



HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI SMKN 14 JAKARTA

Ahmad Rizal Oktaviano^{1*}, Kunaenih², Maria Ulfah³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Jakarta

*Email: baldwinbald09@gmail.com, asniet2009@gmail.com, ulfah1491@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.3871>

Abstrak

Penelitian ini di latar belakang oleh hasil Observasi yang peneliti lakukan terhadap peserta didik di SMK Negeri 14 Jakarta. Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media pembelajaran quizizz berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa di SMKN 14 Jakarta. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh quizizz yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan survei yang melibatkan siswa dari kelas X DKV 1 dan X DKV 3 sebagai responden. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara quizizz dan minat belajar siswa. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang mengukur hubungan quizizz dan minat belajar. Responden dalam penelitian ini adalah siswa dari SMKN 14 Jakarta. Hasil penelitian diharapkan dapat menunjukkan pengaruh signifikan quizizz terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif pada tingkat sedang ke cukup kuat antara hubungan quizizz dengan minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jika dilihat dari uji koefisien Product Moment menghasilkan "rxy" atau "ro" sebesar 0,578 sedangkan "rt" pada tabel signifikan 5% = 0,232 dan taraf signifikan 1% = 0,302. Dengan demikian dapat diketahui bahwa "ro" > "rt" baik pada signifikan 5% maupun 1%. Maka berdasarkan hasil tersebut Hipotesis Alternatif (Ha) diterima atau disetujui dan Hipotesis Nihil (Ho) ditolak atau tidak disetujui. Berdasarkan penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media quizizz terhadap minat belajar siswa di SMKN 14 Jakarta.

Kata Kunci: Quizizz, Minat Belajar, Media Pembelajaran Digital

1. PENDAHULUAN

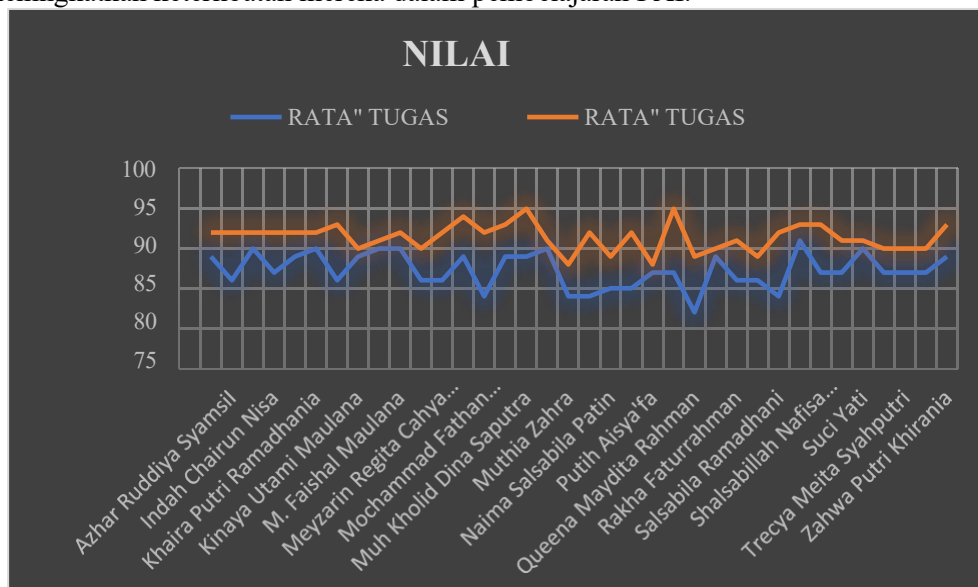
Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat ini telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap berbagai bidang kehidupan, tak terkecuali dalam sektor pendidikan. Pada era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran digital menjadi semakin krusial dalam menunjang proses belajar yang lebih efisien, interaktif, dan menyenangkan. Beragam media pembelajaran digital, seperti aplikasi pendidikan, video interaktif, dan platform e-learning, memberikan kesempatan bagi para pendidik untuk menyajikan materi secara lebih beragam dan relevan dengan kemajuan teknologi saat ini. Namun sayangnya, Sebagian besar siswa masih menunjukkan rendahnya ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Mereka cenderung menganggap pembelajaran Pendidikan Agama Islam kurang menarik oleh siswa, Banyak siswa merasa kesulitan untuk menghubungkan materi PAI dengan dalam aktivitas harian mereka, yang pada akhirnya berdampak pada menurunnya minat dan semangat belajar. Padahal, Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peran krusial dalam membentuk karakter dan nilai moral peserta didik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah dengan melakukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran sendiri mencakup segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru sebagai pengajar kepada siswa sebagai penerima informasi.

