

Keefektifan *Quizizz* Sebagai Alat Evaluasi Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Bahasa Inggris dan IPA pada Siswa VIII MTs Nurul Huda

Dwi Andriani^{1*}, Indra Irawan², Effendi³ dan Ainun Ummi Sholikhah⁴

^{1,2,3,4} Universitas Nurul Huda

* E-mail: dwiandriani@unuha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan *Quizizz* sebagai media interaktif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar Bahasa Inggris dan IPA pada siswa kelas VIII di MTs Nurul Huda. Penelitian ini dilakukan menggunakan metode *Pre experimental design* dengan desain *one group pretest posttest design*. Sampel merupakan 30 siswa kelas VIII MTs Nurul Huda yang dipilih secara acak. Didapatkan temuan uji-t dengan thitung sebesar 7,931 untuk minat belajar dan 2,706 untuk hasil belajar mata pelajaran Bahasa Inggris setelah diberikan perlakuan. Sedangkan pada mata pelajaran IPA mendapatkan nilai thitung sebesar 4.164 untuk minat belajar dan 5.107 untuk hasil belajar siswa. Dan Ditentukan bahwa penggunaan media interaktif *Quizizz* berdampak pada motivasi dan hasil belajar siswa di kelas Bahasa Inggris dan IPA berdasarkan nilai thitung dibandingkan dengan nilai ttabel dengan db=50 pada tingkat signifikansi 5%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa terhadap Bahasa Inggris dan IPA. Selain itu, terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa dalam kedua mata pelajaran tersebut. Siswa yang menggunakan *Quizizz* mengalami peningkatan yang lebih baik dalam pemahaman materi dan kemampuan memecahkan masalah, dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Kata kunci: Media Interaktif, *Quizizz*, Minat Belajar, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan masa depan (Primayana, 2020). Dalam era globalisasi yang terus berkembang, penting bagi siswa untuk memiliki kemampuan bahasa Inggris yang baik dan pemahaman ilmu pengetahuan dalam mata pelajaran Bahasa Inggris dan IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Dalam dunia pendidikan, pelajaran Bahasa Inggris dan IPA menjadi salah satu pelajaran yang tidak bisa terlepas dengan perkembangan teknologi, sehingga Bahasa Inggris dan IPA menjadi salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting karena setiap jenjang pendidikan selalu ada dan dijadikan sebagai mata pelajaran wajib (Nugrahani, 2007). Akan tetapi, hal tersebut bertolak belakang dengan peran penting Bahasa Inggris dan IPA karena masih banyak orang atau siswa khususnya, masih beranggapan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris dan IPA itu membosankan dan sulit untuk bisa dipahami. Kesulitan belajar Bahasa Inggris dan IPA yang dialami pada siswa berhubungan dengan kemampuan belajar yang kurang sempurna (Waruwu, 2020). Kekurangan tersebut dapat terlihat dari respon dan partisipasi siswa dalam mempelajari matematika itu sendiri. Untuk memperbaiki kekurangan tersebut, perlu ada upaya yang berkelanjutan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam kedua mata pelajaran tersebut.

Proses pembelajaran Bahasa Inggris dan IPA yang baik dan efektif tidak hanya terfokus pada penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran saja, akan tetapi rasa ketertarikan, perhatian, keinginan dan minat belajar siswa juga menjadi indikator yang perlu diperhatikan sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan suasana menjadi lebih aktif. Oleh karena itu, hasil belajar akan optimal bila terdapat minat belajar yang baik (Hidayatullathifah & Sujadi, 2017). Berbagai upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas suatu

pembelajaran, yaitu antara lain dengan melakukan perubahan dalam kurikulum pembelajaran, mengembangkan model pembelajaran, mengembangkan media pembelajaran, mengubah sistem penilaian, dan lain sebagainya (Wahid, 2018). Salah satu aspek yang sering dikaji dalam hubungannya dengan minat dan hasil belajar siswa adalah penggunaan alat evaluasi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran di sekolah.

Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi informasi telah membawa kemajuan signifikan dalam dunia pendidikan (Syamsuar & Reflianto, 2019). Salah satu kontribusi terbesar adalah pengembangan alat evaluasi interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Nurfadhillah et al., 2021). Alat evaluasi interaktif memiliki beberapa kelebihan diantaranya (Iqbal, Fadhilah, & Hardiarti, 2018):(1)Alat evaluasi interaktif dapat meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses evaluasi melalui elemen-elemen interaktif yang menarik seperti pertanyaan interaktif, permainan, atau simulasi. (2) Melalui latihan interaktif atau tugas praktis, peserta dapat menguji dan meningkatkan pemahaman mereka secara langsung dengan menerapkan pengetahuan atau keterampilan yang telah mereka peroleh. (3) Alat evaluasi interaktif memberikan umpan balik langsung kepada peserta, memungkinkan mereka untuk memperbaiki kesalahan, memperdalam pemahaman, dan meningkatkan hasil evaluasi mereka. (4) Alat evaluasi interaktif dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta, memastikan bahwa mereka mendapatkan pengalaman evaluasi yang relevan dan bermakna. (5) Alat evaluasi interaktif sering dilengkapi dengan kemampuan untuk melacak dan menganalisis data evaluasi, yang membantu evaluator memperoleh wawasan yang berguna dan membuat keputusan yang lebih baik.

Salah satu alat evaluasi interaktif yang populer adalah Quizizz. Quizizz adalah platform pembelajaran online yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang menarik bagi siswa. Dengan fitur-fitur seperti permainan, leaderboard, dan umpan balik instan, Quizizz mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa (Salsabila, Habiba, Amanah, Istiqomah, & Diffany, 2020). Meskipun terdapat bukti yang menunjukkan manfaat penggunaan media interaktif dalam pembelajaran, masih perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menguji efektivitas Quizizz dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Inggris dan IPA. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, penelitian yang secara khusus menguji efektivitas Quizizz dalam konteks pendidikan tingkat Menengah Pertama (SMP) masih terbatas.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menguji keefektifan Quizizz sebagai media interaktif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar Bahasa Inggris dan IPA pada siswa kelas VIII di MTs Nurul Huda. Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah desain quasi eksperimental. Dua kelompok siswa yang dipilih secara tidak acak akan dibandingkan, di mana satu kelompok akan menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran tambahan, sementara kelompok lainnya tidak menggunakan media tersebut.

Data tentang minat belajar dan hasil belajar siswa akan dikumpulkan melalui instrumen yang telah disiapkan sebelum dan setelah intervensi. Metode analisis yang akan digunakan adalah analisis perbandingan antara nilai *pre-test* dan *post-test*, dimana *pada pre-test* dilakukan dengan media konvensional yakni dengan menggunakan kertas. Sedangkan pada pengerjaan *post-test* dilakukan dengan menggunakan Quizizz. Dengan demikian, akan diidentifikasi apakah penggunaan Quizizz memiliki efek signifikan terhadap minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Inggris dan IPA.

METODE/EKSPERIMEN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Pre experimental design* dengan menggunakan satu kelas sebagai subjek penelitian (Jaedun, 2011). Pendekatan ini dipilih karena penelitian dilakukan di lingkungan sekolah yang memiliki kendala dalam memilih kelompok kontrol yang sesuai untuk eksperimen. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di MTs Nurul Huda. Satu kelas yang terdiri dari 30 siswa dipilih sebagai

subjek penelitian. Bahan pembelajaran interaktif Quizizz merupakan variabel bebas (X) dalam penelitian ini, sedangkan minat dan hasil belajar siswa dari pemanfaatan bahan pembelajaran interaktif Quizizz merupakan variabel terikat (Y) penelitian ini.

Instrumen yang digunakan berupa angket dan lembar tes. Survei ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat motivasi siswa saat menggunakan Quizizz sebagai alat pembelajaran interaktif. Survei yang digunakan adalah survei model ARCS oleh John Keller yang mengukur perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan. (Keller, 2016). Perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan adalah empat metrik yang dapat digunakan untuk mengukur minat siswa dalam belajar. Kriteria berikut akan digunakan untuk mengevaluasi tanggapan siswa terhadap kuesioner:

