



Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau

Elsa Charisima Putri Ariesnita¹, La Eru Ugi^{*1}, Anwar¹, Herlawan¹

¹ Pendidikan Matematika, Universitas Dayanu Ikhsanuddin, Baubau

e-mail: elsacpa21@gmail.com, wulanvila2017@gmail.com, anwar@unidayan.ac.id, herlawan@unidayan.ac.id

* Corresponding Author

Received: 2 Oktober 2024

Revised: 5 November 2024

Accepted: 14 November 2024

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode korelasional, dimana populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau dengan jumlah 327 siswa yang tersebar dalam 11 kelas. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 58 siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket tentang penggunaan aplikasi Quizizz dan minat belajar siswa. Data ini dianalisis dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana. Hasil penelitian ini diperoleh kesimpulan yaitu ada pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau.

Kata kunci: penggunaan aplikasi quizizz, minat belajar

Abstract

The aim of this research is to find out the influence of using the Quizizz application on students' learning interest on mathematics subject in class VIII at SMP Negeri 4 Baubau. This is a quantitative research by applying a correlational method, The population is all students in class VIII of SMP Negeri 4 Baubau with a total of 327 students spread across 11 classes. Meanwhile, the sample in this study was 58 students. The instrument used was a questionnaires regarding the use of the Quizizz application and students' interest in learning. The data were analyzed by using simple linear regression analysis. The results of this research can be concluded that, there is a significant influence of using the Quizizz application on students' learning interest on mathematics subject in class VIII at SMP Negeri 4 Baubau.

Keywords: of using the quizizz application, learning interest

PENDAHULUAN

Kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi informasi serta komunikasi, yang timbul dari perubahan sejarah, telah menyumbangkan sumbangan penting terhadap perkembangan pendidikan global saat ini. Perkembangan ini terus berubah seiring dengan pengembangan dan penggunaan teknologi canggih yang semakin kompleks dan maju dengan cepat dalam kehidupan masyarakat sehari – hari. Berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan, berpengaruh secara signifikan selama proses perkembangannya. (Anggraini, Nurhayati, & Kusumaningrum, 2021: 1886). Tuntutan *worldwide* menuntut dunia pendidikan untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Ini dapat dilakukan dengan upaya meningkatkan pengaturan dan kualitas pendidikan secara keseluruhan, terutama melalui integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Individu dengan keterampilan tinggi, pendekatan rasional, kreatif, dan inovatif, serta motivasi kerja yang kuat diperlukan untuk menghadapi tantangan ilmu pengetahuan dan

teknologi. menurut Budiman (2017), dalam Khusnul Mawaddah (2021: 1).

Kemajuan teknologi digital dan komunikasi sudah membuka jalan bagi evolusi dan perkembangan di bidang pendidikan, khususnya melalui penggunaan telepon pintar dan internet secara seimbang dan efektif. Di era digital ini, teknologi informasi memainkan peran integral dalam proses pembelajaran di sekolah. Misalnya, baik pengajar maupun siswa sangat bergantung pada komputer dan internet untuk berbagai kegiatan pendidikan (Maghfiroh, Kirom, & Munif, 2018 dalam Mulyati & Evendi 2020: 65). Matematika sebagai bahan ajar yang tidak dapat dipisahkan dari kemajuan teknologi mempunyai arti penting sebagai bagian integral dari kurikulum di setiap tingkatan pendidikan. Namun, menyedihkan untuk dicatat bahwa meskipun perannya sangat penting, banyak individu, terutama siswa, masih memandang matematika sebagai bidang belajar yang membosankan dan menantang untuk dipahami.

Hal ini terutama disebabkan oleh sifat modul pembelajaran yang diberikan oleh pengajar yang bersifat repetitif sehingga lama kelamaan menjadi

membosankan bagi siswa. Untuk mengatasi hal ini, penting bagi pengajar untuk mengatur pembelajaran secara efektif dan menciptakan lingkungan ruangan yang dinamis dan antusias. Oleh karena itu, pengajar harus memanfaatkan teknologi dan memasukkan modul pembelajaran yang unik untuk beradaptasi dengan kemajuan era modern.

