

Korelasi Aplikasi Quizizz Pada Minat Belajar Siswa Di Smk Kristen Bisnis Dan Manajemen Salatiga

Deslitia Rolina¹, Rissal Efendi²

Universitas Kristen Satya Wacana, E-mail: ¹deslitiarolina@gmail.com, ²rissal.efendi@uksw.edu

Received: Desember 06, 2022

Accepted: Desember 21, 2022

Online Published: Maret 01, 2023

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Korelasi Aplikasi Quizizz Pada Minat Belajar Siswa di SMK Kristen Bisnis Dan Manajemen Salatiga. Penelitian ini menggunakan variabel bebas yaitu Aplikasi Quizizz dan variabel terikat adalah Minat Belajar Siswa. Pengumpulan data menggunakan skala Aplikasi Quizizz dan skala Minat Belajar Siswa. Subjek penelitian ini adalah Siswa di SMK Kristen Bisnis Dan Manajemen Salatiga. Teknik analisis datanya menggunakan teknik statistik yaitu menggunakan *korelasi product moment* untuk mencari hubungan antara kedua variabel, serta menghitung koefisien determinasi dan melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan *total sampling* dengan 45 siswa partisipan. Hasil penelitian diuji korelasi, dengan hasil analisis koefisien korelasi antara Aplikasi Quizizz pada Minat Belajar Siswa di SMK Kristen Bisnis Dan Manajemen Salatiga adalah 0,949 ($p < 0,05$). Menunjukkan adanya korelasi (r) positif yang signifikan antara Aplikasi Quizizz Pada Minat Belajar Siswa. Aplikasi Quizizz memberikan sumbangan efektif Pada Minat Belajar Siswa sebesar 89,8%.

Kata-kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Minat Belajar Siswa, Korelasi

The Correlation of the Quizizz Application on Student Learning Interests at Salatiga Business and Management Christian Vocational Schools

Deslitia Rolina¹, Rissal Efendi²

Universitas Kristen Satya Wacana, E-mail: ¹deslitiarolina@gmail.com, ²rissal.efendi@uksw.edu

Abstract: *The purpose of this study was to determine the correlation of Quizizz Application on Student Interest in Christian Business and Management Vocational School in Salatiga. This study uses the independent variable, namely the Quizizz Application and the dependent variable is Student Learning Interest. The data collection uses the Quizizz Application scale and the Student Learning Interest scale. The subjects of this study were students at the Christian Business and Management Vocational School in Salatiga. The data analysis technique uses statistical techniques, namely using product moment correlation to find the relationship between the two variables, as well as calculating the coefficient of determination and conducting hypothesis testing using total sampling with 45 student participants. The results of the research were tested for correlation, with the results of the analysis of the correlation coefficient between the Quizizz Application on Students' Interest in Learning at the Christian Business and Management Vocational School in Salatiga, which was 0.949 ($p < 0.05$). Shows a significant positive correlation (r) between Quizizz Applications on Students' Learning Interest. The Quizizz application provides an effective contribution to student learning interest of 89.8%.*

Keywords: *Quizizz Application, Student Interests, Correlation*

Pendahuluan

Indonesia saat ini memasuki era revolusi 4.0. Revolusi ditandai dengan perpaduan teknologi dan menggabungkan garis ruang fisik, digital, serta biologis, dimana semua kegiatan manusia berkonversi dari manual menuju digital (Putriani & Hudaidah, 2021). Pendidikan di era 4.0 merupakan respon terhadap kebutuhan revolusi industri 4.0, dimana manusia dan teknologi diselaraskan untuk menciptakan peluang-peluang baru dengan kreatif dan inovatif (Doringin et al., 2020). Salah satu bentuk realisasi revolusi industri 4.0 di dalam pendidikan yaitu dengan munculnya berbagai macam *platform* pembelajaran online, seperti; *kahoot*, *google classroom*, *zoom meeting*, *microsoft teams* dan lain-lain. Tentunya hal ini mendorong siswa dan guru untuk berkontribusi dalam pengembangan ilmu yang berlandaskan teknologi inovatif dan secara efektif mampu mengembangkan potensi baik dalam ranah kognitif, efektif maupun psikomotorik.