Dengan pemberian pre-test dan post-test untuk membandingkan hasil belajar siswa, instrumen berupa tes digunakan untuk memastikan hasil belajar siswa. Untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini, metode tes, kuesioner, dan wawancara digunakan (Purnomo, 2011). Pendekatan pre-test dan post-testing digunakan dalam pengujian. Ujian awal bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum menggunakan materi pembelajaran Quizizz, sedangkan tujuan ujian akhir adalah untuk mengukur kemampuan siswa setelah menggunakan materi Quizizz. Dengan memberikan kuesioner pada awal dan akhir kelas, pendekatan kuesioner diterapkan. Sebelum memanfaatkan media Quizizz, angket awal berupaya memastikan keinginan awal siswa untuk belajar. Setelah menggunakan media Quizizz, angket terakhir berupaya untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh data tentang motivasi siswa untuk kuesioner, pendekatan wawancara digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Setelah semua data lapangan dikumpulkan, analisis terakhir ini dilakukan. Setelah masing-masing perlakuan dievaluasi secara statistik parametrik (hipotesis 1 dan 2), dengan menggunakan Independent Samples T Test dan dihitung dengan menggunakan program SPSS 21, dilakukan analisis akhir yaitu kajian minat dan hasil belajar bahasa Inggris dari kedua kelompok tersebut. Item menu Analisis-Bandingkan Sarana-Sampel Independen T evaluasi digunakan untuk mengevaluasi hipotesis. Dengan mengkontraskan nilai t hitung dengan t tabel, maka dapat ditentukan apakah H_0 diterima atau ditolak.

Menurut temuan penelitian, paparan materi berikut meningkatkan hasil belajar siswa dan memicu minat siswa.

1. Analisis Hasil Minat Belajar Siswa Bahasa Inggris

Dengan membandingkan data minat awal dan akhir siswa dari kuesioner yang diberikan pada awal dan akhir kursus, hasil minat siswa ditentukan. Tabel 1 di bawah ini menunjukkan temuan kajian program SPSS 21 tentang perbedaan informasi motivasi belajar siswa:

Tabel 1. *Output Uji Independent T Test* Minat Belajar Bahasa Inggris

	t-test for Equality of Means						
						95% Confidence Interval of the Difference	
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Equal variances assumed	5.480	54	.000	11.210	2.046	7.109	15.311
Equal variances not assumed	5.521	53.901	.000	11.210	2.030	7.139	15.281

Pada uji t ini, ada beberapa ketentuan yang dijadikan pedoman, yaitu jika $-t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$ atau nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima dan jika $-t_{\text{hitung}} < -t_{\text{tabel}}$ atau $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ atau nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak (Priyatno, 2011). Tabel t dicari pada taraf kesalahan 5% : 2 =

2.5% (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) $n-2$ atau $30-2 = 28$, diketahui harga $t_{tabel} = 2,005$.

Pada kolom equal variance yang diasumsikan pada uji-t untuk Equality of Means, terlihat pengambilan keputusan untuk data yang berdistribusi normal dan homogen. Berdasarkan Tabel 1, yang merinci temuan analisis variasi angket minat siswa, $t_{hitung} = 5,480$ dan signifikansi 0 dapat disimpulkan. Nilai t_{hitung} pada hasil analisis kemudian dikontraskan dengan T_{tabel} , dan $5,480 > 2,005$ menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} . Hasil analisis memiliki nilai signifikansi 0,000 atau lebih kecil dari 0,05. Kesimpulan bahwa H_0 ditolak dapat ditarik dari penilaian Priyatno (2011) tentang standar pemilihan hipotesis yang akan diuji. Dengan demikian, ada perbedaan mencolok antara hasil analisis minat siswa sebelum diterapkannya Quizizz dan setelah diterapkannya Quizizz pada pelajaran Bahasa Inggris.

2. Analisis Hasil Belajar Siswa Bahasa Inggris

Hasil ujian yang dilakukan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Quizizz digunakan untuk menentukan hasil belajar masing-masing siswa. Dengan membandingkan data hasil belajar awal dengan tes menggunakan kertas dengan hasil belajar siswa dengan tes menggunakan Quizizz, maka ditentukan hasil belajar siswa. Dengan membandingkan data hasil pre-test dan post-test, hasil akhir pembelajaran ditentukan.