Media digital memungkinkan materi pembelajaran disajikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, seperti melalui video interaktif, infografis, animasi dan aplikasi pembelajaran



yang relevan dengan kehidupan siswa. Selain itu, pembelajaran digital juga memberikan kemudahan akses, memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran PAI.



Gambar 1.1 Presentase Nilai

Sumber Data : Dari Sekolah SMKN 14 Jakarta

Melihat data yang disampaikan di atas terlihat adanya peningkatan minat belajar siswa. Nilai siswa yang menurun atau di bawah rata-rata (85), dalam penurunan nilai siswa ternyata dapat menunjukkan gejala yang meningkatkan kekhawatiran guru terhadap nilai siswa nya, Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital mengalami peningkatan yang pesat dalam proses pembelajaran di kelas.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah media berbasis permainan. Di tengah perkembangan era digital saat ini, tersedia banyak platform dan aplikasi yang menghadirkan permainan edukatif untuk mendukung proses belajar. Salah satunya adalah Quizizz, sebuah situs web yang dirancang dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang interaktif. *Quizizz* memiliki fitur kuis, survey, permainan maupun diskusi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hubungan antara penggunaan media pembelajaran PAI berbasis digital dengan minat belajar siswa.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif melalui studi survei. Peneliti menerapkan metode Deskriptif Analitik Korelasional, yaitu metode yang bertujuan untuk mengetahui serta menganalisis hubungan atau pengaruh antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

Apabila ada maka seberapa besar pengaruh hubungan penggunaan media pembelajaran berbasis digital terhadap minat belajar siswa di SMKN 14 Jakarta.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kuesioner diberikan kepada 72 siswa, dan peneliti menggunakan jawaban tersebut untuk melihat bagaimana *quizizz* memengaruhi minat belajar siswa. Dua puluh pertanyaan diajukan tentang *Quizizz* (Variabel X) dan dua puluh pertanyaan diajukan tentang Minat Belajar (Variabel Y).

Jenis pernyataan dalam setiap respons kuesioner menentukan bobotnya pada skala Likert. Sangat setuju mendapat skor 5, setuju mendapat skor 4, netral atau ragu-ragu mendapat skor 3, tidak setuju mendapat skor 2 dan sangat tidak setuju mendapatkan skor 1. Strategi ini



memungkinkan peneliti mempelajari bagaimana minat belajar siswa terhadap quizizz.

Informasi tentang bagaimana quizizz memengaruhi minat belajar siswa dapat diperoleh 72 siswa SMK Negeri 14 Jakarta saat ini mengisi kuesioner. Setelah setiap responden mengirimkan jawaban, jawaban tersebut diberi skor menggunakan bobot yang telah ditetapkan. Senin, 23 Juni 2025 merupakan hari survei. Semua data di analisis berdasarkan skor pertanyaan untuk menilai quizizz dan minat belajar siswa. Tabel di bawah ini menunjukkan evaluasi siswa SMK Negeri 14 Jakarta yang disusun berdasarkan skor.