Tercapainya keberhasilan dalam pendidikan tersebut tentunya memerlukan proses sistematis yang melibatkan faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi minat belajar, motivasi belajar, dan bakat. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, lingkungan keluarga, latar belakang sosial keluarga dan keterlibatan orang tua dalam membantu mengatasi kesulitan belajar anak (Argiansyah, 2019). Dalam penelitian ini, salah satu faktor yang dipilih untuk diteliti adalah terkait faktor internal yakni minat belajar siswa. Dimana selama masa pandemi COVID-19, kecenderungan untuk belajar menjadi menurun karena metode belajar online yang dilakukan kurang efektif, menurut beberapa penelitian mengatakan bahwa terdapat faktor yang kemudian memberikan efek jenuh pada semangat belajar siswa.

Penelitian-penelitian dimaksud seperti; (1) (Zahrawati & Ramadani, 2021) dalam penelitian dengan metode kualitatif dimana hasil penelitian ini menyatakan bahwa siswa merasa bosan dengan metode daring dikarenakan proses pembelajaran yang berlangsung didominasi oleh pemberian tugas dan pemahaman yang tidak penuh terkait materi pembelajaran; (2) Penelitian (Rinawati & Darisman, 2020) menyatakan 45% siswa mengalami kejenuhan level rendah dan 55% siswa mengalami kejenuhan level sedang terhadap penyesuaian metode belajar selama masa pandemi; (3) Penelitian (Rulita et al., 2021) dimana hasil penelitian pun menyatakan bahwa siswa mengalami kejenuhan terhadap sistem belajar daring karena metode pembelajaran yang diberikan oleh pendidik dinilai kurang menarik. Melengkapi data tersebut, penelitian (Lestari et al., 2022) menyatakan bahwa koefisien regresi t_{hitung} sebesar $8,024 > t_{tabel} = 1,995$ dengan nilai signifikansi $0,000 (<0,05)$ dan nilai koefisien determinasi sebesar $0,483$ yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel proses pembelajaran daring di masa pandemi COVID-19 terhadap minat belajar siswa sebesar $48,3\%$ dan selebihnya $51,7\%$ dipengaruhi oleh variabel lain. Melalui data-data penelitian tersebut, maka perlu diketahui bahwa untuk meningkatkan minat belajar siswa diperlukan dukungan khusus sebagai faktor penunjang keberhasilan proses belajar dan juga kontribusi pendidik untuk membentuk strategi belajar yang meningkatkan semangat siswa dalam belajar (Husna, 2021).

Quizizz adalah aplikasi yang dibuat pada tahun 2015 oleh dua guru India, Ankit dan Deepak yang merancang sistem dengan mempertimbangkan latar belakang mereka dalam mengajar matematika pada sekolah di Bangalore (India). Saat ini, *Quizizz* digunakan oleh



jutaan guru dan siswa di lebih dari 100 negara dan memiliki kantor di Bangalore dan Santa Monica (Amerika Serikat). Zhao (2019) menyatakan bahwa *Quizizz* adalah aplikasi *education base on game* yang memungkinkan aktivitas multipemain secara simultan dan mengubah latihan di kelas menjadi pengalaman yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan aplikasi *Quizizz* ini, siswa mampu menerapkan pengetahuan yang didapat secara berulang ke perangkat elektronik yang mereka punya sendiri. *Quizizz* memiliki beberapa fitur yang dapat memotivasi siswa dan akhirnya dapat memberikan suasana baru, mempermudah siswa juga untuk memahami materi yang diberikan (Mulyati & Evendi, 2020). Dengan menambahkan unsur permainan dalam kegiatan belajar-mengajar, secara langsung dapat membiarkan ikut andil aktif untuk meningkatkan perkembangan kognitif siswa. Semakin meningkatnya keaktifan siswa, semakin besar pula hasil yang dapat ia peroleh (Khaulani et al., 2020; Mitasari, 2018).

