



Pengaruh Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar PPKn di SMP N 2 Karangmojo

Andhika Nanda Bagus Pangestu ^{a,1}, Suharno ^{b,2}

^a Mahasiswa (Departemen Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum FISIPOL UNY), Yogyakarta Indonesia

^b Dosen (Departemen Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum FISIPOL UNY), Yogyakarta Indonesia

ABSTRAK

Artikel ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP N 2 Karangmojo. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan bentuk *one shot case study designs*. Populasi dalam penelitian ini siswa kelas VII SMP N 2 Karangmojo dengan jumlah sampel yang dipilih sebanyak 130 responden menggunakan metode *simple random sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui metode kuesioner. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner dengan menggunakan Skala *Likert*. Analisis data yang dilakukan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis regresi linier sederhana. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP N 2 Karangmojo. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan uji data antara media pembelajaran quizizz (X) terhadap minat belajar siswa (Y) yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari nilai probabilitas.

ABSTRACT

This article aims to analyze the effect of using quizizz learning media on students' learning interest in Civics subjects at SMP N 2 Karangmojo. The research method used is quantitative with formone shot case study designs. The population in this study was students of class VII SMP N 2 Karangmojo with the number of samples selected by 130 respondents using the methodsimple random sampling. Data collection was carried out through the questionnaire method. The instrument used in this research is a questionnaire using a scaleLikert. Data analysis was performed using descriptive statistical analysis and simple linear regression analysis. The results of this study indicate that the use of quizizz learning media has a positive and significant effect on students' learning interest in Civics subjects at SMP N 2 Karangmojo. This can be seen from the acquisition of test data between quizizz learning media (X) on student learning interest (Y) which shows a significant value smaller than the probability.

Pendahuluan

Penggunaan teknologi akibat dampak dari pandemi *covid-19* membawa banyak manfaat terhadap bidang pendidikan (Jumiyati, 2021, hal. 159). Akselerasi transformasi teknologi pendidikan melahirkan berbagai macam platform pendidikan. Banyak alternatif aplikasi yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran seperti power point, youtube, google classroom, *e-learning*, whatsapp *group*, edmodo, zoom, google meet dan *platform* lainnya (Salsabila, dkk., 2020: 3). Harapannya dengan memaksimalkan teknologi yang ada, kegiatan proses pembelajaran dapat lebih efektif dan menarik.

Menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menarik merupakan salah satu bentuk pengamalan dari pasal 40 ayat 2 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada point a disebutkan bahwa “pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis”. Menurut Solikah (2020, hal. 2) “Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan satu diantaranya dapat dilakukan dengan menggunakan media dalam pembelajaran”.

Sejarah Artikel

Diterima : 1 Februari 2023

Disetujui: 6 Februari 2023

Kata kunci:

media pembelajaran quizizz, minat belajar, dan SMP N 2 Karangmojo

Keywords:

quizizz learning media, interest in learning, and JHS 2 Karangmojo

Media pembelajaran menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dengan proses pembelajaran karena media pada dasarnya menjadi salah satu komponen yang ada dalam sistem pembelajaran (Nurfadhillah, dkk., 2021: 244). Media pembelajaran merupakan satu kesatuan dalam dunia pendidikan karena memiliki peran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan materi pembelajaran kepada siswa sebagai penerima, sehingga dampaknya akan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa untuk belajar (Tafonao, 2018, hal. 103).

Minat merupakan suatu bentuk keinginan yang ditujukan dari dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu kegiatan. Menurut Slameto (2015, hal. 57) menyatakan bahwa “minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan”. Seluruh kegiatan yang dilakukan oleh seseorang tergantung pada minat yang dimiliki. Apabila seseorang memiliki minat yang tinggi maka akan menumbuhkan rasa semangat dan tekad untuk melakukan sesuatu hal yang diinginkan termasuk ketika terdapat permasalahan di dalamnya pasti akan berusaha untuk menyelesaikannya. Sama halnya dengan minat belajar, siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh ketika mereka memiliki minat belajar yang tinggi dan akan berdampak pada ingatan dan pemahaman yang sudah dipelajari serta akan dimanifestasikan pada partisipasi aktif dalam kegiatan proses pembelajaran (Pratiwi, 2015: 76).

