
PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI SEKOLAH DASAR NEGERI 104/II SUNGAI PINANG

Serli Afri Antika¹, Megawati², Abdullah³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Email: sherlyafriantika@gmail.com

ABSTRAK: Penelitian ini berjudul Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri 104/II Sungai Pinang, dengan tujuan untuk Mengetahui apakah ada perbedaan signifikan minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran IPAS kelas V di sekolah dasar negeri 104/II sungai pinang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi-eksperimen dengan desain *post test only*, yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VB dengan jumlah siswa 26 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas VC dengan jumlah 25 orang sebagai kelas kontrol. Data minat belajar siswa diperoleh dari hasil angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa uji statistik paired sample t-test yang menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,00$ (2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol Hal ini berarti hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, mengindikasikan bahwa penggunaan media *Quizizz* secara signifikan berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Kesimpulannya adalah terdapat perbedaan yang signifikan kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan penggunaan media *Quizizz* dan dengan yang tidak menggunakan media *Quizizz*. Dari hasil penelitian merekomendasikan pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar siswa, sebagiknya dijadikan alternatif dalam kegiatan pembelajaran IPAS khusus nya pada materi Ekosistem.

Kata Kunci: Pengaruh, Media, *Quizizz*, Minat Belajar.

ABSTRACT: This study, entitled "The Effect of *Quizizz* Learning Media on Students' Interest in Social Studies in Fifth Grade at State Elementary School 104/II Sungai Pinang," aims to determine whether there is a significant difference in student interest in science between the experimental and control classes using *Quizizz* learning in fifth grade science at State Elementary School 104/II Sungai Pinang. The method used in this study was a quasi-experimental design with a post-test only design. The subjects were 26 students in class VB as the experimental class and 25 students in class VC as the control class. Data on student interest was obtained from a questionnaire. The results of this study indicate that the paired sample t-test, with a significance value of 0.00 (2-tailed) < 0.05 , indicates a significant difference between student learning interest in the experimental and control classes. This means the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted, indicating that the use of *Quizizz* media has a significant positive effect on student learning interest. The conclusion is that there is a significant difference between the control and experimental classes using *Quizizz* media and those not using *Quizizz* media. The results of this study recommend that learning using *Quizizz*

media can increase student learning interest and should be used as an alternative in science learning activities, especially in the topic of Ecosystems.

Keywords: *Influence, Media, Quizizz, Learning Interest.*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan IPTEK sekarang, masyarakat dituntut untuk lebih meningkatkan kemampuan dan kompetensinya, sehingga manusia dapat menyeimbangkan dirinya di zaman modern ini. Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi semakin canggih serta mendukung terciptanya teknologi-teknologi baru. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) adalah awal dari kesuksesan bangsa, karena bisa menciptakan sesuatu hal yang baru yang sebelumnya tidak bisa terjadi dapat terjadi. IPTEK sudah sangat pesat diberbagai bidang, salah satunya di dalam dunia Pendidikan. Perkembangan IPTEK yang sangat pesat ini memunculkan peralatan dan aplikasi yang sangat mudah dipelajari dan dimanfaatkan menjadi media pembelajaran. (Mulyani & Haliza, 2021)

Beberapa tantangan pembelajaran tradisional antara lain, kurangnya keterlibatan siswa dalam metode tradisional, siswa cenderung

menjadi penerima pasif informasi. Hal ini menyebabkan rendahnya partisipasi aktif siswa dalam diskusi kelas, eksperimen, atau kegiatan eksploratif yang seharusnya menjadi bagian penting dalam pembelajaran IPAS. (Arends, 2021)

Minat belajar yang rendah, suasana kelas yang monoton dan kurang interaktif membuat siswa cepat bosan, terutama pada materi IPAS yang mengandung banyak konsep abstrak dan memerlukan pemahaman kontekstual. Akibatnya, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ini menurun. Ketergantungan pada Buku Teks dan Catatan pembelajaran tradisional sering kali terbatas pada penggunaan buku teks dan papan tulis, tanpa dukungan media visual atau teknologi interaktif yang dapat memperjelas konsep dan menarik perhatian siswa. (Sanjaya, 2023)

Berdasarkan hasil praobservasi peneliti pada tanggal 18-21 november 2024 di kelas V SDN 104/II Sungai Pinang proses pembelajaran yang terjadi terutama pada mata pelajaran IPAS sebagian besar masih menggunakan cara mengajar yang konvensional, yaitu hanya menggunakan media gambar, sehingga membuat siswa bosan dan tidak tertarik untk belajar, apalagi mengerjakan tugas. Guru hanya menggunakan media papan tulis serta hanya mencatat pembelajaran saja. Fakta lain yang peneliti temukan bahwa guru hanya menggunakan LKPD

ataupun mengerjakan soal di buku cetak, yang terjadi berulang-ulang. Dan itu di rasa membuat siswa jenuh, sehingga minat belajar siswa rendah karena tidak adanya hal yang menarik pada saat pembelajaran.