Tabel 2 menampilkan temuan studi perbandingan yang dilakukan terhadap data hasil belajar siswa dengan menggunakan software SPSS 21. Dengan bantuan software SPSS Versi 21, pengujian hipotesis kedua menggunakan uji t sampel independen. Gunakan opsi Analisis - Bandingkan Sarana - Uji t Sampel Independen untuk melakukan pengujian. Dengan memeriksa nilai t pada kolom T-Test for Equality of Means, seseorang dapat menentukan apakah H_0 diterima atau ditolak. Nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} dikontraskan.

Tabel 2. *Output Uji Independent T Test Hasil Belajar Siswa Bahasa Inggris*

	t-test for Equality of Means						
						95% Confidence Interval of the Difference	
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Equal variances assumed	4.107	54	.000	13.474	3.281	6.897	20.052
Equal variances not assumed	4.106	52.823	.000	13.474	3.282	6.892	20.057

Pada uji t ini, ada beberapa ketentuan yang dijadikan pedoman, yaitu jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima dan jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak (Priyatno, 2011). Tabel t dicari pada taraf kesalahan 5% : 2 = 2.5% (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) $n-2$ atau $30-2 = 28$, diketahui harga $t_{tabel} = 2,005$.

Pada kolom equal variance yang diasumsikan pada uji-t untuk Equality of Means, terlihat pengambilan keputusan untuk data yang berdistribusi normal dan homogen. Berdasarkan Tabel 2 yang merinci temuan penelitian variasi tes hasil belajar siswa, terdapat $t_{hitung} = 4,107$ dan signifikansi 0,000. Nilai t_{hitung} pada hasil analisis kemudian dikontraskan dengan T_{tabel} , dan $4,107 > 2,005$, yang menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} . Hasil analisis memiliki nilai signifikansi 0,000 atau lebih kecil dari 0,05. Kesimpulan bahwa H_0 ditolak dapat ditarik dari penilaian Priyatno (2010: 36) tentang standar pemilihan hipotesis yang akan diuji. Dengan demikian, ada perbedaan mencolok antara hasil belajar siswa sebelum diterapkannya Quizizz dan setelah diterapkannya Quizizz pada pelajaran Bahasa Inggris.

3. Analisis Minat Belajar Siswa IPA

Dengan membandingkan data minat awal dan akhir siswa dari kuesioner yang diberikan pada awal dan akhir kursus, hasil minat siswa ditentukan. Tabel 3 di bawah ini menunjukkan temuan

kajian program SPSS 21 tentang perbedaan informasi motivasi belajar siswa:

Tabel 3. *Output Uji Independent T Test Minat Belajar IPA*

	t-test for Equality of Means						
						95% Confidence Interval of the Difference	
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Equal variances assumed	4.164	1.4	0.02	7.8	2.557	9.831	16.389
Equal variances not assumed	4.346	1.2	0.02	9.2	2.030	7.139	15.281

Pada uji t ini, ada beberapa ketentuan yang dijadikan pedoman, yaitu jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima dan jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak (Priyatno, 2011). Tabel t dicari pada taraf kesalahan 5% : 2 = 2.5% (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) $n-2$ atau $30-2 = 28$, diketahui harga $t_{tabel} = 2,005$.

Pada kolom equal variance yang diasumsikan pada uji- t untuk Equality of Means, terlihat pengambilan keputusan untuk data yang berdistribusi normal dan homogen. Berdasarkan Tabel 3, yang merinci temuan analisis variasi angket minat siswa pada pelajaran IPA, $t_{hitung} = 4.164$ dan signifikansi 0 dapat disimpulkan. Nilai t_{hitung} pada hasil analisis kemudian dikontraskan dengan T_{tabel} , dan $4,164 > 2,005$ menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} . Hasil analisis memiliki nilai signifikansi 0,000 atau lebih kecil dari 0,05. Kesimpulan bahwa H_0 ditolak dapat ditarik dari penilaian Priyatno (2010: 36) tentang standar pemilihan hipotesis yang akan diuji. Dengan demikian, ada perbedaan mencolok antara hasil analisis minat siswa sebelum diterapkannya Quizizz dan setelah diterapkannya Quizizz pada pelajaran IPA.