Seorang siswa yang memiliki minat belajar tinggi pasti senang dalam menjalankan dan melakukan aktivitas pembelajaran. Siswa akan aktif mengikuti proses pembelajaran dan mencoba menyelesaikan berbagai permasalahan-permasalahan yang mungkin akan ditemukan ketika mempelajarinya. Tetapi faktanya bahwa minat belajar siswa yang masih rendah menjadi permasalahan mendasar yang sering dijumpai dalam proses pembelajaran saat ini (Matrona, 2016, hal. 83). Rendahnya minat belajar siswa dapat terjadi karena beberapa faktor yang mempengaruhinya baik itu faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi minat belajar terjadi biasanya karena bawaan dari keturunan ataupun ilmiah, sedangkan faktor eksternal terjadi karena seiring proses perkembangan individu akibat lingkungan sekitar (Susanto, 2013, hal. 60).

Peran guru menjadi tokoh utama dalam membangkitkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran di sekolah (Munira, 2019, hal. 390). Siswa yang kurang aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran menjadi salah satu indikator bahwa minat mereka terhadap pembelajaran tersebut masih kurang. Kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam menggali informasi materi pembelajaran akan berdampak pada rendahnya perhatian siswa terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Menurut Simamora dan Saragih (2021, hal. 49) mengatakan bahwa “penelitian-penelitian di Amerika Serikat mengatakan salah satu sebab utama dari kegagalan studi para pelajar menunjukkan bahwa penyebabnya adalah kekurangan minat”.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki minat yang masih rendah adalah mata pelajaran PPKn. Masih banyak siswa yang kurang memperhatikan mata pelajaran PPKn karena terlihat bahwa saat proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat malas, bosan, dan jenuh sehingga pembelajaran yang terjadi kurang menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan (Sainudin, dkk., 2016: 190). Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn juga diungkapkan oleh Matrona (2016, hal. 84) yang dapat dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung, terdapat siswa yang kurang memperhatikan materi pembelajaran PPKn dan partisipasi serta keterlibatan mereka yang kurang selama proses pembelajaran berlangsung seperti malu bertanya jika kurang memahami materi yang telah disampaikan.

Menciptakan suasana kegiatan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan memanfaatkan media pembelajaran era industri 4.0, selain sebagai bentuk menjawab tantangan perkembangan zaman saat ini juga dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi permainan interaktif saat ini menjadi salah satu pilihan guru untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berkaitan dengan hal itu, media quizizz sebagai *platform* berbasis permainan interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena quizizz adalah salah satu

aplikasi yang dapat merangsang minat belajar siswa pada proses pembelajaran (Joanna dan Mistima, 2021: 219)

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan dengan salah satu guru PPKn di SMP N 2 Karangmojo, Mugiyono, S.Pd menyatakan bahwa selama kegiatan proses pembelajaran di kelas media pembelajaran yang digunakan adalah Power point yang di kombinasi dengan papan tulis serta ceramah. Permasalahan yang ditemukan selama kegiatan proses pembelajaran tersebut siswa merasa mengantuk, jenuh, dan kurang memperhatikan ketika diberi materi pembelajaran. Bentuk ceramah yang memanfaatkan media power point dalam pembelajaran PPKn tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Hal tersebut terjadi karena pengembangan media tayangan power point diteruskan dengan ceramah yang tidak dapat menarik perhatian justru akan membuat siswa merasa jenuh (Japar, dkk., 2019: 4). Sedangkan selama proses pembelajaran secara *online*, media yang digunakan memanfaatkan google classroom dan google *form* serta kombinasi whatsapp *group*. Proses pembelajaran yang dilakukan adalah memberikan materi yang dilanjutkan dengan tugas melalui google classroom kombinasi whatsapp *group* dan diakhiri dengan pemberian refleksi atau evaluasi melalui google *form*. Dari kegiatan tersebut, guru mengeluhkan partisipasi siswa yang rendah dalam mengikuti pembelajaran khususnya ketika siswa belum mengumpulkan pekerjaan atau tugas-tugas sampai batas waktu yang ditentukan.