Berbagai upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas suatu pembelajaran dengan cara mengajar yang konvensional atau dengan cara lama, yaitu antara lain dengan melakukan perubahan dalam kurikulum pembelajaran, mengembangkan model pembelajaran, mengembangkan media pembelajaran, mengubah sistem penilaian, dan lain sebagainya. Salah satu aspek yang sering dikaji dalam hubungannya dengan minat belajar siswa adalah media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran di sekolah.

Baharudin (2019) menyatakan bahwa untuk meningkatkan performansi guru yang menarik perhatian dan partisipasi aktif siswa dibutuhkan berbagai model dan desain pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada siswa dalam mengeksplor apa yang dipelajari. Seperti menerapkan media pembelajaran yang semenarik mungkin dan tidak membosankan serta melibatkan seluruh domain belajar siswa (kognitif, afektif, dan psikomotorik).

Menurut Putra, dkk. (2024) pada zaman modern ini media pembelajaran telah mengalami banyak perkembangan yang dipengaruhi oleh teknologi dan globalisasi. Mulai bermunculan platform-platform digital yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah Quizizz. Quizizz sendiri merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk digital yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran Quizizz ini dapat menjadi salah satu opsi yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran, apalagi dengan kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran digital Quizizz ini yang mudah diakses, sehingga mempermudah guru dalam menggunakannya. Penggunaan media pembelajaran Quizizz ini di duga dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

Mengingat betapa pentingnya pelajaran IPAS dalam pendidikan, maka guru dituntut mampu menerapkan media-media pembelajaran IPAS yang sedemikian rupa sehingga siswa akan tertarik dan senang dengan mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu perlunya pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di sekolah dasar negeri 104/II Sungai Pinang.

Selain itu, penelitian ini juga relevan bagi guru dan praktisi pendidikan sebagai bahan evaluasi dan pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengintegrasikan media digital ke dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran IPAS, guna menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menarik, dan bermakna. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan ilmu pendidikan, tetapi juga memberikan kontribusi praktis yang dapat diterapkan secara langsung di kelas sebagai alternatif solusi dalam meningkatkan minat belajar siswa. Permasalahan-permasalahan di atas yang dialami sebagian siswa kelas V SDN 104/II Sungai Pinang, menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting terhadap minat belajar siswa. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 104/II Sungai Pinang”

B. METODE PENELITIAN

Jenis quasi eksperimen pada pendekatan penelitian kuantitatif digunakan di penelitian ini. Lokasi penelitian yaitu di Sekolah Dasar negeri 104/II sungai pinang tahun. Penelitian di laksanakan di semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pada studi populasi yang digunakan yaitu kelas V Sekolah Dasar negeri 104/II sungai pinang. dengan jumlah siswa 82 orang sebagai populasi. Sampel dalam penelitian yakni sebanyak 2 kelas yaitu kelas VB terdiri dari 26 siswa dan kelas VC terdiri dari 25 siswa melalui teknik *sample purposive sampling*. Angket/kuesioner dipergunakan pada pengumpulan data penelitian. Data penelitian kemudian di olah melalui beberapa tahap yaitu teknik analisis data, uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji hipotesis.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan koesioner yang di isi oleh peserta didik itu sendiri. Terdapat 20 pernyataan koesioner/angket yang telah di jawab oleh peserta didik, terdiri dari 10 pernyataan negative dan 10 pernyataan positif. Hal ini terkait dengan indikator modul pendidikan. Berikut tabel untuk menentukan kriteria skor koesioner.

Tabel 4.7 hasil angket minat belajar

No	Interval Angka	Kriteria	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	80 – 100	Baik Sekali	0	0%	24	92,30%
2	70 – 79	Baik	4	16%	2	7,69%
3	60 – 69	Cukup	10	40%	0	0%
4	50 – 59	Kurang	8	32%	0	0%
5	0 – 49	Gagal	3	12%	0	0%

Berdasarkan Tabel 4.7 diatas, hasil angket minat belajar siswa di kelas kontrol yang memperoleh kategori baik sekali tidak ada, sedangkan dalam kategori baik terdapat 4 siswa dengan presentase 16%, kategori cukup sebanyak 10 siswa dengan presentase 40%, sedangkan 8 siswa dengan kategori kurang di presentasekan 32%, dan ada 3 siswa dalam kategori gagal dengan presentase 12%. Sehingga dapat di simpulkan untuk hasil angket minat belajar di kelas kontrol secara keseluruhan dengan memperoleh rata rata 60,96%. Sedangkan dikelas eksperimen 24 siswa dalam kategori baik sekali dengan presentase 92,30%, terdapat 2 siswa dengan kategori baik termasuk kedalam presentase 7,69%. Dapat di simpulkan bahwa nilai kelas eksperimen termasuk kedalam rata rata 84,28% dengan presentase baik sekali.

