

EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SKI SISWA KELAS 5 IN 1 MINAHASA

Khairunnisa Hadji Ali

Program Pascasarjana, Institut Agama Islam Negeri Manado
Jl. Dr. S.H. Sarundajang Kawasan Ringroad I Manado, 95128
khairunnisahadjiali@gmail.com

Rafiud Ilmudinulloh

Program Pascasarjana, Institut Agama Islam Negeri Manado
Jl. Dr. S.H. Sarundajang Kawasan Ringroad I Manado, 95128
rafiud1243@gmail.com

Abstrak: efektivitas media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Minahasa. Penelitian ini membahas tentang penggunaan dan pengujian media Quizizz terhadap minat belajar peserta didik, dalam pembelajaran SKI di kelas 5 MIN 1 Minahasa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran Quizizz efektif terhadap minat belajar dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas 5 dan menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas Quizizz. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen dengan teknik pengumpulan data berupa angket. Hasil dari penelitian ini didasarkan dari hasil uji hipotesis korelasi sederhana dengan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ dengan nilai kepercayaan 95%, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Faktor – faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran melalui Quizizz dapat dilihat dari indikator – indikator yang telah dianalisis faktor dengan hasil dari 10 faktor yang ada terdapat 9 faktor yang efektif dengan nilai *factor loading* > 0.60 .

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Quizizz, Minat Belajar

Abstract: This study investigates the effectiveness of Quizizz as a learning medium on the interest in learning Islamic Cultural History among 5th-grade students at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Minahasa. The research focuses on the use and testing of Quizizz in relation to students' interest in learning Islamic Cultural History (SKI) for the 5th-grade class at MIN 1 Minahasa. The objective of this research is to determine whether the Quizizz learning medium is effective in enhancing students' interest in Islamic Cultural History lessons and to explain the factors that influence the effectiveness of Quizizz. The research method employed in this study is quantitative, using a quasi-experimental design with data collection techniques in the form of questionnaires. The results are based on a hypothesis test of simple

correlation, showing a significance value of $0.001 < 0.05$ with a 95% confidence level, leading to the rejection of the null hypothesis (H_0) and acceptance of the alternative hypothesis (H_a). Factors influencing the effectiveness of learning through Quizizz can be seen from the indicators that have been analyzed, revealing that out of 10 factors identified, 9 factors were effective with a factor loading value of > 0.60 .

Keywords: Learning Media, Quizizz, Learning Interest

Pendahuluan

Pengembangan sistem pendidikan dimulai dari TIK teknik informasi dan komunikasi yang tidak menutup kemungkinan bahwa Penggunaan media dalam pembelajaran dikelas merupakan faktor penting yang tidak dapat diabaikan sehingga proses pembelajaran yang diterima peserta didik didasarkan pada berbagai kegiatan untuk menambah pengetahuan dan pemahaman guna mempersiapkan kehidupan sekarang dan masa depan.¹ Media telah menjadi komponen penting dalam proses belajar mengajar maka pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus diperhatikan guru dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam hasil belajar peserta didik yang ditentukan dari minat dan proses pembelajaran dikelas.

Minat belajar berpengaruh besar terhadap aktivitas belajar. Seseorang yang memiliki minat terhadap satu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang, peserta didik yang memiliki minat dalam belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengingat sesuatu yang dipelajari secara terus menerus, 2) ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminati, 3) memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati, 4) lebih menyukai suatu hal daripada yang lainnya, dan 5) dimanifestasikan melalui partisipasi aktivitas atau kegiatan.²

Peran minat dalam proses belajar ialah untuk memusatkan pemikiran dan juga menimbulkan kegembiraan dalam belajar yang dapat meningkatkan capaian hasil belajar yang maksimal, minat belajar sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran yang dapat berdampak kepada hasil belajar para peserta didik, yaitu dalam suatu pembelajaran dengan adanya minat dalam belajar dapat menimbulkan kegairahan hati, memperbesar keinginan belajar yang dapat membuat rasa puas dan kesenangan hati ketika belajar. Minat belajar memiliki peran penting dalam proses belajar dimana dapat menciptakan dan juga menimbulkan kegembiraan dan perasaan senang dalam belajar,

¹ Fatikh Inayahtur Rahma, "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar)," *Jurnal Studi Islam* 14, No. 2 (2019), h. 87.