Selanjutnya berdasarkan hasil observasi dan dilanjutkan dengan praktik kependidikan (PK) di SMP N 2 Karangmojo tanggal 12 Juli 2021 sampai 12 Desember 2021, kegiatan proses pembelajaran menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PPKn masih rendah. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran masih minim. Kegiatan pembelajaran masih bersifat satu arah, dimana siswa enggan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Saat guru memberikan stimulan pertanyaan-pertanyaan di awal maupun akhir pembelajaran, sedikit siswa yang mampu menjawabnya terlebih apabila pertanyaan tersebut berkaitan dengan materi hafalan.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan diatas, dapat diketahui bahwa kegiatan proses pembelajaran PPKn di SMP N 2 Karangmojo menunjukkan bahwa minat belajar siswa SMP N 2 Karangmojo masih rendah, siswa menunjukkan sikap pasif saat proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan di SMP N 2 Karangmojo masih kurang optimal dengan didominasi kegiatan pembelajaran mencatat, ceramah, dan pemberian tugas, dan banyak faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya minat belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti bermaksud menganalisis pengaruh quizizz sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP N 2 Karangmojo.

Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan model *one shot case study designs*. Menurut Sugiyono (2022: 74) bahwa dalam paradigma jenis desain ini terdapat suatu kelompok yang diberi treatment/perlakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya. *Treatment* dalam konteks ini sebagai variabel independen dan hasilnya sebagai variabel dependen.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 2 Karangmojo, yang terletak di Kulwo, Kelurahan Bejiharjo, Kapanewon Karangmojo, Kabupaten Gunungkidul. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini pada bulan Juni 2022. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 2 Karangmojo semester genap yang berjumlah 192 siswa terdiri dari kelas VII A sampai kelas VII F.

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 130 berdasarkan rumus slovin. Teknik *simple random sampling* digunakan untuk memilih karena setiap anggota memiliki probabilitas yang sama (homogen) untuk dipilih tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket). Penyebaran kuesioner dilakukan secara langsung kepada siswa kelas VII SMP N 2 Karangmojo dengan

mengisi lembar kertas yang sudah ada daftar pernyataan guna mendapatkan data terkait pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa. Dalam hal ini jenis skala yang digunakan oleh peneliti adalah Skala *Likert* dengan lima pilihan jawaban pernyataan positif, diantaranya yaitu skor 5 untuk Sangat Setuju (SS), skor 4 untuk Setuju (S), skor 3 untuk Netral (N), skor 2 untuk Tidak Setuju (TS), dan skor 1 untuk Sangat Tidak Setuju (STS).

Pada tahap awal analisis dilakukan uji validitas dan reliabilitas pada instrumen penelitian. Uji validitas dilakukan dengan (*pretest*) untuk mengetahui apakah pertanyaan yang dibuat bisa dimengerti sehingga mampu dijawab dengan baik oleh responden dan teknik *bivariate pearson* digunakan untuk mengetahui validitas instrumen dalam penelitian ini. Setelah data dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas menggunakan teknik *Cronbach Alpha* (α) dengan ketentuan nilai $> 0,70$.

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan bantuan program *SPSS* versi 22 untuk uji normalitas, uji linieritas, analisis statistik deskriptif, uji hipotesis, dan uji koefisien determinasi. Untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana.

Hasil Penelitian

Gambaran umum terkait dengan penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Karangmojo yang berdiri sejak tahun 1979 terletak di dusun Kulwo, Bejiharjo, Karangmojo, Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta. SMP N 2 Karangmojo merupakan salah satu sekolah yang menerapkan budaya adiwiyata. Sebagian besar siswa baru SMP N 2 Karangmojo merupakan lulusan dari berbagai sekolah dasar yang ada di Kalurahan Bejiharjo dengan rata-rata jumlah setiap tahunnya 160 sampai 180 anak yang berasal dari kultur budaya pedesaan yang memiliki ciri budaya lokal yang kental. Tenaga kependidikan yang mengampu mata pelajaran di SMP Negeri 2 Karangmojo pada tahun pelajaran 2020/2021 berjumlah 39 orang sehingga relatif memadai untuk membimbing 18 rombongan belajar terdiri atas kelas VII sampai kelas IX dengan kualifikasi guru 12,8% lulusan S2 dan 87,2% lulusan S1.