Tabel 1 Hasil Skor Kuesioner Variabel X (Quizizz) dan Variabel Y (Minat Belajar)

No.	Var. X	Var. Y	No.	Var. X	Var. Y
1	67	61	37	50	62
2	54	72	38	66	65
3	76	78	39	56	66
4	61	62	40	59	61
5	51	61	41	56	61
6	54	66	42	52	52
7	58	68	43	76	76
8	60	65	44	74	80
9	65	62	45	62	67
10	74	75	46	53	60
11	53	62	47	71	64
12	62	65	48	77	77
13	60	61	49	68	71
14	58	61	50	53	61
15	62	65	51	75	74
16	53	60	52	65	68
17	55	69	53	67	69
18	73	72	54	76	76
19	56	63	55	74	77
20	78	76	56	61	58
21	75	82	57	61	70
22	74	74	58	65	67
23	69	68	59	61	53
24	62	60	60	64	66
25	58	75	61	74	60
26	57	76	62	61	61
27	77	76	63	90	54
28	54	67	64	58	62
29	73	74	65	58	72
30	64	50	66	88	91
31	66	72	67	54	60
32	80	80	68	66	65
33	60	66	69	56	66
34	58	56	70	58	66
35	56	60	71	60	60
36	56	54	72	70	73

Para peneliti menggunakan informasi yang ditunjukkan pada tabel sebelumnya untuk memeriksa data mengenai hubungan quizizz terhadap minat belajar siswa. Selain itu, para peneliti menggunakan langkah-langkah berikut untuk menggabungkan data ke dalam tabel distribusi frekuensi:

Langkah 1:

Tabel 2 Jumlah Variabel X dan Y



N	=	72
$\sum X$	=	4604
$\sum Y$	=	4805
$\sum X^2$	=	300246
$\sum Y^2$	=	325031
$\sum XY$	=	310172

Tabel kuesioner menunjukkan bahwa 72 orang mengisi survei, yang berarti Variabel X dan Variabel Y keduanya memiliki respons. Ada 4.604 poin untuk Variabel X ($\sum X$) dan 4.805 poin untuk Variabel Y ($\sum Y$). Ketika Anda mengkuadratkan angka untuk Variabel X ($\sum X^2$) dan Variabel Y ($\sum Y^2$), Anda memperoleh 300.246 dan 325.031 untuk masing-masing. Selain itu, ketika Anda mengalikan angka X dan Y, Anda memperoleh 310.172.

Langkah 2: Mencari Rentang Kelas (R) Variabel X dan Variabel Y

Skor tertinggi dikurangkan skor terendah untuk menentukan rentang nilai.

- Untuk Variabel X, rentang nilai dihitung dengan mengurangi skor tertinggi dari skor terendah pada variabel tersebut.
- Demikian pula untuk Variabel Y, rentang dihitung dengan mengurangi skor tertinggi dan terendah pada variabel tersebut.

Tabel 3

Var. X	90	-	50	=	40
Var. Y	91	-	50	=	41

Proses yang digunakan untuk mendapatkan rentang kelas adalah dengan mengurangi skor tertinggi dari skor terendah pada setiap variabel. Variabel X memiliki skor maksimum yang diketahui sebesar 90 dan nilai minimum yang diketahui sebesar 50. Oleh karena itu, rentangnya adalah $90 - 50 = 40$. Sebaliknya, Variabel Y menunjukkan skor maksimum 91 dan nilai minimum 50. Oleh karena itu, rentang nilainya adalah $91 - 50 = 41$.

Langkah 3: Mencari Banyak Kelas Variabel X dan Variabel Y (BK)

Tabel 4 Jumlah Kelas pada Variabel X dan Variabel Y

BK	=		$1 + 3.3 \log n$		
	=		$1 + 3.3 \log 72$		1,857
	=		$1 + (3.3)$ (1.857)		
	=		7,13	=	7

Rumus $1 + 3,3 \log n$ digunakan untuk menghitung jumlah kelas. Perhitungannya menjadi $1 + 3,3 \log 72$ dengan jumlah data (n) untuk Variabel X dan Variabel Y sebanyak 72. Hasilnya sekitar 7,13 dan dibulatkan menjadi 7. Jadi, tujuh kelas digunakan untuk kedua variabel.