4. Analisis Hasil Belajar Siswa IPA

Hasil ujian yang dilakukan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Quizizz digunakan untuk menentukan hasil belajar masing-masing siswa. Dengan membandingkan data hasil belajar awal dengan tes menggunakan kertas dengan hasil belajar siswa dengan tes menggunakan Quizizz, maka ditentukan hasil belajar siswa. Dengan membandingkan data hasil pre-test dan post-test, hasil akhir pembelajaran ditentukan.

Tabel 4 menampilkan temuan studi perbandingan yang dilakukan terhadap data hasil belajar siswa dengan menggunakan software SPSS 21. Dengan bantuan software SPSS Versi 21, pengujian hipotesis kedua menggunakan uji t sampel independen. Gunakan opsi Analisis - Bandingkan Sarana - Uji t Sampel Independen untuk melakukan pengujian. Dengan memeriksa nilai t pada kolom T-Test for Equality of Means, seseorang dapat menentukan apakah H_0 diterima atau ditolak. Nilai t_{hitung} dan nilai t tabel dikontraskan.

Tabel 4. *Output Uji Independent T Test Hasil Belajar Siswa IPA*

	t-test for Equality of Means						
						95% Confidence Interval of the Difference	
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Equal variances assumed	5.107	5.2	0.001	83	3.281	7.886	20.052
Equal variances not assumed	5.106	4.5	0.001	75	3.282	7.882	20.057

Pada uji *t* ini, ada beberapa ketentuan yang dijadikan pedoman, yaitu jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima dan jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak (Priyatno 2010: 35-6). Tabel *t* dicari pada taraf kesalahan 5% : 2 = 2.5% (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df) $n-2$ atau $30-2 = 28$, diketahui harga $t_{tabel} = 2,005$.

Pada kolom equal variance yang diasumsikan pada uji-*t* untuk Equality of Means, terlihat pengambilan keputusan untuk data yang berdistribusi normal dan homogen. Berdasarkan Tabel 4 yang merinci temuan penelitian variasi tes hasil belajar siswa pada pelajaran IPA, terdapat $t_{hitung} = 5,107$ dan signifikansi 0,000. Nilai t_{hitung} pada hasil analisis kemudian dikontraskan dengan T_{tabel} , dan $5,107 > 2,005$, yang menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} . Hasil analisis memiliki nilai signifikansi 0,000 atau lebih kecil dari 0,05. Kesimpulan bahwa H_0 ditolak dapat ditarik dari penilaian Priyatno (2010: 36) tentang standar pemilihan hipotesis yang akan diuji. Dengan demikian, ada perbedaan mencolok antara hasil belajar siswa sebelum diterapkannya Quizizz dan setelah diterapkannya Quizizz pada pelajaran IPA.

5. Hasil Analisis Keefektifan

Setelah melakukan *pre-test* dan *post-test*, dampak media Quizizz terhadap minat dan hasil belajar dalam Bahasa Inggris menggunakan analisis keefektifan.

Kemanjuran media Quizizz diuji secara statistik menggunakan *One Sample T Test* SPSS versi 21 melalui *menu Analyze > Compare Means > One Sample T Test*. Perbedaan nilai rata-rata sampel pada tes sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz dapat ditentukan dengan pengujian menggunakan uji *t*. Hasil uji *One Sample T Test* minat siswa dalam menemukan potensi media Quizizz adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Output Pengujian *One Sample T Test* Minat Belajar

	Test Value = 71.02					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Eksperimen	7.931	25	.000	11.20692	8.2967	14.1171

Pada pengujian *One Sample T Test*, ada beberapa ketentuan yang dijadikan pedoman, yaitu jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima, sedangkan H_0 ditolak jika $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ (Priyatno 2010: 30-1). Tabel *t* dicari pada taraf kesalahan 5% : 2 = 2.5% (uji 2 sisi) dengan $df = 25$ diketahui harga $t_{tabel} 2,060$.

Berdasarkan Tabel 5 dapat diketahui bahwa $t_{hitung} = 7,931$ merupakan hasil belajar uji keefektifan media Quizizz terhadap minat belajar siswa. Nilai t_{hitung} pada hasil analisis kemudian dikontraskan dengan T_{tabel} seperti di bawah ini. $7,931 > 2,060$, atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, merupakan kesimpulan yang dapat ditarik. Kesimpulan bahwa H_0 ditolak dapat ditarik dari penilaian Priyatno (2010: 31) tentang standar pemilihan hipotesis yang akan diuji. Oleh karena itu, media kuis lebih cocok dengan preferensi belajar siswa.