Data penelitian ini meliputi data yang diperoleh dari persebaran kuesioner dengan menggunakan skala *Likert*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata dalam analisis statistik deskriptif variabel media pembelajaran quizizz yang diolah menggunakan program *SPSS* versi 22 terdapat range atau rentang jarak sebesar 26 diperoleh dari antara nilai maksimal 65 dan nilai minimal 39. Nilai maksimal 65 menunjukkan bahwa dari total variabel media pembelajaran quizizz terdapat responden yang menjawab pernyataan dengan skor 5 dari tiap item-item pernyataan yang disajikan. Kemudian perolehan nilai minimal 39 menunjukkan bahwa terdapat responden yang menjawab pernyataan dengan skor 3 dari setiap item-item pernyataan yang disajikan.

Tabel 1. Statistik Deskripsi Variabel X

Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
26	39	65	54.13	5.391

Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada variabel media pembelajaran quizizz sebesar 54,13. Kemudian untuk standar deviasi sebesar 5,391. Perolehan standar deviasi yang lebih rendah dari rata-rata menunjukkan bahwa tidak ada data ekstrim yang terjadi dalam tabulasi dan nilai rata-rata dapat digunakan sebagai representasi dari keseluruhan data.

Kemudian pada analisis statistik deskriptif variabel minat belajar siswa yang diolah menggunakan program *SPSS* versi 22 dapat diketahui range atau rentang jarak sebesar 17 diperoleh dari antara nilai maksimal 40 dan nilai minimal 23. Nilai maksimal 40 menunjukkan bahwa dari total variabel minat belajar siswa terdapat responden yang menjawab pernyataan dengan skor 5 dari tiap item-item pernyataan yang disajikan. Kemudian perolehan nilai minimal 23 menunjukkan bahwa

terdapat responden yang menjawab pernyataan dengan skor varian 4, 3, dan 1 dari setiap item-item pernyataan yang disajikan.

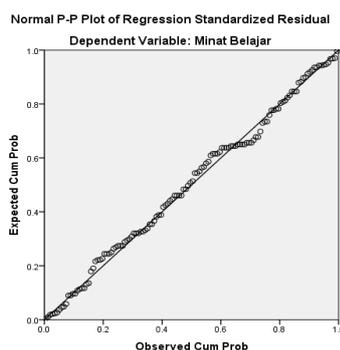
Tabel 2. Statistik Deskripsi Variabel Y

Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
17	23	40	33,18	4.013

Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada variabel minat belajar siswa adalah 33,18. Kemudian untuk standar deviasi diperoleh 4,013 dari skor ideal yang mungkin dapat dicapai oleh responden. Perolehan standar deviasi yang lebih rendah dari rata-rata menunjukkan bahwa tidak ada data ekstrim yang terjadi dalam tabulasi dan nilai rata-rata dapat digunakan sebagai representasi dari keseluruhan data.

Berdasarkan analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa variabel media pembelajaran quizz maupun variabel minat belajar siswa memiliki nilai rata-rata yang dapat digunakan untuk representasi dari keseluruhan data. Hasil jawaban responden atas pernyataan-pernyataan baik pada variabel media pembelajaran quizz dan Minat Belajar siswa dalam kuesioner yang telah diberikan dapat dijelaskan dan dikelompokkan. Nilai frekuensi rata-rata total pada variabel media pembelajaran quizz dan variabel minat belajar siswa masing-masing sebesar 4,16 dan 4,15. Nilai dari variabel media pembelajaran quizz dan variabel minat belajar siswa tersebut dapat dikategorikan tinggi karena berdasarkan skor rata-rata dengan pendekatan rumus interval, nilai 3,43 – 4,23 termasuk dalam pengelompokan nilai tinggi. Pada kategori sangat tinggi perolehan nilai media pembelajaran quizz sebesar 36,5%, sedangkan nilai minat belajar siswa sebesar 25%. Perolehan nilai sisanya termasuk pada kategori tinggi dalam tiap masing-masing variabel, yaitu 63,5% untuk media pembelajaran quizz dan 75% untuk minat belajar siswa.