Langkah 4: Mencari Panjang Kelas Interval (i)

Berikut ini adalah perhitungan panjang kelas untuk Variabel X:

Tabel 5 Panjang Kelas Variabel X

<u>R</u>	<u>40</u>	5,61	6
BK	7,13		

R (rentang) dibagi BK (banyak kelas) adalah rumus yang digunakan untuk menentukan panjang kelas interval. Rentang (R) dan jumlah kelas (BK) variabel X diketahui masing-masing adalah 40 dan 7,13. Jika 40 dibagi 7,13 menghasilkan 5,61 yang dibulatkan menjadi 6.

Berikut adalah Perhitungan Panjang Kelas untuk Variabel Y:

Tabel 6 Panjang Kelas Variabel Y

<u>R</u>	<u>41</u>	5,75	6
BK	7,13		

Dengan membagi rentang (R) 41 dengan banyak kelas (BK) yaitu 7,13 maka diperoleh rumus untuk menghitung panjang interval kelas pada Variabel Y. Jika 41 dibagi 7,13 maka hasilnya sekitar 5,75 yang dibulatkan menjadi 6.

**Langkah 5: Membuat Tabel Distribusi Frekuensi Variabel X dan Variabel Y**

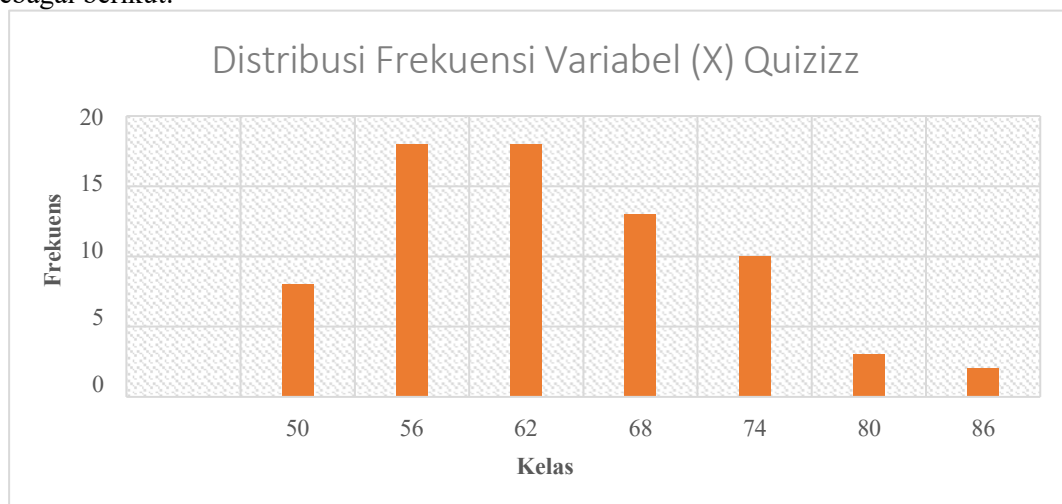
Adapun Distribusi Frekuensi Variabel X (Quizizz):

Tabel 7 Distribusi Frekuensi Variabel X

No	Kelas Interval X		F	Nilai Tengah
1	50	55	8	52,5
2	56	61	18	58,5
3	62	67	18	64,5
4	68	73	13	70,5
5	74	79	10	76,5
6	80	85	3	82,5
7	86	91	2	88,5
Jumlah			72	

Data dipisahkan menjadi tujuh kelas interval berdasarkan tabel sebelumnya, dan jumlah responden di setiap kelas adalah sebagai berikut: Ada delapan responden di kelas interval 50 hingga 55, delapan belas di kelas 56 hingga 61, delapan belas di kelas 62 hingga 67, tiga belas di kelas 68 hingga 73, sepuluh di kelas 74 hingga 79, tiga di kelas 80 hingga 85, dan dua di kelas 86 hingga 91. Ketika semua kelas digabungkan, secara keseluruhan ada 72 responden.