Kemudian, dengan menggunakan SPSS versi 21 dan *One Sample T Test* dari menu *Analyze > Compare Means > One Sample T Test*, secara statistik menilai keefektifan media Quizizz. Perbedaan nilai rata-rata sampel pada tes sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz dapat ditentukan dengan pengujian menggunakan uji *t*. Hasil Uji *T Satu Sampel* yang digunakan untuk mengevaluasi efisiensi media Quizizz ditunjukkan di bawah ini.

Tabel 6. Output Pengujian *One Sample T Test* Hasil Belajar

	Test Value = 71.07					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
EKSPERIMEN	5.603	25	.000	13.47769	8.5232	18.4321

Pada pengujian *One Sample T Test*, ada beberapa ketentuan yang dijadikan pedoman, yaitu jika $-t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima, sedangkan H_0 ditolak jika $-t_{\text{hitung}} < -t_{\text{tabel}}$ atau $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ (Priyatno 2010: 30-1). Tabel t dicari pada taraf kesalahan $5\% : 2 = 2.5\%$ (uji 2 sisi) dengan $df = 25$ diketahui harga $t_{\text{tabel}} = 2,056$.

Berdasarkan Tabel 6 dapat diketahui bahwa $t_{\text{hitung}} = 5,603$ merupakan konsekuensi dari kajian uji keefektifan media Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Nilai t_{hitung} pada hasil analisis kemudian dikontraskan dengan T_{tabel} seperti di bawah ini. $5,603 > 2,056$ atau $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ dapat ditarik kesimpulan. Kesimpulan bahwa H_0 ditolak dapat ditarik dari penilaian Priyatno (2010: 31) tentang kriteria pemilihan hipotesis yang akan diuji. Hasilnya, penggunaan media Quizizz meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan

1. Perbedaan Penerapan Media Quizizz dan Media Konvensional terhadap Minat Belajar Siswa

Data dari observasi minat belajar siswa di kelas dimana dilakukan dua kali tes, yakni tes sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz dengan demikian mengungkapkan adanya perbedaan. Terdapat perbedaan minat belajar siswa sebelum menggunakan media Quizizz dan sesudah penggunaan media Quizizz, menurut statistik minat belajar siswa. Berdasarkan data penelitian, nilai indeks minat belajar siswa setelah menggunakan Quizizz sebesar 84,95%, sedangkan sebelum menggunakan Quizizz sebesar 80,39%.

Siswa akan tertarik dengan proses pembelajaran jika media Quizizz yang relevan dan menarik digunakan, yang juga dapat membangkitkan rasa ingin tahu mereka. Siswa yang sudah penasaran juga memiliki minat untuk belajar atau melakukan sesuatu untuk membangkitkan minatnya. Siswa dapat mengikuti proses pendidikan yang menarik minat mereka menggunakan media Quizizz.

Menurut Sudaryono (2013), ada empat aspek minat belajar yaitu suka, minat, perhatian, dan keterlibatan. Kesembilan penanda tersebut, yaitu: (1) semangat, (2) inisiatif, (3) tanggap, (4) kesegeraan, (5) konsentrasi, (6) ketelitian, (7) kemauan, (8) keuletan, dan (9) usaha keras, kemudian diterjemahkan ke dalam empat dimensi minat belajar tersebut.

Kesembilan indikasi tersebut kemudian dikonversi menjadi empat dimensi, yang digunakan untuk membuat alat penelitian untuk melacak preferensi belajar siswa selama penelitian dilakukan. Indikasi "kegembiraan" setelah menggunakan Quizizz pada mata pelajaran Bahasa Inggris memiliki nilai indeks terbesar yaitu 94,23%, sedangkan indikator "kemauan" memiliki nilai indeks terendah yaitu 76%. Indikasi "inisiatif" sebelum menggunakan Quizizz memiliki nilai indeks tertinggi (92%), sedangkan indikator "persistensi" memiliki nilai indeks terendah (70,67%).