Analisis uji normalitas pada penelitian ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, baik itu menggunakan pendekatan *normal probability plot* maupun *One Sample Kolmogorof-Smirnov*. Pada uji menggunakan *normal probability plot* penyebaran data dalam penelitian berada di wilayah garis lurus dan mengikuti ke arah histogram grafiknya.



Gambar 1. Hasil Uji Normal P-P Plot

Kemudian berdasarkan uji normalitas menggunakan *One Sample Kolmogorof-Smirnov* diketahui nilai signifikansi sebesar $0,200 > 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji linieritas dengan bantuan program SPSS versi 22. Diketahui bahwa nilai sig. *form linearity* sebesar 0,497 pada uji linieritas. Sehingga bisa disimpulkan bahwa distribusi data yang diteliti mengikuti bentuk yang linear karena memenuhi syarat

ketentuan nilai sig. *form linearity* $0,497 > 0,05$. Oleh karena itu distribusi data dalam penelitian ini dapat diselesaikan dengan analisis regresi linear untuk menentukan dasar ramalan suatu distribusi data yang terdiri atas satu variabel dependen, yaitu minat belajar siswa dan satu variabel independen, yaitu media pembelajaran quizizz.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji parsial (t) dan analisis regresi sederhana. Uji parsial (t) menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Sesuai dengan kriteria menurut (Ghozali, 2018, hal. 98) apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka hipotesis kerja diterima. Artinya bahwa variabel media pembelajaran quizizz berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Selain itu dapat dilihat dari perbandingan antara t tabel dengan t hitung. Apabila nilai t hitung lebih besar daripada t tabel, maka terdapat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Berdasarkan hasil perbandingan yang dilakukan dalam penelitian ini, dapat diketahui bahwa nilai t hitung $14,840 > t$ tabel $1,978$. Sehingga dapat dikatakan bahwa variabel media pembelajaran quizizz berpengaruh terhadap variabel minat belajar siswa.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Model	Unstandardized Coefficients	T	Sig.
(Constant)	1.136	.523	.602
Media pembelajaran	.592	14.840	.000

Analisis regresi sederhana digunakan dalam penelitian ini untuk menentukan dasar ramalan suatu distribusi data yang terdiri atas satu variabel dependen, yaitu minat belajar siswa dan satu variabel independen, yaitu media pembelajaran quizizz. Hasil dari analisis regresi sederhana dengan rumus pendekatannya dapat diketahui bahwa $Y = 1,136 + 0,592X$. Nilai konstanta (α) sebesar 1,136 menunjukkan besaran minat belajar jika tidak ada variabel media pembelajaran. Sedangkan $bX = 0,592$ menunjukkan bahwa koefisien regresi variabel media pembelajaran sebesar 0,592 yang berarti bahwa setiap X naik 1% maka nilai Y akan bertambah sebesar 0,592. Kemudian, pada koefisien regresi tersebut bernilai positif, artinya bahwa arah hubungan variabel media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa adalah positif. Berdasarkan uraian hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis 1 yaitu media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar, diterima.

Hasil dari uji koefisien determinasi menunjukkan bahwa nilai koefisien (R Square) sebesar 0,632 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa adalah sebesar 63,2%. Artinya besaran prosentase total variasi variabel minat belajar siswa yang dapat dijelaskan oleh variabel media pembelajaran quizizz sebesar 63,2% dan sisanya 36,8% (hasil dari $100\% - 63,2\%$) dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Selain itu, dari nilai R^2 mendekati satu berarti variabel media pembelajaran quizizz dapat memberikan hampir seluruh informasi yang diperlukan untuk memperkirakan variasi dari variabel minat belajar siswa.