Berdasarkan tabel diatas maka dibuat grafik histogram frekuensi interval dari kelas interval diatas sebagai berikut:

**Gambar 1****Tabel 8 Distribusi Frekuensi Variabel Y**

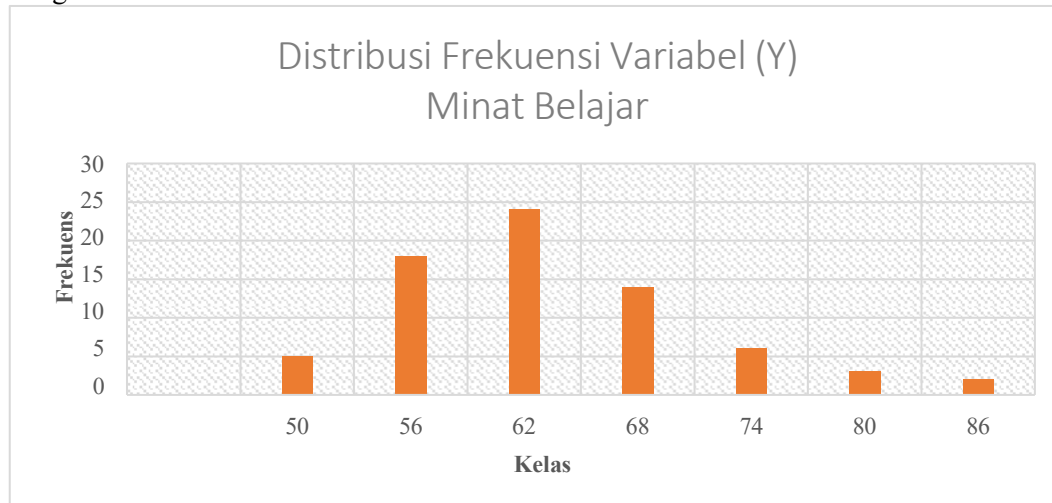
No	Kelas Interval Y		F	Nilai Tengah
1	50	55	5	52,5
2	56	61	18	58,5
3	62	67	24	64,5
4	68	73	14	70,5
5	74	79	6	76,5
6	80	85	3	82,5
7	86	91	2	88,5
Jumlah			72	

Data dipisahkan menjadi tujuh kelas interval berdasarkan tabel sebelumnya, dan jumlah responden di setiap kelas adalah sebagai berikut: Ada lima responden di kelas interval 50-55, delapan belas di kelas interval 56-61, dua puluh empat di kelas interval 62-67, empat belas di kelas interval 68-73, enam di kelas interval 74-79, tiga di kelas interval 80-85, dan dua di kelas interval 86-91. Ketika



semua kelas digabungkan, secara keseluruhan ada 72 responden.

Maka berdasarkan tabel diatas, peneliti membuat grafik histogram frekuensi interval dari setiap kelas sebagai berikut:



Gambar 2

Langkah 6: Mencari Rata Rata *Mean*

Tabel 9 Jumlah Variabel X dan Y

N	=	72
$\sum X$	=	4604
$\sum Y$	=	4805
$\sum X^2$	=	300246
$\sum Y^2$	=	325031
$\sum XY$	=	310172

Berdasarkan tabel di atas, nilai rata-rata untuk kedua variabel tersebut dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

Tabel 10 Rata Rata *Mean*

Variabel X =	$\frac{\sum X}{n}$	$\frac{4604}{72}$	64
Variabel Y =	$\frac{\sum Y}{n}$	$\frac{4805}{72}$	67

Rumus ini menghasilkan nilai rata-rata Variabel X, yaitu 64, dengan membagi total skor sigma X, yaitu 4604, dengan jumlah data (N), yaitu 72. Sementara itu, rata-rata Variabel Y adalah 67, yang dihitung dengan membagi total skor sigma Y sebesar 4805 dengan jumlah data (N), yaitu 72.