Di bidang pendidikan, E-learning mewakili kemajuan yang signifikan dan menikmati popularitas yang luas. Salah satu pilihannya adalah aplikasi Quizizz, yang menawarkan pengalaman kuis interaktif sebagai alat pendidikan alternatif. Penerapan Quizizz sebagai alat e-learning bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa selama perjalanan pembelajaran. Dengan menggabungkan aplikasi Quizizz yang menawan dan mengasyikan, yang menggunakan pendekatan "bermain dan belajar", siswa akan lebih mudah mengerti konsep matematika.

Berdasarkan hasil pengamatan selama mengikuti program kampus mengajar angkatan 6 yang di laksanakan selama empat bulan di SMP Negeri 4 Baubau, guru mata pelajaran Matematika di SMP Negeri 4 Baubau hanya menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik merasa kurang tertarik dengan penyampaian materi dengan metode tersebut sehingga perlu adanya media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik agar memudahkan dalam memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Dengan adanya media pembelajaran berbasis online menggunakan Quizizz diharapkan mampu menjadikan peserta didik tertarik dengan materi yang akan disampaikan sehingga peserta didik merasa senang dan tidak bosan ketika proses pembelajaran berlangsung serta mampu memberikan dampak yang positif dalam penggunaan media tersebut. Suasana belajar pun menjadi menyenangkan, mengasyikkan, dan peserta didik enjoy pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan seperti penjelasan yang telah di uraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Matematika kelas VIII di SMP Negeri 4 Baubau".

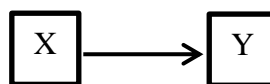
METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode korelasional, yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara dua atau beberapa variabel.

Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Dimana variabel bebas pada penelitian ini adalah Penggunaan Aplikasi Quizizz (X) sedangkan variabel terikat adalah Minat Belajar Siswa (Y).



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

X : Penggunaan Aplikasi Quizizz

Y : Minat Belajar

→ : Pengaruh variabel X terhadap Y

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024, di kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Baubau tahun ajaran 2023/2024 yang dikelompokkan sebanyak 11 kelas dengan jumlah siswa 327 siswa.

Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti yaitu sebanyak 2 kelas. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik random sampling yaitu pengambilan sampel dari populasi secara acak. Pengambilan sampel secara acak dilakukan sehingga diperoleh sampel dalam penelitian ini berjumlah 58 siswa yang terdiri dari kelas VIII-1 sebanyak 29 siswa dan VIII-2 sebanyak 29 siswa.

Intrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Intrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tentang penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau. Dalam penelitian ini peneliti menyiapkan 30 pernyataan angket kepada siswa kelas VIII yang bersangkutan dengan penggunaan aplikasi Quizizz, dan Minat Belajar Siswa. Alternatif jawaban yang digunakan peneliti adalah sangat sesuai (SS) dengan 5 poin, selalu (S) dengan 4 poin, ragu-ragu (RR) dengan 3 poin, tidak sesuai (TS) dengan 2 poin, dan sangat tidak sesuai (STS) dengan 1 poin.

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa 30 pernyataan telah dinyatakan valid dan reliabel. Butir-butir yang valid dan reliabel tersebut kemudian digunakan untuk penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah pemberian angket, dimana angket tersebut dibagikan kepada masing-masing sampel penelitian pada kelas VIII-1 dan VIII-2 untuk di isi sesuai dengan petunjuk dan pengalaman mereka dalam pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz.

Teknik Analisis Data

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah nilai residual mengikuti pola distribusi normal (Imam Ghazali, 2011: 29). Kemungkinan terjadinya bias akan berkurang jika data memiliki distribusi yang normal. Penelitian ini mengevaluasi apakah distribusi data normal dengan menggunakan Tes Kolmogorov-Smirnov, yang tersedia di SPSS versi Windows 22. Jika nilai Asymp.Sig lebih besar dari 0,05, variabel tersebut dianggap memiliki distribusi normal. Sebaliknya, jika nilai Asymp.Sig kurang dari 0,05, variabel tersebut dianggap tidak memiliki distribusi normal.