Berdasarkan hasil analisis data, persentase minat belajar siswa setelah menggunakan Quizizz tinggi yaitu 84,95%, sedangkan sebelum menggunakan Quizizz minatnya hanya 80,39%. Statistik ini secara tidak langsung menunjukkan bahwa efek media Quizizz pada preferensi belajar siswa berbeda dengan media konvensional.

Melalui pengumpulan data yang dilakukan sepanjang kegiatan pembelajaran, dapat ditemukan perbedaan penerapan media Quizizz terhadap minat belajar siswa. Rata-rata skor akhir minat belajar setelah menggunakan Quizizz adalah 84,95%, dibandingkan dengan 80,39% untuk nilai minat sebelum menggunakan Quizizz, seperti yang ditunjukkan oleh data. Rata-rata nilai akhir minat belajar menunjukkan adanya variasi antara sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz dalam hal minat belajar. Menguji hipotesis pertama mengungkapkan bahwa siswa kelas VIII di Mts Nurul Huda menunjukkan minat untuk belajar dalam sesi Bahasa Inggris dan IPA. Kesimpulan bahwa H_0 ditolak dapat ditarik dari penilaian Priyatno (2010: 36) tentang standar pemilihan hipotesis yang akan diuji. Hasilnya, terdapat perbedaan yang mencolok antara minat belajar siswa Kelas VIII Mts Nurul Huda yang menerapkan pembelajaran menggunakan media quizizz dan siswa yang menerapkan pembelajaran melalui media tradisional.

2. Perbedaan Penerapan Media Quizizz dan Media Konvensional terhadap Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan rata-rata skor hasil *pre-test* sebelum penggunaan Quizizz dan *post-test* setelah penggunaan Quizizz, temuan penelitian menunjukkan bahwa skor siswa sesudah menggunakan media Quizizz belajar lebih banyak daripada skor siswa sebelum menggunakan Quizizz. Hasil belajar rata-rata 66,47 setelah perlakuan dan 51,76 di kelas sebelum pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Sedangkan pada mata pelajaran IPA didapatkan nilai rata-rata sebesar 83 sesudah digunakannya Quizizz dan 75 sebelum digunakannya Quizizz.

Hasilnya, ada perbedaan yang mencolok antara siswa kelas VIII di MTs Nurul Huda yang menerapkan apa yang mereka pelajari dengan menggunakan media Quizizz dan mereka yang melakukannya dengan menggunakan media konvensional.

3. Keefektifan Media Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa

Minat merupakan komponen penting dari motivasi yang mempengaruhi fokus, belajar, berpikir, dan prestasi (Ginanjar, Darmawan, & Sriyono, 2019). Minat adalah dorongan atau faktor dalam diri seseorang yang menghasilkan perhatian selektif, yang menghasilkan pemilihan aktivitas yang menguntungkan dan menyenangkan yang seiring waktu akan menghasilkan kepuasan. Ketertarikan, yang pada hakekatnya adalah penerimaan terhadap segala sesuatu di luar diri sendiri, meningkat seiring dengan kekuatan atau kedekatan hubungan. Oleh karena itu, unsur-unsur yang mendorong minat dihubungkan dengan ciri-ciri yang merangsang, memusatkan perhatian, dan menikmati suatu kegiatan. Minat seseorang pada suatu aktivitas mungkin minimal jika keadaan yang merangsangnya lemah. Kebosanan dari suatu kegiatan mungkin disebabkan oleh minat yang rendah. Jika hal ini terjadi pada keinginan siswa dalam belajar IPA dan bahasa Inggris, maka akan mempengaruhi kemampuan belajar mereka. Siswa dapat menunjukkan minat mereka dengan membuat pernyataan bahwa mereka lebih memilih satu item daripada yang lain atau dengan mengambil bagian dalam suatu kegiatan. Siswa yang tertarik pada mata pelajaran tertentu cenderung lebih fokus pada mata pelajaran tersebut.

Pengujian hipotesis ketiga dengan One Sample T Test pada SPSS versi 21 dan analisis statistik efisiensi kuis. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat dikatakan bahwa $7,931 > 2,060$, atau $t_{hitung} > t_{tabel}$. Kesimpulan bahwa H_0 ditolak dapat ditarik dari penilaian Priyatno (2010: 31) tentang standar pemilihan hipotesis yang akan diuji. Oleh karena itu, media kuis lebih efisien dalam menarik perhatian siswa dalam pelajaran IPA dan bahasa Inggris.