² M Muliani And D Darmawati, "Efektivitas Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Pembelajaran Daring Mahasiswa Di Kabupaten Pohuwato," *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10, No. 2 (2022), h. 253.

melahirkan sikap belajar yang positif, memperkecil kebosanan peserta didik dalam proses belajar yang dapat mempengaruhi hasil belajar.³

Bagi peserta didik yang memiliki minat belajar yang kuat akan mempunyai keinginan untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Sehingga peserta didik yang memiliki intelegensi yang cukup tinggi menjadi gagal karena kurangnya minat belajar, sebab hasil belajar itu akan optimal bila terdapat minat belajar yang baik. Salah satu aspek yang sering dikaji antara minat dan hasil belajar siswa adalah media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran di sekolah. Salah satunya ialah media pembelajaran.⁴ Dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan faktor pendorong siswa dalam belajar yang didasari atas ketertarikan atau rasa senang dan keinginan siswa untuk belajar. Minat belajar juga merupakan aspek pembangun motivasi, fenomena yang terbentuk akibat interaksi sosial, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. maka diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dan meningkatkan minat belajar siswa.

Quizizz merupakan salah satu yang termasuk jenis media pembelajaran, quizizz pada dasarnya adalah suatu layanan digital yang menyediakan fitur membuat presentasi interaktif dan permainan berupa kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Menurut Amornchewin quizizz adalah salah satu jenis media pembelajaran yang mendukung untuk memberikan motivasi belajar bagi peserta didik dalam proses pembelajaran karena fitur fiturnya yang menarik. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam quizizz ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan quizizz sebagai media dalam pembelajaran dapat menunjang kualitas pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik, tidak monoton dan mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih.⁵

Quizizz dapat digunakan oleh para guru untuk melihat sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran. Dengan penggunaan Quiz yang mudah dan juga hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang dapat mendukung revolusi pembelajaran 4.0, sehingga peserta didik memiliki minat dan motivasi yang kuat dalam belajar.⁶ Aplikasi pembelajaran Quizizz dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran di kelas yang menyenangkan. Karena penggunaan model pembelajaran, metode, dan strategi pembelajaran yang tepat dan secara optimal didukung oleh media interaktif telah dikembangkan untuk membangkitkan minat, aktivitas pembelajaran, motivasi, dan hasil

³ Sutrisno, *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Tik Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*, Ed. Yayuk Umayu, Cetakan Pe (Malang: Ahli Media Press, 2021), H. 11-12.

⁴ Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3, No. 1 (2019), h. 82.

⁵ Lestari Novia, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2020), h. 45.

⁶ Khusnul Mawaddah Amsul Et Al., "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Ipa Man 2 Sinjai," *Jtmt: Journal Tadris Matematika* 3, No. 1 (2022), h. 13.