Langkah 7: Menghitung nilai Indeks Korelasi Antara Variabel X dan Variabel Y (r_{xy})

Tabel 11 Angka Indeks Korelasi Antar Variabel

$r_{xy} =$	$\frac{n \cdot \sum XY - (\sum X \cdot \sum Y)}{\sqrt{[n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2] [n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$		
	$\frac{72 \cdot 310172 - (4604 \cdot 4805)}{\sqrt{[72 \cdot 300246 - (4604)^2] [72 \cdot 325031 - (4805)^2]}}$		



22332384	-	22122220	=	210164				
21617712	-	21196816	×	23402232	-	23088025		
420896			×	314207	=			
						1,322E+11		
363659,8								
0,5779137	=	0,57791						0,5779
Koefisien Korelasi = 57,8% (Sedang-Kuat) Koefisien Determinasi = 0,333984257604974 0,33398								

Berdasarkan gambar terakhir, hubungan antara Variabel X (Quizizz) dan Variabel Y (Minat Belajar) adalah 57,8 atau 58% jika dibulatkan ke atas. Hal ini menunjukkan bagaimana quizizz memengaruhi minat belajar siswa. Untuk melihat data di atas, peneliti menggunakan korelasi Pearson, yang merupakan jenis statistik parametrik.

Hasil perhitungan juga akan dibandingkan dengan analisis non-parametrik yang dilakukan dengan perangkat lunak SPSS versi 26. Hal ini akan dijelaskan di bawah ini.

Hasil Analisis Korelasi Variabel X terhadap Variabel Y

Tabel 12 Descriptive Statistics

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Quizizz	72	50,00	90,00	63,9444	9,07386
Minat Belajar	72	50,00	91,00	66,7361	7,83994
Valid N (listwise)	72				

Nilai rata-rata, atau mean, untuk kedua variabel Variabel X sebesar 63,9444, dibulatkan menjadi 64, dan Variabel Y sebesar 66,7361, dibulatkan menjadi 67 ditentukan berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS 26. Nilai ini sama persis dengan hasil perhitungan pada langkah 6 menggunakan metode statistik parametrik.

Analisis Korelasi Variabel X terhadap Variabel Y

Tabel 13 Model Summary

Model Summary									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.578 ^a	0,334	0,324	6,444	0,334	35,103	1	70	0,000

a. Predictors: (Constant), Quizizz

SPSS 26 menghasilkan R = 0,578, R square = 0,334, dan standar error of guessing = 6,444. R menunjukkan seberapa kuat variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) saling terkait. Tabel 4.13 menunjukkan bahwa nilai asosiasi sebesar 0,578 cocok dengan estimasi statistik parametrik dari langkah 7.

Koefisien determinasi, atau nilai R Square, menunjukkan seberapa besar Variabel X memengaruhi Variabel Y. Tabel tersebut menunjukkan R Square sebesar 0,334. Quizizz (Variabel X) menjelaskan 33,4%% (dibulatkan menjadi 34%) dari minat belajar siswa (Variabel Y).

Hal ini menunjukkan bahwa Quizizz memengaruhi 34% pembelajaran siswa. Sisanya 66% (100% - 34%) disebabkan oleh faktor-faktor yang tidak diteliti. Dengan demikian, Quizizz memengaruhi minat belajar siswa sebesar 34%, bersama dengan aspek-aspek lainnya.



Tabel 14
Correlations

		Quizizz	Minat Belajar
Quizizz	Pearson Correlation	1	.578**
	Sig. (2-tailed)		0,000
	N	72	72
Minat Belajar	Pearson Correlation	.578**	1
	Sig. (2-tailed)	0,000	
	N	72	72

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

Hasil *Output* di atas menunjukkan korelasi sebesar 0,578 atau sekitar 58%. Quizizz memengaruhi minat belajar siswa. Quizizz memengaruhi minat belajar siswa, seperti yang terlihat dari koefisien korelasi sebesar 58%.