Uji Linearitas

Sebelum menerapkan telaah korelasi Pearson atau regresi linear, Uji ini perlu dilakukan. Anda dapat menggunakan alat uji linearitas di SPSS versi 22 dengan tingkat signifikansi 0,05 atau 5%. Jika signifikansi (linearitas) antara dua variabel kurang dari 0,05, maka kedua variabel dianggap memiliki hubungan linier (Priyanto, 2014: 79).

Uji Heteroskedastisitas

Menurut (Ghozali, 2011: 139) Uji heteroskedastisitas dipakai untuk menentukan apakah terdapat ketidakmerataan dalam residual atau varians antar pengamatan dalam regresi. Untuk mendeteksi adanya heteroskedastisitas, regresi menggunakan uji Glejser, di mana variabel independen dipertimbangkan terhadap nilai residual absolut. Uji ini menentukan apakah ada indikasi heteroskedastisitas. Ketidakhadiran heteroskedastisitas dinyatakan jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 menurut kriteria keputusan yang diambil.

Uji Autokorelasi

Digunakan untuk mengevaluasi apakah korelasi antara residu dari satu pengamatan dan residu lain dalam model regresi melanggar asumsi autokorelasi konvensional. Penelitian menggunakan uji Durbin-Watson dengan tingkat signifikansi 5% untuk menilai keberadaan autokorelasi. Uji ini dijalankan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 22.

Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berpengaruh dalam terhadap belajar siswa dalam mata pelajaran matematika kelas VIII di SMP Negeri 4 Baubau. Metode yang diterapkan untuk menguji hipotesis ini adalah regresi linear sederhana. Kemudian, para peneliti melakukan uji t. Berikut merupakan Model persamaan regresi linear sederhana :

$$Y = a + bX$$

(Yuliara I Made, 2016: 4)

Keterangan :

- Y : Variabel terikat (variabel dependen)
- a : Konstanta
- b : Koefisien regresi (kemiringan)
- X : Variabel bebas (variabel independen)

Mencari korelasi antara variabel terikat (Y) dengan variabel bebas (X) dengan menggunakan rumus:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

- r_{xy} : koefisien korelasi atau validitas dari setiap item
- X : skor yang didapatkan subjek pada keseluruhan item
- Y : skor total yang didapatkan dari seluruh item
- N : banyaknya siswa atau jumlah responden
- $\sum X$: jumlah skor dari variabel X
- $\sum Y$: jumlah skor dalam variabel Y
- $\sum X^2$: jumlah kuadrat pada skor distribusi X
- $\sum Y^2$: jumlah kuadrat pada skor distribusi Y
- $\sum XY$: jumlah total hasil perkalian antara variabel bebas dan variabel terikat.

(Rohma, 2017)

Kriteria pengambilan keputusan:

$H_0 : \beta \neq 0$

$H_1 : \beta = 0$

Keterangan :

- β : Pengaruh antara variabel bebas X terhadap variabel terikat Y.
- H_0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
- H_1 : Terdapat pengaruh signifikan penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode korelasional yang dilakukan di SMP Negeri 4 Baubau di kelas VIII. Jumlah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Baubau adalah 327 siswa yang terdiri dari 11 kelas. Pengambilan sampel untuk penelitian ini adalah secara acak yaitu 58 siswa. Data dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dengan menggunakan kuesioner (angket), tentang penggunaan aplikasi Quizizz (X) dan minat belajar siswa (Y).

Tabel 1. Deskripsi Hasil Penelitian

Statistics			
		Penggunaan Aplikasi Quizizz	Minat Belajar Siswa
N	Valid	58	58
	Missing	0	0
Mean		108,86	103,78
Median		108,50	103,00
Mode		103 ^a	98 ^a
Std. Deviation		12,558	11,903
Variance		157,700	141,686
Range		54	51
Minimum		81	82
Maximum		135	133
Sum		6314	6019

Uji Normalitas

Tabel 2. Hasil Analisis Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		58
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	10,39794978
Most Extreme Differences	Absolute	,091
	Positive	,068
	Negative	-,091
Test Statistic		,091
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

Berdasarkan tabel 2. hasil uji bahwa data memiliki distribusi yang normal, seperti yang diperlihatkan oleh hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*, karena nilai signifikansi Asymp. Sig (2-tailed) adalah 0,200, yang lebih besar dari 0,05 menurut output dari SPSS.