Sekolah Menengah Kejuruan Kristen Bisnis dan Manajemen Salatiga merupakan sekolah yang berada di tengah kota salatiga, sekolah ini mempunyai 4 jurusan yaitu pemasaran, akuntansi, perkantoran dan multimedia. Berdasarkan Program Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilakukan oleh peneliti dan melakukan observasi secara langsung pada proses pembelajaran di semester ganjil (Juli-September), dimana metode belajar sudah dilakukan secara *offline* setelah peraturan untuk menyudahi proses pembelajaran jarak jauh (*daring*), sehingga guru kembali menyampaikan materi menggunakan metode ceramah dan menggunakan media PPT, gambar dan video. Hal ini merupakan transisi kembali proses pembelajaran *online* ke proses pembelajaran *offline*, dimana penyesuaian kembali siswa untuk mengikuti pembelajaran tatap muka dapat ditumbuhkan kembali seperti masa sebelum pandemi COVID-19. Namun, terlihat bahwa beberapa siswa bosan dan mengantuk di dalam kelas, terlebih saat jam terakhir (13.00-16.00 WIB).

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara singkat dengan salah satu guru jurusan multimedia dan perwakilan siswa dari masing –masing jenjang untuk mengetahui respond dan tanggapan mereka terkait minat belajar disekolah. Menurut hasil wawancara dengan guru diketahui bahwa pada saat pembelajaran online sekolah menggunakan aplikasi *Classroom* untuk melaksanakan proses pembelajaran, siswa jarang sekali merespon dan mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru September 2021 sekolah sudah melaksanakan peralihan pembelajaran offline diketahui siswa sering tidur didalam kelas dan sering keluar kelas untuk mengunjungi temannya di kelas lain atau jajan di kantin pada saat jam pelajaran sedang berlangsung. Beberapa perwakilan siswa dari kelas X, XI dan XII menyatakan bahwa minat belajar mereka itu berada pada angka 6 sampai 8 dengan alasan belajar itu menjadi kewajiban bagi mereka karna jam sekolah yang cukup panjang yaitu 07.15 – 15.05 membuat mereka kadang sudah bosan duduk berjam-jam didalam kelas dan guru juga sering menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi membuat mereka susah untuk mengerti atau memahami materi yang disampaikan.

Melihat kondisi tersebut, dengan adanya aplikasi *Quizizz*, peneliti mencoba strategi untuk menerapkan penggunaan media aplikasi *Quizizz* terhadap siswa dengan kolaborasi metode offline namun tetap menggunakan teknik online untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan latar belakang, penulis tertarik untuk meneliti terkait “ Korelasi Aplikasi *Quizizz* Pada Minat Belajar Siswa di SMK Kristen Bisnis dan Manajemen Salatiga”.



Adapun penelitian yang relevan yang telah dilakukan mengenai Aplikasi *Quizizz* pada minat belajar. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh (Citra & Rosy, 2020) yang berjudul “*Keefektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*” yang bersifat eksperimen dengan menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, dimana hasil dari penelitian ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa Teknologi Perkantoran Kelas X SMK Ketintang Surabaya, sedangkan hasil belajar siswa kelas kontrol untuk ranah kognitif mendapatkan nilai rata-rata dari nilai posttest sebesar 80,7 pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata dari hasil posttest 85,3 sehingga lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh (Ardiansyah, 2022) yang berjudul “*Efektifitas Penggunaan Platform Quizizz dalam Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep Matematika*” yang bersifat kualitatif deskriptif dilakukan melalui survey terhadap 20 peserta didik kelas VIII SMP Ma’arif Jakarta dengan menggunakan 10 soal konseptual dan kuisioner yang disajikan dengan platform *quizizz*. Hasilnya menunjukkan secara keseluruhan pemahaman konsep peserta didik adalah 56% dan *platform quizizz* dapat mempengaruhi minat belajar matematika siswa.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh (Wihartanti et al., 2019) yang berjudul “*Penggunaan Aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone dalam Membangun Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa*” yang bertujuan menganalisis kemampuan berfikir kritis mahasiswa, menggunakan metode *randomized control group pretest-posttest design*. Populasi dari penelitian ini dilakukan mahasiswa program studi pendidikan ekonomi semester 6 berjumlah 42 orang, dengan sampel kelas A sebagai kelas eksperimen dengan aplikasi *Quizizz* berbasis *smartphone* dan kelas B kelas control dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan aplikasi *Quizizz* dengan kelas yang menggunakan model konvensional. Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Khaliqul Husna (2021) tentang “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru*” dimana hasil penelitian ini menunjukkan melalui uji t dengan nilai Sig. $0,00 < 0,05$ atau $t_{hitung} 6,564 > t_{tabel} 1,657$. Hasil hipotesa H_a diterima yaitu terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap minat belajar siswa. Koefisien nilai $R Square = 0,267 = 26,7\%$ yang berarti media pembelajaran *Quizizz* mempengaruhi variabel dependen minat belajar siswa sebesar 26,7% dan sisanya sebesar 73,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian.