Tabel 4. Hasil Uji Koefisien Determinasi

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
.795 ^a	.632	.630	2.442

Pembahasan

Hasil analisis statistik menggambarkan bahwa nilai rata-rata pada variabel media pembelajaran dan minat belajar siswa dalam analisis statistik deskriptif dapat digunakan sebagai representasi dari keseluruhan data dengan perolehan skor siswa atas pernyataan-pernyataan yang diberikan masuk dalam kategori tinggi. Jawaban atas pernyataan yang diberikan kepada siswa berdasarkan indikator yang telah dijabarkan dalam variabel media pembelajaran dan variabel minat belajar siswa dapat diuraikan bahwa penggunaan media pembelajaran quizizz memiliki beberapa peran penting dalam proses pembelajaran sebagaimana yang dijelaskan dalam deskripsi teoritik peran media pembelajaran menurut Tafonao (2018, hal. 103), diantaranya yaitu: 1) Media pembelajaran dapat menghindari terjadinya verbalisme dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari jawaban siswa dalam kuesioner yang menyatakan bahwa media pembelajaran quizizz dapat digunakan sebagai sumber belajar dan menyediakan fasilitas bahan materi pembelajaran PPKn. Artinya bahwa siswa lebih banyak aktif melakukan kegiatan belajar secara langsung dengan mencari bahan materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran quizizz. Keterlibatan langsung siswa dalam mencari materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran quizizz merupakan bentuk model proses pembelajaran yang bervariasi, tidak semata-mata hanya mendengarkan uraian yang disampaikan oleh guru melalui komunikasi secara verbal. Selain itu juga, keterlibatan siswa dalam mencari materi pembelajaran akan mempermudah mereka untuk memahami dan menguasai materi pembelajaran karena pengalaman secara langsung yang mereka dapatkan. 2) Media pembelajaran akan memotivasi dan merangsang minat serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pendapat tersebut dapat digambarkan dari beberapa jawaban siswa atas pernyataan dalam kuesioner bahwa siswa memiliki perhatian khusus terhadap materi pembelajaran PPKn yang disampaikan melalui media pembelajaran quizizz, siswa termotivasi untuk belajar materi PPKn dengan sungguh-sungguh untuk memperoleh nilai maksimal karena media pembelajaran quizizz memiliki fitur pemeringkatan skor, dan media pembelajaran quizizz dapat membuat siswa disiplin dalam mengerjakan soal-soal dengan tepat waktu. Artinya bahwa kesadaran yang dilihatkan dalam diri siswa untuk menggunakan media pembelajaran quizizz cukup menggambarkan bahwa media pembelajaran quizizz menjalankan fungsinya dalam membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar dengan baik. Itu semua dapat dimanifestasikan melalui partisipasi siswa pada aktivitas belajar secara langsung yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran quizizz. 3) Media pembelajaran berperan menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien serta menjalin hubungan baik antara siswa dan guru. Hal tersebut dibuktikan dengan jawaban siswa atas pernyataan dalam kuesioner bahwa media pembelajaran quizizz dapat digunakan secara efektif, cara mengakses media pembelajaran quizizz yang mudah, dan sarana prasarana di kelas dapat menunjang penggunaan media pembelajaran quizizz. Dari beberapa jawaban tersebut tolak ukur efektif penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari jawaban siswa atas efektifnya media pembelajaran quizizz digunakan dan penggambaran fungsi serta tugas pokok dari media pembelajaran yang mampu mentransfer materi pembelajaran kepada siswa sehingga mereka dengan mudah memahaminya. Sedangkan efisien dapat didefinisikan bahwa media pembelajaran dapat digunakan dengan mudah oleh siswa. Cara mengakses media pembelajaran quizizz yang mudah dan fleksibel serta fasilitas sarana prasarana sekolah yang menjangkau siswa untuk menggunakan media pembelajaran quizizz, itu semua cukup menggambarkan bahwa media pembelajaran quizizz efisien digunakan oleh siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP N 2 Karangmojo. Berjalannya proses pembelajaran yang efektif dan efisien menumbuhkan hubungan yang positif terhadap siswa dan guru. Respon positif yang ditunjukkan oleh siswa ketika menerima dan memahami pesan materi yang disampaikan melalui media pembelajaran akan memudahkan dan memberi semangat guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. 4) Media pembelajaran berperan untuk mengatasi kebosanan siswa dalam belajar di kelas. Hal tersebut dibuktikan dengan jawaban siswa atas pernyataan yang diberikan dalam kuesioner bahwa media