Uji Linearitas

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar Siswa *	Between Groups	Linearity	1913,397	1	1913,397	2,273	,019
		Deviation from Linearity	4097,023	31	132,162	1,600	,116
Penggunaan Aplikasi Quizizz	Within Groups		2065,667	25	82,627		
		Total	8076,086	57			

Berdasarkan hasil output SPSS pada tabel 3 diatas, nilai signifikan dari *Deviation From Linearity* 0,116 > 0,05 maka penelaah menyimpulkan bahwasannya ada hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Uji Autokorelasi

Tabel 4. Hasil Analisis Uji Autokorelasi

Model Summary ^b					
Model	R	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson	
1	,487 ^a	,237	,223	10,490	1,664

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Aplikasi Quizizz

b. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

Berdasarkan tabel 4. Dilihat bahwa nilai *Durbin-Watson* (DW) yaitu 1,664. Kemudian kita bandingkan nilai tersebut dengan nilai tabel *Durbin-Watson* dengan signifikansi 5% dengan rumus (k : N). Adapun jumlah variabel *independen* yaitu 1 atau nilai k = 1, sementara N = 58 maka (k : N) = (1 : 58).

Kemudian angka tersebut dapat dilihat dalam tabel distribusi nilai *Durbin-Watson* (DW), dan diperoleh nilai DW sebesar 1,664, yang berada di antara batas atas (DU) dan (4-DU) yaitu 2,3895. Dengan demikian, uji *Durbin-Watson* menyimpulkan bahwa tidak ada indikasi autokorelasi atau masalah terkait hal tersebut.

Uji Heteroskedastisitas

Tabel 5. Hasil Analisis Uji Heteroskedastisitas

Model	Coefficients ^a				
	B	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
		Std. Error	Beta	T	Sig.
1 (Constant)	-4,600	7,672		-,600	,551
Penggunaan Aplikasi Quizizz	,114	,070	,213	1,634	,108

a. Dependent Variable: ABS_RES

Berdasarkan hasil output SPSS pada tabel 5, dikatakan bahwa nilai signifikan dari uji Glejser 0,108 > 0,05 maka penelaah menyimpulkan tidak terdapat gejala heteroskedastisitas dalam model regresi.

Uji Hipotesis

Tabel 6. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	
1	,487 ^a	,237	,223	10,490

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Aplikasi Quizizz

Di kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau, aplikasi Quizizz memiliki pengaruh sebesar 23,7% terhadap minat belajar siswa, seperti yang terlihat dalam output SPSS pada Tabel 5. Korelasi (R) antara kedua variabel adalah 0,487, dan koefisien determinasi (R-squared) adalah 0,237.

Tabel 7. Anova

ANOVA ^a						
Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	
1	Regression	1913,397	1	1913,397	17,387	,000 ^b
	Residual	6162,690	56	110,048		
	Total	8076,086	57			

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

b. Predictors: (Constant), Penggunaan Aplikasi Quizizz

Berdasarkan hasil output SPSS pada tabel 7, Karena nilai signifikansi yang ditemukan adalah 0,00 (kurang dari 0,05) dan nilai F yang diamati adalah 17,387, hipotesis H_1 diterima. Dengan kata lain, ada pengaruh antara penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau.

Tabel 8. Hasil Analisis Regresi Sederhana

Model	Coefficients ^a				Sig.
	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.	
1 (Constant)	53,550			4,417	,000
Penggunaan Aplikasi Quizizz	,461	,111	,487	4,170	,000

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil output SPSS pada tabel 17, dapat disusun persamaan regresi linear yaitu: $Y = 53,550 + 0,461X$. Persamaan ini sebenarnya dapat menjelaskan bahwa nilai $a = 53,550$ yang merupakan angka konstanta yang mempunyai arti bahwa nilai konstanta variabel minat belajar (Y) adalah sebesar 53,550. Sedangkan nilai $b = 0,461$ yang menyatakan bahwa setiap penambahan 1 nilai penggunaan aplikasi Quizizz (X) maka minat belajar siswa (Y) akan meningkat sebesar 0,461.