Hipotesa (jawaban sementara rumusan masalah penelitian) dalam penelitian ini yang dapat dirumuskan menjadi hipotesa alternatif (H_a) dan hipotesa nihil (H_0) sebagai berikut (Sugiyono, 2013):

H_a : Terdapat korelasi Aplikasi *Quizizz* Pada Minat Belajar Siswa di SMK Kristen Bisnis Dan Manajemen Salatiga

H_0 : Tidak terdapat korelasi Aplikasi *Quizizz* Pada Minat Belajar Siswa di SMK Kristen Bisnis Dan Manajemen Salatiga

Metodologi Penelitian



Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan penelitian kuantitatif korelasional yaitu untuk mengetahui korelasi variabel bebas terhadap variabel terikat. Penelitian ini dilakukan di SMK Kristen Bisnis dan Manajemen Salatiga. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan agustus tahun 2022 sampai dengan selesai. Sedangkan teknik analisis datanya menggunakan teknik statistik yaitu menghitung *korelasi product moment* untuk mencari korelasi antara kedua variabel, serta menghitung koefisien determinasi dan melakukan pengujian hipotesis.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Kejuruan Multimedia di SMK Kristen Bisnis dan Manajemen Salatiga, dimana populasi sendiri merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Garaika dan Darmanah,(2019). Populasi penelitian ini sebanyak 45 siswa. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut Garaika dan Darmanah (2019). Karena target penelitian adalah wilayah kelas yang diberikan materi dengan penggunaan *Quizizz* yaitu kelas Multimedia, maka sampel dalam penelitian ini adalah 45 siswa dengan menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *total sampling* yaitu jumlah sampel yang diambil sama dengan populasi.

Untuk mengukur aplikasi *Quizizz* dan minat belajar siswa menggunakan skala likert Dengan indicator pertanyaan untuk aplikasi Quizizz meliputi ;1)Persiapan ;2) Pelaksanaan / Penyajian;3) Tindak Lanjut, peneliti menggunakan teori Sundari,(2020,). Dan indikator pertanyaan untuk minat belajar meliputi indikator minat belajar yaitu ;1)perasaan senang ;2)ketertarikan ;3)penerimaan, dan ;4)keterlibatan siswa Slameto (2010: 180).

Skala ini berisi serangkaian pernyataan yang mencerminkan pendapat para partisipan. beberapa pernyataan ini menunjukkan pendapat positif dan beberapa di antaranya menunjukkan pernyataan negatif. Pernyataan model skala Likert memiliki lima alternatif tanggapan terhadap pernyataan yang berlaku yaitu; Selalu (SL) , Sering (SR) , Kadang-kadang (KK) , Jarang (JR) dan Tidak Pernah (TP). Penelitian ini menggunakan dua skala, yaitu skala Aplikasi Quizizz dan skala minat belajar. Teknik analisis data menggunakan Uji Asumsi Klasik sebagai berikut :

a) Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui syarat teknis analisis statistic parametris terpenuhi. Uji normalitas dilakukan dengan tehnik *Kolmogorov-Smimov*. Pada uji *Kolmogorov-Smimov* sebaran data akan berdistribusi normal jika nilai sgnifikansi > 0,05.

b) Uji Linieritas

Uji Linieritas dilakukan untuk mengetahui linieritas hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat dan untuk mengetahui signifikansi penyimpangan dari linieritas hubungan tersebut. Jika penyimpangan tersebut tidak signifikan ($p > 0,05$), dan signifikansi linieritas signifikan ($p < 0,05$), maka hubungan antara variabel bebas dengan variabel terkait adalah linier.