4. Keefektifan Media Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar sangat dipengaruhi oleh minat siswa. Hasil belajar menurut Rifa'i dan Anni adalah perubahan tingkah laku yang dialami siswa akibat mengikuti kegiatan pembelajaran (Rifa'i & Anni, 2015). Siswa tidak akan belajar dengan baik jika materi yang dipelajari tidak sesuai dengan minat mereka karena mereka tidak akan menganggapnya menarik. Siswa tidak akan termotivasi untuk belajar dan tidak akan menemukan pelajaran yang memuaskan. Dibandingkan dengan media tradisional, media Quizizz lebih melibatkan anak-anak dan menumbuhkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi.

Pengujian hipotesis keempat dengan One Sample T Test pada SPSS versi 21 dan analisis statistik efisiensi kuis. Dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ jika $2,706 > 2,021$. Kesimpulan bahwa H_0 ditolak dapat ditarik dari penilaian Priyatno (2010: 31) tentang standar pemilihan hipotesis yang akan diuji. Dengan demikian, media kuis lebih berhasil meningkatkan hasil belajar siswa pada sesi IPA dan bahasa Inggris.

PENUTUP

Hasil uji-t motivasi dan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol sebelum diberikan perlakuan dapat disimpulkan berimbang atau identik berdasarkan rumusan masalah dan

penjelasan yang telah diberikan. Didapatkan temuan uji-t dengan thitung sebesar 7,931 untuk minat belajar dan 2,706 untuk hasil belajar setelah diberikan terapi pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Sedangkan pada mata pelajaran IPA mendapatkan nilai thitung sebesar 4.164 untuk minat belajar dan 5.107 untuk hasil belajar siswa. Ditentukan bahwa penggunaan media interaktif Quizizz berdampak pada motivasi dan hasil belajar siswa di kelas Bahasa Inggris dan IPA berdasarkan nilai thitung dibandingkan dengan nilai tabel dengan $db=50$ pada tingkat signifikansi 5%. Oleh karena itu, Ha disetujui untuk penyelidikan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- GINANJAR, E. G., DARMAWAN, B., & SRIYONO, S. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya partisipasi belajar peserta didik smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6(2), 206–219.
- Hidayatullathifah, & Sujadi, A. A. (2017). Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Make Match Siswa Kelas VII F SMP 1 Banguntapan. *Union: Jurnal Pendidikan Matematika*, 230.
- Iqbal, W. M. G., Fadhilah, R., & Hardiarti, D. (2018). Pengembangan alat evaluasi berbasis wondershare quiz creator pada materi koloid kelas XI di SMA Koperasi Pontianak. *Ar-Razi Jurnal Ilmiah*, 6(1).
- Jaedun, A. (2011). *Metodologi Penelitian Eksperimen*. Yogyakarta: Fakultas Teknik UNY.
- Keller, L. M. (2016). Motivation, learning, and technology: Applying the ARCS-V motivation model. *Participatory Educational Research*, 3(2), 1–15.
- Nugrahani, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Pendidikan*, 36(1).
- Nurfadhillah, S., Rachmadani, A., Salsabila, C. S., Yoranda, D. O., Safira, D., & Oktaviani, S. N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android melalui aplikasi quizizz pada pelajaran matematika vi SDN Karang Tengah 06. *PENSA*, 3(2), 280–296.
- Primayana, K. H. (2020). Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya*, 1(3), 321–328.
- Priyatno, D. (2011). *Buku saku analisis statistik data SPSS*. Jakarta: Media Pressindo.
- Purnomo, B. H. (2011). Metode dan teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas (classroomaction research). *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 8(1).
- Rifa'i, A., & Anni, C. T. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Diffany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|*, 4(2), 163–173.
- Sudaryono. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2019). Pendidikan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi di era revolusi industri 4.0. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 5(2).

Waruwu, T. (2020). Identifikasi kesulitan belajar pada pembelajaran IPA dan pelaksanaan pembelajaran remedial. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 285.