belajar peserta didik.⁷ Beberapa penjelasan diatas bahwa dengan penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar dengan hal ini media pembelajran quizizz bisa membantu guru dan peserta didik dalam pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran Quizizz memiliki keunggulan dalam memacu kreativitas, keaktifan serta minat peserta didik dalam pembelajaran dan mengerjakan kuis-kuis yang diberikan oleh guru. Media Quizizz merupakan game dan kuis-kuis beserta soal-soal dan juga paparan materi berupa slide yang memudahkan peserta didik dalam belajar karna menarik yang menyertakan gambar-gambar yang dapat bergerak maupun yang tidak dapat bergerak, menampilkan suara-suara yang menarik dengan animasi-animasi yang unik, pilihan untuk pembuatan kuis, soal dan juga materi dapat ditentukan oleh guru seuai yang diinginkan guru berdasarkan efektifitas dan tujuan pembelajaran. Media Quizizz juga memudahkan guru dalam manilai para peserta didik karena score dan nilai dari kuis-kuis yang dijawab akan langsung terlihat dilayar, dan dapat menghemat penggunaan kertas yang tentu saja memerlukan biaya, dan juga tiadk memerlukan waktu yang lama dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran Sejarah.⁸ Penggunaan media Quizizz berdampak positif bagi guru dan peserta didik, khususnya dalam meningkatkan minat peserta didik didalam kelas selama pembelajaran. Guru dimudahkan dengan penggunaan media pembelajaran Quizizz pada penyampaian materi yang sudah ada pada media pembelajaraan, dan juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik didalam kelas. Bagi siswa penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar dimana banyak fitur yang menarik membuat suasana baru dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.⁹

Setelah melakukan observasi dan wawancara proses pembelajaran SKI kelas 5 di MIN 1 Minahasa guru pelajaran SKI menggunakan metode pembelajaran *discovery learning*, yaitu dimana para peserta didik berperan penuh dalam sebuah pembelajaran dimulai dari guru yang memberikan ransangan kepada siswa terdapat pelajaran yang akan diberikan, guru juga membagi 4-5 kelompok dalam pembelajaran lalu kemudian para peserta didik membaca pembahasan yang ada dibuku dan para peserta didik mengidentifikasi permasalahan dengan mengumpulkan data yang ada kemudian para peserta didik membuat kesimpulan yang telah ditemukan dari pembelajaran dikelas dengan melakukan presentasi setiap kelompok yang ada, tujuan dari metode *discovery learning* ini yaitu untuk meningkatkan keterampilan berfikir peserta didik lebih aktif, kreatif dan membangun sikap percaya diri dalam proses belajar.

⁷ Annisa Mutmainnah, "Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Negeri 1 Bengkulu Utara," *Ghaitsa : Islamic Education Journal* 3, No. 2 (2022), h. 6.

⁸ Adelia Fadillah Purwianto And Ani Fariyatul Fahyuni, "Pengaruh Aplikasi Quizizz Pai Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19," *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam* 10, No. 4 (2021), h. 546.

⁹ Saipul Ashari Pane, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Riyadhah: Jurnal Pendidikan Islam* 2, No. 2 (2023), h. 4.

Namun kadang pembelajaran hanya merangkum pelajaran dan menjawab soal dibuku tulis hal ini dapat membuat siswa cenderung berpatokan pada buku saja dan tidak ada keaktifan berfikir dari peserta didik dan kurangnya minat yang dapat menyebabkan turunnya hasil belajar dari peserta didik. Dan adanya keterbatasan waktu dalam pembelajaran, sehingga menyebabkan tidak semua peserta didik dapat menyelesaikan pengumpulan data atau rangkuman sehingga tidak dapat mempresentasikan apa yang telah didapatkannya. Dalam proses belajar pula ada peserta didik yang kurang suka membaca sehingga ia cenderung hanya duduk, atau hanya menulis tanpa ada yang dipahami, karna kurangnya minat peserta didik dalam membaca, dan pembelajaran berkelompok yang sering berpatokan pada ketua kelompoknya saja yang membuat para peserta didik yang lain hanya mengandalkan ketua kelompoknya tanpa kontribusi dalam pembelajaran.