Hasil Penelitian

Dari hasil uji validitas skala Aplikasi *Quizizz* yang telah dilakukan dengan bantuan program *SPSS 22.0*. Instrumen dilakukan uji coba pada siswa berjumlah 15 siswa. Instrumen butir soal berbentuk pertanyaan berjumlah 15. Dari hasil analisis yang dilakukan



diketahui dari 15 pertanyaan angket tersebut, terdapat 9 pertanyaan yang dinyatakan valid dan 6 pertanyaan dinyatakan tidak valid. Nomor butir pertanyaan yang valid yaitu : 1,2,3,4,5,6,7,8 dan 9. Nomor pertanyaan yang tidak valid diantaranya yaitu 10,11,12,13,14,dan 15. Berdasarkan hasil uji validitas skala minat belajar yang terdiri dari 20 butir pertanyaan. Dari hasil analisis yang dilakukan diketahui dari 20 pertanyaan angket tersebut, terdapat 11 pertanyaan yang dinyatakan valid dan 9 pertanyaan dinyatakan tidak valid. Nomor butir pertanyaan yang valid yaitu : 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 dan 11 Nomor pertanyaan yang tidak valid diantaranya 12,13,14,15,16,17,18,19 dan 20.

Uji reliabilitas pada skala Aplikasi *Quizizz* dengan menggunakan *Alfa Cronbach* menunjukkan hasil perhitungan reliabilitas sebesar 0.701. Berdasarkan hasil uji yang diperoleh maka alat ukur dapat dikatakan alat ukur yang reliabel. Sedangkan hasil uji reliabilitas pada skala minat belajar dengan menggunakan *Alfa Cronbach* menunjukkan hasil perhitungan reliabilitas sebesar 0.711.

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui syarat teknis analisis statistic parametris terpenuhi. Uji normalitas dilakukan dengan teknik *Kolmogorov-Smimov*. Pada uji *Kolmogorov-Smimov* sebaran data akan berdistribusi normal jika nilai signifikansi > 0,05.

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Tes

N		Unstandardized Residual	45
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		,0000000
	Std. Deviation		2,82766729
Most Extreme Differences	Absolute		,116
	Positive		,090
	Negative		-,116
Test Statistic			,116
Asymp. Sig. (2-tailed)			,157 ^c

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *One Sample Kolmogorov Smirnov*. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Hasil ini menunjukkan bahwa distribusi data terdistribusi normal. Uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,157 ($p > 0,05$ signifikan). Hasil ini juga menunjukkan bahwa distribusi data berdistribusi normal.

Uji linieritas dilakukan untuk menguji apakah pola distribusi variabel X dan Y membentuk garis linier atau tidak. Program SPSS 22.0 digunakan untuk menguji linearitas. Aturan yang digunakan untuk menentukan apakah distribusi tersebut linier atau tidak adalah jika $p < 0,05$ maka distribusi tersebut dinyatakan linier. Hasil tersebut didasarkan pada perhitungan uji linieritas yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Linieritas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar Siswa *	Between Groups	(Combined)	3285,211	18	182,512	19,628	,000
		Linearity	3175,167	1	3175,167	341,463	,000
Aplikasi Quizizz		Deviation from Linearity	110,044	17	6,473	,696	,779
	Within Groups		241,767	26	9,299		
Total			3526,978	44			



Hasil perhitungan diperoleh F sebesar 341,463 dengan $p = 0,000$. Dikarenakan nilai $p < 0,05$ maka pola korelasi antara variabel *Aplikasi Quizizz* pada minat belajar adalah linier.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui korelasi antara Aplikasi Quizizz Pada Minat belajar. Berikut ini hasil perhitungan dengan menggunakan bantuan *SPSS versi 22,0 for Windows*:

Tabel 3 Analisis Korelasi Antara Aplikasi Quizizz Pada Minat Belajar

		Aplikasi Quizizz	Minat Belajar Siswa
Aplikasi Quizizz	Pearson Correlation	1	,949**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	45	45
Minat Belajar Siswa	Pearson Correlation	,949**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	45	45

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan penjelasan tabel di atas, diketahui koefisien korelasi (r) skala Aplikasi Quizizz pada minat belajar sebesar 0,949 dengan taraf signifikan $p = 0,000 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis yang berbunyi “Terdapat korelasi yang positif signifikan antara Aplikasi Quizizz pada minat belajar siswa” diterima.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji korelasi hubungan Aplikasi Quizizz pada minat belajar siswa diperoleh angka korelasi sebesar 0,949 dan $\text{sig} = 0,000$ ($p < 0,05$). Artinya terdapat korelasi positif yang signifikan antara *Aplikasi Quizizz* pada minat belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis penelitian terdapat pengaruh signifikan antara aplikasi quizizz pada minat belajar siswa di SMK Kristen BM Salatiga. Data menunjukkan korelasi positif yang signifikan antara Aplikasi Quizizz dengan minat belajar, hasil grafik kurva linieritas menunjukkan bahwa pola korelasi yang terjadi adalah linier, minat belajar siswa yang menggunakan Aplikasi Quizizz akan terfokus pada hal-hal untuk belajar.

Berdasarkan hasil analisis pengetahuan yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat Ada korelasi yang signifikan antara penggunaan aplikasi quizizz pada minat belajar siswa di SMK Kristen BM Salatiga dengan koefisien korelasi sebesar 0,949 Dari sini dapat disimpulkan bahwa aplikasi quizizz berpengaruh signifikan pada minat belajar siswa di SMK Kristen BM Salatiga. Hasil penelitian yang didukung, variabel aplikasi quizizz memberikan sumbangan efektif sebesar 0,898%. Artinya aplikasi quizizz dalam penelitian ini memberikan kontribusi sebesar 89,8%. Pada minat belajar, sedangkan sisanya 10,2% ditentukan oleh faktor lain yang tidak diungkapkan dalam penelitian. Penelitian ini telah berusaha untuk memperoleh hasil yang semaksimal mungkin, namun pada kenyataannya harus diakui bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan.



Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa: Ada korelasi yang signifikan antara penggunaan aplikasi quizizz pada minat belajar siswa di SMK Kristen BM Salatiga. Hal ini dilihat dari koefisien korelasi sebesar 0,949. Dari sini dapat disimpulkan bahwa aplikasi quizizz berpengaruh signifikan pada minat belajar siswa di SMK Kristen BM Salatiga. Dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Persentase kontribusi aplikasi quizizz pada minat belajar siswa adalah sebesar 89,8%. sisanya 10,2% dipengaruhi oleh variabel lain. Saran yang dapat diberikan terdapat korelasi yang signifikan antara penggunaan aplikasi quizizz pada minat belajar diharapkan kepada peneliti selanjutnya dapat mempertahankan minat belajar siswa dan bisa mencoba hal baru dengan menggunakan aplikasi lain selain aplikasi quizizz atau menambah variable X .

Daftar Rujukan

- Anggraini, A. I., Suwanto, S., & Iskandar, D. (2020). Analisis aktivitas pembelajaran biologi pada google classroom di masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 6(2), 168-174.
- Anugrah, S. M. (2022). Manfaat dan Tantangan Penggunaan Hybrid Learning Dalam Pendidikan Jasmani: Literature Review. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 5(2). <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jilo/article/view/54737>
- Ardiansyah, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Platform Quizizz dalam Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(3), 417–423. <https://doi.org/10.30998/sap.v6i3.9892>
- Argiansyah, Y. A. (2019). *Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar bahasa jepang siswa kelas xi ips Sma PGRI 01 kendal tahun ajaran 2017/2018*.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Doringin, F., Tarigan, N. M., & Prihanto, J. N. (2020). Eksistensi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Teknologi Industri Dan Rekayasa (JTIR)*, 1(1), 43–48. <https://doi.org/10.53091/jtir.v1i1.17>
- Dr. Garaika, Darmanah, S.E., M. (2019). *Metodologi Penelitian*. November, 46–57.
- Husna, K. (2021). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar kelas xi pada mata pelajaran ekonomi di sekolah menengah atas negeri 3 pekanbaru*. UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
- Lestari, Centauri, B., & Thomas, O. (2022). Pengaruh Proses Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid 19 Terhadap Minat Belajar Siswa Smk Karsa Mulya Palangkaraya Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2), 35–40. <https://doi.org/10.37304/jtekipend.v2i2.4419>
- Muawanah, E. I., & Muhid, A. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa



- Selama Pandemi Covid – 19 : Literature Review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1), 90–98. <https://doi.org/10.23887/jjbk.v12i1.31311>
- Mulyani, S., Sudiyana, B., & Suwanto, S. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif STAD, Jigsaw, Dan Konvensional Terhadap Hasil Belajar Membaca Teks Eksplanasi Siswa Kelas VI Gugus Pangeran Diponegoro. *Jurnal Pendidikan*, 31(3), 333-348.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Putriani, J. D., & Hudaidah, H. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 830–838. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/407>
- Rinawati, D., & Darisman, E. K. (2020). Survei tingkat kejenuhan siswa SMK belajar di rumah pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan selama masa pandemi covid-19. *Journal of Science and Education (JSE)*, 1(1), 32–40. <https://doi.org/10.56003/jse.v1i1.11>
- Rulita, M., Wardhani, S., & W.S. Sumah, A. (2021). Analisis Kejenuhan dan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Daring pada Pelajaran Biologi di SMAN 1 Unggulan Muara Enim. *Biodik*, 7(4), 95–106. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i4.14490>
- Suwanto, S. (2009). Pengembangan tes dan analisis hasil tes yang terintegrasi dalam program komputer. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 13(1).
- Suwanto, S. (2010). Pengembangan the two-tier diagnostic tes pada bidang biologi secara terkomputersisasi. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 14(2).
- Suwanto, S. (2012). Dimensi pengetahuan dan dimensi proses kognitif dalam pendidikan. *Widyatama*, 19(1).
- Suwanto, S. (2014). Teori Tes Klasik dan Teori Tes Modern. *WIDYATAMA*, 20(1).
- Suwanto, S. (2016). Karakteristik tes Biologi kelas 7 semester gasal. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 17(1), 1-8.
- Suwanto, S. (2017). Pengembangan tes ilmu pengetahuan alam terkomputerisasi. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 21(2), 153-161.
- Suwanto, S. (2017, March). Tingkat Kesulitan, Daya Beda, dan Reliabilitas Tes Biologi Kelas 7 Semester Genap. In *Seminar Nasional MIPA 2016*.
- Suwanto, S., Muzaki, A., & Muhtarom, M. (2021). Pemanfaatan media youtube sebagai media pembelajaran pada siswa kelas XII MIPA di SMA Negeri 1 Tawang Sari. *Media penelitian pendidikan: jurnal penelitian dalam bidang pendidikan dan pengajaran*, 15(1), 26-30.
- Suwanto, S., Rohmatin, N., & Yamsih, S. (2021). Analisis keefektifan pembelajaran online di masa pandemi pada siswa kelas X MIPA 6 SMA Negeri 1 Tawang Sari. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 7(1), 38-46.
- Suwanto, S., Wahyuni, S., & Yamsih, S. (2021). Persepsi Siswa Kelas X MIPA 2 SMA Negeri 1 Tawang Sari terhadap Metode Pembelajaran Berbasis Online dimasa Pandemi. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 15(1), 20-25.



Suwarto, M. P. (2022). Karakteristik Tes Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 109-120.

Suwarto, M. P. (2022). *PEDAGOGIK ILMU PENGETAHUAN ALAM*. Penerbit Lakeisha.

Wihartanti, L. V., Prasetya Wibawa, R., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). Penggunaan aplikasi Quizizz Berbasis Smartphone Dalam Membangun kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran 2019*, 362–368.

Zahrawati, F., & Ramadani, A. N. (2021). Problematika Implementasi Kurikulum 2013 terhadap Proses Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 75.
<https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v4i1.901>

