- P., Andi Achru. "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran." *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>.
- Rahman, Abd, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, and Yumriani. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8.
- Rahmawati, Dhian Nuri, Ana Fitrotun Nisa, Dwi Astuti, Fajariyani Fajariyani, and Suliyaniti Suliyaniti. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam." *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD* 2, no. 1 (2022): 55–66. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>.
- Ramdani, Sulaeman Deni. "Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Chasis Kendaraan Ringan Pada Kelas XI TKRO SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi Universitas Sultan Ageng Tirtayasa ," 8, no. 1 (2024): 32–38.
- Reski, Niko. "Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 11 (2021): 2485–90.
- Rofik, Mochamad. "Pengaruh Disiplin Kerja Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan." *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Akuntansi Terapan (JIMAT)* 13, no. 1 (2022): 104–14.

- Selaras, Ganda Hijrah, Yuni Ahda, Heffi Alberida, and Tri Putri Wahyuni. "The Validity and Reliability of The Instrument Assessment of Higher Order Thinking Skill on The Biological Scope Materials." *Bioeducation Journal* 3, no. 2 (2019): 151–58.
- Suci Trismayanti Universitas. "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar Suci" 17, no. 2 (n.d.): 1–17.
- Supriadi, Nunung -, Destyanisa Tazkiyah, and Zuyinatul Isro. "Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19." *Jurnal Cakrawala Mandarin* 5, no. 1 (2021): 42. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>.
- Syarifuddin, Ahmad. "Rapan Model Pembelajaran Cooperative Belajardan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya." *Jurnal TA'DIB* XVI, no. 1 (2011): 114–36.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68.
- Yolanda, Siska, and Septi Fitri Meilana. "Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio* 7, no. 3 (2021): 915–21. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>.