Karena SKI adalah pelajaran yang mempelajari sejarah-sejarah tentang Islam yang banyak dan cenderung tentang kisah-kisah yang panjang yang dapat membuat para peserta didik cenderung bosan jika pembelajaran terlalu monoton hanya menulis tanpa adakanya kompetitiv dalam pembelajaran, yang tidak sesuai minat dan kurangnya minat belajar peserta didik sehingga tidak memperhatikan dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Berdasarkan permasalahan-permasalahan dan latar belakang yang telah dibahas di atas, maka peneliti mengambil judul penelitian dengan judul: “Efektifitas Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Dalam Pembelajaran Ski Siswa Kelas 5 Min 1 Minahasa”

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen yang merupakan metode kuantitatif. yang dapat mengetahui hubungan sebab akibat antara dua variable atau lebih, jenis metode experiment merupakan penelitian yang paling murni dalam pendekatan kuantitatif, metode ini bersifat validasi atau menguji. Dalam bidang pendidikan, *experimental research* ialah kegiatan penelitian yang bermaksud untuk mengetahui pengaruh suatu tindakan pendidikan terhadap tingkah laku siswa, atau menguji hipotesis tentang ada atau tidak ada pengaruh sebuah perlakuan atau tindakan bila disandingkan dengan tindakan lain. Tindakan dalam penelitian eksperimen disebut dengan *treatment*, yaitu segala tindakan, atau seluruh variasi yang akan diketahui pengaruhnya.¹⁰

Metode penelitian kuantitatif adalah suatu proses menumbuhkan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui, pendekatan kauntitatif ialah suatu pendekatan penelitian yang secara primer menggunakan paradigma postpositivist dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, seperti pemikiran tentang sebab akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis,

¹⁰ Rahmatullah Akbar Et Al., “Experimental Research Dalam Metodologi Pendidikan,”*Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Januari 2023, No. 2 (2023), h. 466-467.

dan pertanyaan spesifik, menggunakan pengukuran dan observasi serta pengujian teori, dan juga menggunakan strategi penelitian seperti eksperimen dan survey yang memerlukan data statistic.¹¹

Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Experimental Design*. Berbeda dengan *True Experimental Design* yang mempengaruhi semua variable luar, *Quasi Experimental Design* peneliti tidak sepenuhnya mengontrol variable luar yaitu hanya mengontrol variable yang akan diteliti maka variable yang lain dianggap tidak mempengaruhi. Terdapat dua macam *Quasi Experimental Design* yaitu: *Time Series Design* dan *Nonequivalent Control Grup Design*, pada penelitian ini peneliti akan menggunakan *Nonequivalent Control Grup Design* yaitu mengambil dua kelompok sampel, kelompok eksperimen yang di beri perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Dimana sebelum sebelum di beri perlakuan dua kelompok tersebut diberikan *pretest* lalu memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan memberikan *posttest* kepada kedua kelompok.¹²

Penelitian dilakukan dengan memberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran quizz pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional tanpa media pembelajaran quizz kepada kelompok kontrol. Dengan penelitian eksperimen peneliti dapat mengontrol kondisi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tujuan dari *Quasi Experimental Design* adalah untuk mengetahui ada atau tidak hubungan sebab akibat, dan seberapa besar hubungan sebab akibat tersebut dengan memberi beberapa perlakuan tertentu terhadap kelompok eksperimen, serta menyiapkan kontrol untuk perbandingan, yaitu dengan membandingkan selidih *pretest* dan *posttest* antara kedua kelompok.¹³

Proses pengumpulan dan penganalisisan data ialah proses penting untuk menjamin keberhasilan atau kegagalan sesuatu penelitian. Sebelum data dianalisis menjadi sebuah temuan, terlebih dahulu data harus dikumpulkan dengan menggunakan teknik tertentu.¹⁴ Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah angket (kuesioner) dan dokumentasi. Angket yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert* yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena social. Dengan skala *Likert*, maka variable akan diukur dan dijabarkan menjadi indicator variable, lalu indicator tersebut dijadikan sebagai tolak ukur untuk Menyusun instrument yang dapat berupa pertanyaan dan pernyataan.¹⁵

Pengambilan data dengan menggunakan angket atau kuesioner merupakan teknik

¹¹ Priadana, *Metode Penelitian Kuantitatif*, h. 30.