pembelajaran quizizz mengurangi rasa bosan siswa, membuat siswa senang, menumbuhkan semangat siswa, dan membuat siswa berminat untuk menggunakan media pembelajaran quizizz kembali. Artinya dengan begitu media pembelajaran quizizz mampu membentuk aspek fisiologis siswa yang dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pembelajaran. Dorongan dari dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan perhatian secara efektif ini mengakibatkan dipilihnya suatu objek yaitu media pembelajaran quizizz yang dapat menguntungkan, menyenangkan, dan mendatangkan kepuasan dalam diri siswa. Sehingga media pembelajaran quizizz menunjukkan perannya dalam membangkitkan semangat diri dalam melakukan suatu kegiatan yang dapat diukur melalui rasa suka, tertarik, memiliki perhatian dan keterlibatan dalam proses pembelajaran

Dari beberapa asumsi diatas menunjukkan peran media pembelajaran quizizz dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk merangsang minat, semangat, dan motivasi belajar siswa. Sebagaimana yang dijelaskan menurut Hamalik (1994, hal. 19) "media pembelajaran membangkitkan keinginan, minat, motivasi, dan merangsang proses pembelajaran serta membawa pengaruh terhadap psikologis siswa". Hal tersebut memperkuat pendapat menurut Jalinus dan Ambyar (2016: 4) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajaran dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajaran sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Sehingga quizizz sebagai media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran quizizz dalam memenuhi proses pembelajaran pada mata pelajaran PPKn tidak dapat dipisahkan dari ketepatan dalam memilih media yang digunakan sehingga dapat berjalan sebagaimana fungsi dan perannya. Teori Edgar Dale menjadi dasar alasan keterkaitan antara teori belajar dengan media pembelajaran. Sehingga gambaran teori pengalaman Dale dari yang abstrak sampai pada konkrit dapat dijadikan untuk mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran interaktif yang cocok pada mata pelajaran PPKn dalam merangsang pikiran, perasaan, dan minat belajar serta hasil belajar siswa yaitu salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran quizizz. Makna sebagaimana yang dijelaskan dalam deskripsi teori bahwa quizizz sebagai media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajaran dapat dibuktikan setelah dilakukan penelitian dan analisis data dari uji hipotesis pada penelitian ini. Hasil analisis regresi diperoleh persamaan $Y = 1,136 + 0,592X$, sig. $0,000 < 0,05$. Artinya bahwa apabila media pembelajaran mengalami kenaikan sebesar 1%, maka minat belajar siswa akan naik sebesar 0,59. Semakin tinggi penggunaan media pembelajaran quizizz, maka akan semakin baik pula minat belajar siswa yang dihasilkan.

Kemudian dari nilai signifikansi media pembelajaran terhadap minat belajar siswa sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan terdapat pengaruh signifikan antara media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa di SMP N 2 Karangmojo. Hasil pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa juga dapat dilihat berdasarkan perbandingan t tabel dan t hitung. Diketahui t hitung sebesar $14,840 > t$ tabel $1,978$ yang dapat diinterpretasikan bahwa hipotesis kerja (H_a) variabel media pembelajaran quizizz berpengaruh terhadap variabel minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMP N 2 Karangmojo. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP N 2 Karangmojo. Hasil dari penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Biqrotul Azizah (2020), Eka Ratnasarianti (2021), dan Khaliqul Husna (2021) yang menjelaskan terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa dengan dibuktikan hasil uji hipotesis signifikansi nilai t hitung $0,000 < 0,05$ dari t tabel sehingga hipotesis kerja diterima. Melihat analisis data diatas, meningkatnya persentase minat belajar pada mata pelajaran PPKn di SMP N 2 Karangmojo dipengaruhi oleh perlakuan dari media pembelajaran quizizz.

Hasil dari media pembelajaran quizizz yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa secara positif dan signifikan menunjukkan bahwa terdapat stimulus yang baik diberikan kepada siswa. Hal tersebut mendukung teori belajar behavioristik sebagai akibat dari interaksi yang terjadi antara input berupa stimulus dan output yang berupa respons stimulus dan respon. Teori dalam behavioristik menekankan pada tingkah laku manusia yang memandang individu atau organisme sebagai makhluk reaktif yang memberikan respons terhadap lingkungan. Kondisi ini merupakan bentuk implementasi dari teori tersebut bahwa media pembelajaran quizizz sebagai stimulus dalam penelitian ini dan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn merupakan bentuk dari respon yang diberikan.