Pada hasil analisis pada uji-t dengan nilai signifikan sebesar $0,00 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $4,170 > 2,00324$ menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis, dengan metode *One Sample Kolmogorov-Smirnov*, nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* diperoleh $0,200 > 0,05$, maka hal ini menunjukkan data tersebut berdistribusi normal. Uji linieritas penggunaan aplikasi Quizizz dan minat belajar menunjukkan nilai signifikansi dari *Deviation from Linearity* sebesar $0,116 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa antar variabel penggunaan aplikasi Quizizz dan minat belajar terdapat hubungan yang linear. Uji autokorelasi hasil analisis nilai *Durbin-Watson* (DW) sebesar $1,664 > \text{batas atas (DU) yakni } 1,6105 < (4 - \text{DU}) 4 - 1,6105 = 2,3895$. Kemudian keputusan uji *Durbin-Watson* tersebut tidak mengalami masalah atau gejala autokorelasi. Sedangkan uji heteroskedastisitas melalui uji *Glejser* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,108 >$

$0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada gejala heteroskedastisitas.

Dari hasil analisis data dan taksiran regresi sederhana penilaian penggunaan aplikasi Quizizz (X) terhadap minat belajar (Y) menghasilkan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz (variabel bebas) terhadap minat belajar (variabel terikat). Hasil *output SPSS* juga menghasilkan R^2 (R Square) sebesar 0,237. Hal ini menunjukkan besarnya pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar adalah sebanyak 23,7%. Dengan demikian, hipotesis yang dapat diambil keputusan yaitu ada pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian terhadap semua data dalam penelitian ini, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau. Hal ini diketahui dari hasil uji hipotesis dengan melihat nilai sig. $0,00 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, yang berarti bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar.

Saran

Saran Setelah berhasil menyelesaikan penelitian, peneliti dapat memberikan rekomendasi saran, diantaranya: (1) Bagi siswa, terutama siswa SMP Negeri 4 Baubau, harus dapat menggunakan atau memanfaatkan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan minat belajar. (2) Bagi Pengajar, hendaknya mampu memanfaatkan teknologi dengan baik dan mampu menyediakan berbagai macam media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih kreatif agar siswa lebih termotivasi untuk belajar sehingga minat belajarnya semakin meningkat. (3) Bagi Sekolah, agar dapat meningkatkan sarana yang mendukung proses pembelajaran dengan baik sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar. (4) Bagi Peneliti Lain, Dalam belajar ini, disampaikan bahwa 23,7% siswa yang menunjukkan minat dalam matematika menggunakan aplikasi Quizizz. Hal ini menunjukkan bahwa faktor-faktor eksternal dapat mempengaruhi minat siswa. Oleh karena itu, diharapkan bahwa variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini juga akan mempengaruhi minat siswa terhadap matematika di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*,