¹² Vigih Hery Kristanto, *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (Kti)*, Pertama (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h. 22-23.

¹³ Vigih Hery Kristanto, h. 468

¹⁴ Vigih Hery Kristanto, h. 146.

¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Ke-19 (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 93-94.

pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab, dapaun beberapa prinsip dalam penyusunan kuesioner dalam pengumpulan data adalah prinsip penulisan, pengukuran dan penampilan fisik, pada penelitian ini peneliti menggunakan *Google Form* sebagai pengeumpulan angket. Angket pertanyaan akan dibuat menggunakan *Google Form* dan disajikan dalam skala peringkat yang disesuaikan dengan indicator yang ada diberikan kepada responden dengan kategori sebagai berikut:¹⁶

Tabel 1. Kriteria Penskoran

Keterangan	Skor
Selalu/sangat setuju	4
Sering/setuju	3
Jarang/tidak setuju	2
Tidak pernah/sangat tidak setuju	1

Hasil dan Pembahasan

Pada saat penerapan media pembelajaran Quizizz kepada kelas eksperimen para siswa menjadi antusias dalam pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz yang menggunakan media audio visual dan multimedia yang terdiri dari slide presentasi, video dalam pembelajaran dan terdapat quiz-quiz yang menarik yang dapat menumbuhkan semangat dan minat dalam pembelajaran SKI, para siswa merasa senang saat pembelajaran. Berbeda dengan kelas kontrol yang hanya berfokus pada penjelasan guru tanpa penggunaan media pembelajaran, para siswa hanya mendengarkan guru, dan para peserta didik membaca, memahami dan mendemostrasikan pelajaran sendiri, guru mengawasi dan kurangnya interaksi dalam pembelajaran, yaitu tidak semua para peserta didik yang dapat memahami pelajaran dengan baik, hanya mengandalkan ketua kelompoknya saja. Dari perbedaan kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, dapat dilihat bahwa penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran SKI dapat memicu peningkatan minat dalam proses belajar lebih baik dari pada pembelaafran yang tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.

Dapat dilihat juga proses pembelajaran dikelas menggunakan media Quizizz dalam pelajaran SKI terhadap minat belajar peserta didik yang dilakukan pada hari senin 25 Maret 2024 bersama kelas eksperimen berjumlah 21 siswa dan 3 guru yaitu guru pengejar SKI, Peneliti dan Guru Kelas yang melihat keadaan kelas saat pembelajaran

¹⁶ Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 43.

berlangsung. guru pelajaran memulai pembelajaran dengan memperkenalkan terlebih dahulu media pembelajaran Quizizz kepada peserta didik lalu memulai proses pembelajaran menggunakan media Quizizz, peneliti dan guru kelas melihat keadaan proses pembelajaran atau observasi pembelajaran di kelas dan mendokumentasikan proses pembelajaran menggunakan media Quizizz dalam pelajaran SKI. pembelajaran mulai dari penayangan slide, presentasi, pertanyaan, video-video, serta kuis-kuis yang terdapat didalam media pembelajaran Quizizz dalam proses pembelajaran. Dapat dilihat dari hasil observasi bahwa terjadinya peningkatan minat belajar peserta didik, dilihat dari perasaan senang saat pembelajaran yaitu para peserta didik merasa senang saat pembelajaran menggunakan Quizizz, antusias dan berani mengutarakan diri, para peserta didik fokus dalam pembelajaran, semangat dalam pembelajaran, tidak mengantuk dalam pembelajaran, adanya rasa ingin tahu yang banyak, dan menjawab pertanyaan serta soal yang diberikan guru.