Angka nilai koefisien (R^2) sebesar 63,2% menunjukkan bahwa besaran proporsi variasi dari variabel minat belajar siswa yang dijelaskan oleh variabel media pembelajaran quizizz menunjukkan keterlibatan simultan terhadap perubahan variabel minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP N 2 Karangmojo. Kontribusi besaran proporsi variasi dari variabel minat belajar siswa yang dijelaskan oleh variabel media pembelajaran quizizz dapat dilihat dari indikator pada media pembelajaran itu sendiri. Jawaban siswa atas pernyataan dalam kuesioner menggambarkan bahwa quizizz sebagai media pembelajaran memiliki manfaat yang dapat meningkatkan proses pembelajaran, memiliki peran dalam menyampaikan bahan ajar, menunjukkan bahwa guru memiliki kompetensi dalam mengelola kelas secara efektif dan efisien dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berupa quizizz, dan fasilitas sekolah dapat menunjang siswa dalam menggunakan media pembelajaran quizizz. Pengaruh minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn juga didukung oleh indikator dari minat belajar siswa seperti adanya ketertarikan siswa belajar, perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran, dan terdapat partisipasi aktif yang ditunjukkan dari subyek untuk mengikuti pembelajaran.

Sedangkan sisa nilai (R^2) sebesar 36,8% menggambarkan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Melihat dari kajian teoritik bahwa faktor-faktor diluar penggunaan media pembelajaran quizizz yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa bisa diidentifikasi berdasarkan faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa sendiri baik itu dilihat dari segi jasmani maupun dari faktor psikologis yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa, sedangkan faktor eksternal yang timbul dari luar diri siswa dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat.

Simpulan

Berdasarkan hasil dari analisis deskriptif penggunaan quizizz sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar PPKn di SMP N 2 Karangmojo menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh dari 130 responden termasuk dalam kategori tinggi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa data berdistribusi normal pada penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP N 2 Karangmojo. Hasil pengujian data antara media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa diperoleh nilai signifikansi lebih kecil dari nilai probabilitas dengan perolehan $0,000 < 0,05$. Hal tersebut berarti bahwa hasil analisis data signifikan karena H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran quizizz berpengaruh positif signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMP N 2 Karangmojo.

Referensi

- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan program IBM SPSS 25*. Badan Penerbit UNDIP.
- Hamalik, O. (1994). *Media pendidikan*. Citra Aditya Bakti.
- Japar, M., Fadhilah, D. N., dan Lakshita, G. (2019). *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN*. Jakad Publishing.

- Joanna Matlan, S., dan Mistima Maat, S. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Penilaian Formatif dalam Pengajaran dan Pembelajaran Matematik. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3(4), 217–227.
- Jumiyati. (2021). Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19 (Pemanfaatan Information Communication and Technology). *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 15(2), 159–170.
- Matrona. (2016). Upaya Meningkatkan Minat Belajar PKN Siswa dengan Menggunakan Media Visual di Kelas 1 SDN 59 KM 2 Ngabang Kabupaten Landak. *Jurnal Edukasi*, 14(1), 83–93.
- Munira, N. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Jembrana Kelas Xii Untuk Melanjutkan Studi Ke Perguruan Tinggi Pada Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 9(2), 387–397.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., dkk. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Pratiwi, N. K. (2015). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan Di Kota Tangerang. *Jurnal Pujangga*, 1(2), 75–105.
- Sainudin, Jamaludin, dan Palimbong, A. (2016). Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Melalui Belajar Kelompok Pada Siswa Kelas V SD Inpres Kayuku Rahmat. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4(12), 189–198.
- Salsabila, U. H., Habibah, R., Lestari, W. M., dkk. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 1–13.
- Simamora, R., dan Saragih, E. M. (2021). Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Mathematic Paedagogic*, 6(1), 45–52.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta.
- Solikhah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada media Group.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.