PEMBAHASAN

A. Interpretasi Data

Perhitungan sebelumnya menunjukkan hubungan sebesar 0,578 antara Quizizz dan Minat Belajar Siswa. Metode interpretasi berikut dapat digunakan untuk memahami pengaruh kedua variabel tersebut:

1. Memberikan Interpretasi Sederhana terhadap Nilai Indeks Korelasi Product Moment

Tabel 15 Interpretasi Data

Besarnya “r” Product Moment (ryx)	Interpretasi
0,00 – 0,20	Jika nilai korelasi berada antara 0,00 sampai 0,199, maka hubungan antara kedua variabel sangat lemah atau hampir tidak ada hubungan sama sekali.
0,20 – 0,3,99	Antara variabel X dan variabel Y menunjukkan hubungan atau korelasi yang lemah.
0,40 – 0,599	Antara variabel X dan variabel Y menggambarkan hubungan yang sedang atau cukup kuat.
0,60 – 0,799	Antara variabel X dan variabel Y maka hubungan atau korelasi tersebut tergolong kuat.
0,80 – 1,00	Antara variabel X dan variabel Y menunjukkan hubungan yang sangat kuat antara kedua variabel.

Persamaan di atas menghasilkan rxy sebesar 0,578. Grafik ini menunjukkan korelasi Tingkat sedang ke cukup kuat antara quizizz dan minat belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran quizizz sangat memengaruhi minat belajar siswa nya.

Angka rxy sebesar 0,578 menggambarkan bahwa quizizz sangat memengaruhi minat belajar siswanya. Menurut Tabel 4.15, angka ini seharusnya 0,40–0,599. Hal ini menunjukkan hubungan yang cukup kuat antara Variabel X dan Variabel Y.

2. Memberikan Interpretasi terhadap Nilai Indeks Korelasi “r” Product Moment berdasarkan tabel nilai “r” Product Moment

Peneliti mengembangkan Hipotesis Alternatif (Ha) dan Hipotesis Nol (Ho) berikut untuk menguji hubungan antara kedua variabel:



- a. Ha (Hipotesis Alternatif): Ada pengaruh yang signifikan antara Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa.
- b. Ho (Hipotesis Nihil): Tidak ada pengaruh yang signifikan antara Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa.

Pengujian hipotesis dimulai dengan membandingkan hasil perhitungan atau nilai observasi (r_o) dengan Tabel Nilai Product Moment " r " (r_t). Sebelumnya rumus untuk menentukan db atau df adalah:

$$df = N - nr$$

Keterangan :

- Df : Derajat bebas (degrees of freedom)
- N : Jumlah data (number of cases)
- Nr : Banyaknya variabel yang dikorelasikan

Responden yang terdaftar sebagai siswa SMKN 14 Jakarta pada kelas X DKV 1 dan X DKV 3 yang berjumlah masing-masing 36 orang dan digabung menjadi 72 orang. Dengan demikian, $N = 72$. Jumlah variabel yang berkorelasi (nr) adalah satu karena korelasi yang dicari adalah antara dua variabel, yaitu variabel X dan Y. *degrees of freedom* (df) dihitung dengan rumus $df = N - nr$, sehingga diperoleh $df = 72 - 2 = 70$. Nilai " r " untuk *degrees of freedom* (df) 70 adalah 0,232 pada tingkat signifikansi 5% dan 0,302 pada tingkat signifikansi 1%, seperti yang ditunjukkan dalam tabel nilai " r " momen satuan. Selisih antara nilai " r " observasi (r_o) dan nilai " r " tabel (r_t) menunjukkan bahwa Hipotesis Nol (H_o) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_a) diterima. Dengan kata lain, **terdapat Pengaruh yang signifikan antara Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa.**