Di mulai dari guru dalam mengenalkan media Quizizz para siswa antusias dan banyak bertanya mengenai media Quizizz, kemudian dalam proses pembelajaran yang dimuali dari penjelasan guru menggunakan slide presentasi dan adanya video-video yang menarik dari lagu-lagu membuat para peserta didik antusias dan merasa senang dalam proses pembelajaran, disela-sela pembelajaran ada beberapa Quiz dalam media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik mengingat kembali pelajaran yang telah dipelajari, dengan beragam kuis yang tersedia para peserta didik semangat dalam menjawab pertanyaan, dalam sesi terakhir setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran Quizizz, adanya quiz yang diberikan guru untuk membantu dan melihat kemampuan peserta didik terhadap pelajaran yang telah dipelajari, pada saat Quiz terakhir seluruh peserta didik antusias dan berkompetisi dalam menjawab quiz yang diberikan guru. Setelah selesai menjawab Quizizz yang ada nilai dari setiap peserta didik akan langsung terlihat dari peringkat pertama sampai ke peringkat yang terakhir. Dari seluruh proses pembelajaran SKI menggunakan media pembelajaran Quizizz memiliki peningkatan Minat belajar dan semangat belajar pada peserta didik. Setelah melakukan pembelajaran dalam pelajaran SKI menggunakan media pembelajaran Quizizz peserta didik melakukan pengisian post-test dalam bentuk kuesioner dengan Google Form untuk mengetahui peningkatan minat belajar para peserta didik, sebelum melakukan pengisian kuesioner, peneliti terlebih dahulu menjelaskan dan menekankan cara pengisian kuesioner yang baik dan benar agar data yang diperoleh baik dan dapat diterima.

Hasil dari analisis linier juga sangat berpengaruh yaitu untuk mengetahui hubungan dan juga pengaruh antara dua variabel yang diuji yaitu variabel independen media pembelajaran Quizizz dan variabel dependen minat belajar siswa, dengan hasil 0.001 yang kurang dari 0.05 yang berarti memiliki hubungan yang linier antara kedua variabel yang diuji. Kemudian berdasarkan dari hasil data analisis yang telah dibahas dari uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa H_0 di terima pada angka kepercayaan 95% dengan nilai signifikansi 0.001 yaitu lebih kecil dari 0.05. dengan demikian penggunaan media pembelajaran Quizizz efektif dan signifikan terhadap minat belajar siswa kelas 5

pada pelajaran SKI di MIN 1 Minahasa. Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dibahas, maka hipotesis H_a dapat diterima, yaitu media pembelajaran Quizizz efektif terhadap minat belajar kelas 5 pada pelajaran SKI di MIN 1 Minahasa. Dan media pembelajaran Quizizz dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan penilaian, para peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengerjakan quiz. Berbagai media pembelajaran dapat menunjang dan membantu dalam proses belajar mengajar seperti media Quizizz.

Hasil dari analisis faktor untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi keefektifitasan media Quizizz terhadap pelajaran SKI, yaitu dari 10 faktor yang dijadikan instrumen menghasilkan 9 faktor yang konsisten, signifikan untuk menjadi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas media pembelajaran SKI. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji analisis faktor menggunakan (*confirmatory factor analysis*) CFA, yang menghasilkan nilai *Ekxtraction* > 0.50 dan dapat dikatakan bahwa sembilan faktor yang ada memenuhi syarat komunalitas. Dengan nilai *Ekxtraction* sebagai berikut, X1 0.788, X2 0.816, X3 0.657, X4 0.738, X5 0.726, X6 0.707, X7 0.834, X8 0.817, dan X9 0.717. Kedua dapat dilihat dari Uji Rotated Componen Matrix bahwa semua nilai dari sembilan faktor memiliki nilai *Factor Loading* diatas 0.60, yang menjelaskan bahwa indikator yang digunakan dalam melihat keefektifitasan media Quizizz terhadap pelajaran SKI memiliki 9 (sembilan) faktor yang sudah konsisten sesuai indikator dari 10 faktor indikator yang digunakan. Nilai dari factor loading X1 0.654, X2 0.890, X3 0.735, X4 0.814, X5 0.604, X6 0.602, X8 0.825, X9 0.836, dari hasil factor loading yang ada maka dapat dilihat nilai faktor yang paling tinggi adalah X2 sebesar 0.890 dan nilai faktor yang paling rendah ialah X6 sebesar 0.602.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan dari analisis menggunakan SPSS dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari 41 sampel dan responden, nilai signifikansi pada uji korelasi sederhana sebesar $0.001 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka media pembelajaran Quizizz efektif terhadap minat belajar para peserta didik kelas 5 pada pelajaran SKI di MIN 1 Minahasa. Besar nilai interpretasi data pada media pembelajaran Quizizz dan minat belajar siswa memiliki 0.665 yang menandakan bahwa kedua variabel tersebut memiliki hubungan yang positif yang dapat dihitung dengan rumus t_{tabel} . maka terbukti dengan hasil data tersebut bahwa media pembelajaran Quizizz berpengaruh dan efektif terhadap minat belajar siswa kelas 5 pada pelajaran SKI di MIN 1 Minahasa.
2. Penggunaan media Quizizz sebagai alat bantu dalam pembelajaran SKI sangat membantu dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, dalam media Quizizz memiliki fitur-fitur yang menarik dan lengkap sehingga memudahkan guru dan siswa dalam belajar, dapat menarik perhatian dan minat belajar dengan beragam Quiz yang