Berdasarkan analisis data pada uji t memperoleh hasil sesuai dengan tabel dibawahini :

Tabel 4.9 Uji Hipotesis *Independent Samples Test*

		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 minat belajar	Equal variances assumed	9.013	.004	-11.965	49	.000	-33.868	2.831	-39.556	-28.179

Equal			-	37.2	.000	-	2.861	-	-
variances not			11.8	88		33.86		39.66	28.
assumed			40			8		2	073

Uji statistik paired sample t-test yang menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,00 (2-tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini berarti hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima, mengindikasikan bahwa penggunaan media *Quizizz* secara signifikan berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa.

Hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* terbukti meningkatkan minat belajar siswa yang mempengaruhi minatnya yaitu siswa memiliki sifat ingin tahu dan berantusias saat belajar, kemudian siswa sangat senang dan tidak mengenal lelah saat pembelajaran, dan tentunya siswa tidak cepat bosan dalam belajar. siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri seperti yang di atas dan juga terlihat dari hasil angket minat belajar siswa.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis pada BAB IV, maka peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* memberikan pengaruh pada minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SDN 104/II Sungai Pinang. Hal ini sesuai dengan perhitungan Uji hipotesis dengan menggunakan uji independen sample t-test dengan memperoleh hasil nilai sig 0,00 yaitu sig (2-tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Yang dapat disimpulkan hipotesis Ha yang diterima: Ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media *Quizizz* pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 104/II Sungai Pinang.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, R. (2023). Kurikulum Merdeka Dan Keunggulannya Dalam Penciptaan Perubahan Di Dunia Pendidikan. Vol. 02 No. 01.

Audie Nurul, 2019, Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik, Jurnal Porsiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip, Vol.2 No. 1

- Candrasari, P., & Munandar, K. (2024). Pemanfaatan Media *Quizizz* Pada Asesmen Sumatif Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Gaya Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biologi*, 1(2), 1-10. <https://doi.org/10.47134/Biology.V1i2.1960>
- Gunawan, 2020, *Variations Of Models And Learning Platforms For Prospective Teachers During The Covid 19 Pandemic Period*
- Hamalik, Oemar. 2019. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Pt Bumi Aksara
- Ibrahim, D. (2020). Low-Power Early Forest Fire Detection And Warning System. *Indian Journal Of Science And Technology*, 13(3), 286–298. <https://doi.org/10.17485/Ijst/2020/V13i03/142755>
- Juliandari, Sudira, P., & Mutohari, F. (2023). *Attitudes Changes During The Learning Transition: An Exploratory Study On Vocational Education*. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 106. <https://doi.org/10.24832/Jpnk.V8i1.3853>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya: Jawa Timur.
- Mohammad Yunus. 2007. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk)*, 3(1)
- Musfiqon, H. M. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Nurfadhillah, S., Dan 4a Pgsd. 2021. *Media Pembelajaran Tingkat Sd. Jawa Barat: Cv Jejak*.
- Pasaribu, A. (2017). Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah Dalam Pencapaian Tujuan Pendidikan Nasional Di Madrasah. *Edutech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1).
- Pusparani, H. (2020). *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon*. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, Volume 2 Nomor 2
- Putra, Dkk. (2019). Analisis Penerapan Model Dan Metode Pembelajaran Tepat Guna Pada Daerah 3t (Terdepan, Terpencil Dan Tertinggal) Di Kabupaten Mahakam Ulu. *Sebatik*, 23(2), 317–323. <https://jurnal.wicida.ac.id/index.php/sebatik/article/view/776> .
- Ramadhani, R. Dkk. (2020). *Platform Asesmen Untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik (I)*. Yayasan Kita Menulis

- Riski, H., Rusdinal, R., & Gistituti, N. (2021). Kepemimpinan Kepala Sekolah Di Sekolah Menengah Pertama. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3531– 3537. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i6.944>
- Saputro, Y. D., & Lestari, M. (2022). Evaluasi Penggunaan *Quizizz* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Journal Of Informatics And Vocational Education*, 5(2), 5–8. <https://doi.org/10.20961/Joive.V5i2.68074>
- Suhaimi. (2020). The Influence Of Kwl Strategy On Students' Reading Comprehension. *International Journal Of Scientific And Technology Research*, 9(3)
- Suhartatik Dan Thony. (2020). Best Praticle Implementasi Media *Quizizz* Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional. Ahlimedia Book.