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dengan judul "Hubungan Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Minat Belajar Siswa di SMKN 14 Jakarta", secara singkat peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Quizizz terbukti memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa di SMKN 14 Jakarta.
2. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, Pengaruh Quizizz (Variabel X) terhadap Minat Belajar Siswa (Variabel Y) termasuk kategori cukup kuat dengan nilai sebesar 0,578 atau 58%. Hal ini juga diperkuat dengan perbandingan antara nilai r_o dan r_t , di mana nilai r_o yang diperoleh peneliti adalah 0,334, sedangkan nilai r_t pada taraf signifikansi 5% adalah 0,232 dan pada taraf 1% sebesar 0,302. Karena nilai r_o lebih besar dari r_t pada kedua taraf signifikansi tersebut, maka Hipotesis Nol (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_a) diterima, yang berarti ada pengaruh signifikan Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang cukup kuat antara penggunaan Quizizz dengan minat belajar siswa. Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran digital yang interaktif, menarik, dan memberikan umpan balik langsung terbukti dapat meningkatkan semangat serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Quizizz yang diterapkan secara tepat mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan, menumbuhkan motivasi belajar, serta meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru, sekolah, dan lingkungan pendidikan perlu memaksimalkan penggunaan media pembelajaran digital seperti Quizizz guna menunjang peningkatan minat dan hasil belajar siswa secara optimal.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Afifatur Rohmah, Y. M. (2024). Jurnal Riset Islam DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL. *Jurnal Riset Islam*, 7, 31–42.
- Ahmala, M., Alfira Rahmatillah, S., & Hikmiah, T. (2021). Socrative Sebagai Student Response System dalam Pembelajaran Daring Bahasa Arab. *Jurnal Alfazuna : Jurnal Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 6(1), 85–111. <https://doi.org/10.15642/alfazuna.v6i1.1156>
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel Belajar: Kompilasi Konsep. In *CV. Pusdikra MJ*.



- Arma, I. P. (2024). Characters and Non-Digital Media: Case Study Trends in English Language Learning in Secondary Schools. *Assyfa Journal of Multidisciplinary Education*, 1(June), 95–103. <https://www.journal.assyfa.com/index.php/ajme/article/view/352>
- Charismana, D. S., Retnawati, H., & Dhewantoro, H. N. S. (2022). Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Indonesia: Kajian Analisis Meta. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 9(2), 99–113. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>
- Devi, K. K. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz untuk Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Kutosari. *Skripsi IAINU Kebumen 2022*, 2022, 25. <http://eprints.iainu-kebumen.ac.id/id/eprint/588>
- F Fairus. (2018). Metode Penelitian. *Oxford Art Online*, 31–38. <https://doi.org/10.1093/gao/9781884446054.article.t057475>
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Noor Hayati, Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue 1). [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20pembelajaran%20berbasis%20digital.pdf)
- Hidayat, I., Supriani, A., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam. *Journal on Education*, 6(1), 6933–6942.
- Humairoh. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan Islam*, 1, 1–12. <https://doi.org/10.30596/jippi.v1i1.1>
- Ii, B. A. B., & Belajar, P. M. (2011). *Minat Belajar Minat*. 13–60.
- Irfan, M., Hidayah, N., & Firman, F. (2022). Pengenalan Aplikasi Socrative dan Quizizz Sebagai Alternatif Penilaian Secara Online. *Media Abdimas*, 1(3), 171–176. <https://doi.org/10.37817/mediaabdimas.v1i3.2578>
- Khalifah Nurjannah, hanny savitri. (2022). *Jurnal manajemen dan akuntansi*. 28(2), 134–141.
- Marlia, Y. (2013). *Pengaruh Pembelajaran Materi Ketenagakerjaan dan Pengangguran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Madrasah Tarbiyatul Islamiyah Tanjung Berulak Kecamatan Kampar, UIN Suska Riau*. 7–26.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Nurannisa.P.B, S. (2017). Perancangan Buku Jurnal Pembelajaran ‘Bermain Dengan Serioeus’: Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Metodologi Desain. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(02), 115–129. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v3i02.1327>
- Nurjannah, S., & Nadiyah, N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di SMKN 7 Jakarta. *Journal on Education*, 6(4), 21306–21316. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6259>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Pasaribu, I. L., & Simanjuntak, B. (1979). *Pendidikan Nasional Tinjauan Paedagogik Teoritis*. 10–54.