menarik dengan fitur gambar dan suara. Dapat dilihat dari beberapa faktor bahwa media Quizizz efektif dan sangat cocok digunakan dalam berbagai mata pelajaran, salah satunya dalam pelajaran SKI, karena media Quizizz ialah pembelajaran berbasis game, atau kompetisi mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan media pembelajaran karena dapat merangsang komponen visual dan verbal. Dapat juga dilihat dari hasil uji analisis faktor yang diujikan dari 10 faktor, menghasilkan 9 faktor yang konsisten sebagai faktor yang mempengaruhi efektifitas media Quizizz dalam pelajaran SKI. Dengan hasil nilai *Factor Loading* diatas 0.60, yang menjelaskan bahwa indikator yang digunakan dalam melihat keefektivitasan media Quizizz terhadap pelajaran SKI memiliki 9 (sembilan) faktor yang sudah konsisten sesuai indikator dari 10 faktor faktor yang digunakan.

Daftar Pustaka

- Akbar, Rahmatullah, Weriana, Rusdy A Siroj, And M Win Afgani. 2023 “Experimental Research Dalam Metodologi Pendidikan.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*.
- Amsul, Khusnul Mawaddah, Irmayanti Irmayanti, Fitriani Fitriani, And Sudirman P. 2022 “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Ipa Man 2 Sinjai.” *Jtmt: Journal Tadris Matematika*.
- Kristanto, Vigih Hery. 2018 *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulids Ilmish (Kti)*. Pertama. Yogyakarta: Deepblublish.
- Muliani, M, And D Darmawati. 2022 “Efektivitas Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Pembelajaran Daring Mahasiswa Di Kabupaten Pohuwato.” *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*.
- Mutmainnah, Annisa. 2022 “Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Negeri 1 Bengkulu Utara.” *Ghaisa : Islamic Education Journal*.
- Novia, Lestari. 2020 *Media Pembelajaran Berbasisi Multimedia Interaktif*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Pane, Saipul Ashari. 2023 “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa.” *Jurnal Riyadhah: Jurnal Pendidikan Islam*.
- Priadana, Sidik. 2021 *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books.
- Purwianto, Adelia Fadillah, And Eni Fariyatul Fahyuni. 2021 “Pengaruh Aplikasi Quizizz Pai Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19.” *Ta’dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*.
- Rahma, Fatikh Inayahtur. 2019 “Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah- Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar).” *Jurnal Studi Islam*.
- Sapriyah. 2019 “Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*.
- Sugiyono. 2013 *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Ke-19. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno. 2021 *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Tik Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*. Edited By Yayuk Umayu. Cetakan Pe. Malang: Ahli Media Press.