- 2(11), 1885–1896.
<https://doi.org/10.36418/japendi.v2i11.356>.
- Amornchewin, R. (2018). The development of SQL language skill in data definition and data manipulation languages using exercises with quizizz for students' learning engagement. *Indonesian Journal of Informatics Education*, Volume 2 No. 2, 85-90.
- Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & P, S. (2022). Efektifitas Penggunaan Media pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil belajar Matematika siswa Tempat menimba ilmu XI IPA MAN 2 Sinjai. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 3(1), 10–17.
<https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i1.973>.
- 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>.
- Ariyanti, H. P. P. dan L. (2020). Sekolah dalam Jaringan. In *Surabaya: Scopindo Media Pustaka*.
- Daryanto, D. (2010). *belajar dan Mengajar*. CV. Yrama Widya.
- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran Matematika tempat menimba ilmu X. *Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan*.
- Fauziyyah. (2019). *Pengembangan Media Quizizz dalam pembelajaran PKN*. *lim*, 1–25.
- Fauziyyah, U. (2019). *Pengaruh media quizizz terhadap motivasi belajar anak didik dalam pembelajaran pkn*. Bandung: FKIP UNPAS.
- Fitriani. (2020). *Jurnal Tadris Matematika*. *JTMT: Journal Tadris Matematika: Journal Tadris Matematika*, 01(01), 14–19.
<https://journal.iainsinjai.ac.id/index.php/Jtm/article/view/393/307>
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Telaah Multivariate dengan Program SPSS*, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Handayani, S. (2019). *pembelajaran Speaking Tipe STAD yang Interaktif Fun Game Berbasis Karakter*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Husna K, (2021). Pengaruh Penggunaan Media pembelajaran Quizizz terhadap Minat belajar siswa Tempat menimba ilmu XI pada Bahan ajar Ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- Irmayanti, I., & Danial, D. (2019). Eksplorasi Etnomatematika Permainan Pada siswa Sekolah Dasar Di Sinjai Selatan. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(1), 90.
<https://doi.org/10.24252/auladuna.v6i1a10.2019>
- Iamsari purba, leony sanga. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- Khalis, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat belajar siswa Dalam Bahan ajar TIK Tempat menimba ilmu IX di SMP Negeri 4 Pidie Jaya. *Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darusalam Banda Aceh*.
- Kusumo, S. (2016). Hubungan Antara Minat belajar Dengan Hasil belajar siswa Tempat menimba ilmu IV SDN Se-Gugus Nyi Ageng Serang Semarang. *Skripsi. Universitas Negeri Semarang*.
- Manurung, S. H. (2015). Telaah Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Ke Efektifan belajar Matematika siswa MTs Negeri Rantau Prapat Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 1–16.
- Mawaddah K. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat dan Hasil belajar Matematika siswa Tempat menimba ilmu XI IPA MAN 2 Sinjai. *Skripsi*. Institut Agama Islam (IAI) Muhammadiyah Sinjai.
- 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>.
- Musrifa, (2021). Efektivitas pembelajaran Daring Dengan Menggunakan Media Spada (Kombinasi Antara Google Classroom dan Aplikasi Zoom) Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematika siswa SMP Negeri 3 Baubau. *Skripsi*. Universitas Dayanu Ikhsanuddin.
- Nasution, K. (2016). Kepemimpinan Pengajar Dalam Meningkatkan Efektivitas pembelajaran PAI. *Darul Ilmi*, 4(116-128).
- Nizarwardi Jalinus, A. (2016). Media dan Sumber pembelajaran. In Cet. I; Jakarta: Kencana.
- Nunu, M. dan. (2012). Media pembelajaran kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*, XXXVII.
- Pasaribu, D. S. (2017). Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil belajar Fisika siswa Dengan Menggunakan Model pembelajaran Talking Stick Pada Modul Listrik Dinamis Di Tempat menimba ilmu X Sman 10 Muaro Jambi. *EduFisika*, 2(Vol 2 No 01 (2017): EduFisika Volume 02 Nomor 01, Juni 2017), 61–69.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22437/edufisika.v2i01.4043>
- Rusman, R. (2013). *Model-Model pembelajaran*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Slameto. (2010). *belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sobandi, S. N. dan A. (2016). Minat belajar Sebagai Determinan Hasil belajar siswa (Learning Interest As Determinant Student Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, I(1).
- Sugiyono, S. (2015). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Sundayana, R. (2014). *Media dan Alat Peraga dalam pembelajaran Matematika*. ALFABETA.

- Sungkono, (2008). Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses pembelajaran. *Majalah Ilmiah pembelajaran*. No.1.Vol.4. Mei 2008.
- S. Lestari, –Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi, Vol. 2, No. 2, 2018, [Online]. Available:
<https://Ejournal.Unuja.Ac.Id/Index.Php/Edureligia>.
- Usu, N. (2018). Efektivitas Model pembelajaran CTL (Contextual Teaching And Learning) Terhadap Penalaran Matematika siswa Tempat menimba ilmu VIII SMP Negeri 3 Pasarwajo. *Skripsi*. Universitas Dayanu Ikhsanuddin.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran Landasan Dan Aplikasinya*. Rineka Cipta.
- Wibisono, Y. (2005). Metode Statistik. *In Metode Statistik 1*. Gajah Mada University PRESS.
- Yan mei, S., Yan Ju, S., & Adam, Z. (2019). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5(1), 194–198. <https://doi.org/10.2478/ejser-2018-0022>.