

Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Jakarta Barat

Nur Aisyah Putri*, Rizky Pratama²

^{1,2} Universitas Esa Unggul

ABSTRAK

Article History:

Received: 5 Mei 2025

Accepted: 23 Agustus 2025

Published: 28 Oktober 2025

Kata Kunci:

Media Pembelajaran
Quizizz; Minat Belajar;
Pembelajaran IPA; Sekolah
Dasar; Media Interaktif

Keywords:

Quizizz Learning Media;
Learning Interest; Science
Learning; Elementary
School; Interactive Media

pembelajaran interaktif Quizizz dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap minat belajar IPA siswa kelas V B SDN Wijaya Kusuma 01 Jakarta Barat. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V B yang berjumlah 32 siswa, sekaligus dijadikan sebagai sampel melalui teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket yang mengukur variabel penggunaan media pembelajaran Quizizz dan minat belajar siswa. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial untuk mengetahui hubungan dan pengaruh antara kedua variabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz memberikan dampak positif terhadap minat belajar IPA siswa. Siswa menunjukkan ketertarikan, perhatian, dan partisipasi yang lebih tinggi dalam pembelajaran IPA setelah penggunaan media Quizizz. Dengan demikian, media

ABSTRACT

This study aims to examine the impact of using Quizizz as an interactive learning media on students' interest in learning science among fifth-grade students of SDN Wijaya Kusuma 01, West Jakarta. The research employed a quantitative approach with a survey method. The population consisted of all students in class V B, totaling 32 students, who were entirely selected as the research sample using a saturated sampling technique. Data were collected through a questionnaire measuring the variables of Quizizz learning media and students' learning interest. The collected data were analyzed using descriptive and inferential statistical analyses to determine the relationship and impact between the variables. The results indicate that the use of Quizizz as an interactive learning media has a positive impact on students' interest in learning science. Students demonstrated higher levels of interest, attention, and participation during science learning activities after the implementation of Quizizz. Therefore, Quizizz can be considered an effective alternative learning media to enhance elementary school students' interest in learning science..

Copyright © 2025 Nur Aisyah Putri & Rizky Pratama

Citation: Putri, N. A., & Pratama, R. (2025). Dampak Penggunaan Media Interaktif Quizizz terhadap Antusiasme Belajar IPA pada Siswa SDN Wijaya Kusuma 01 Jakarta Barat. *Nusantara Education and Innovation Journal*, 2(3), 129-138. <https://doi.org/10.64093/novara.v2i3.376>

* Corresponding Author:

Nur Aisyah Putri: nuraisyahp99@gmail.com

A. Pendahuluan

Revolusi menandakan bahwa teknologi informasi telah menyebar luas ke semua bidang (Saputra dkk., 2023). Teknologi informasi telah berkembang pesat di semua bidang, salah satunya adalah pendidikan (Assegaff dkk., 2024). Setiap manusia memiliki kewajiban untuk mengejar pendidikan. Jika kita mengejar pendidikan, setiap individu akan tumbuh dan berkembang menjadi lebih kreatif, inovatif, memperoleh pengetahuan baru, memiliki kepribadian yang baik, dan menjadi individu yang berkualitas melalui kegiatan belajar.

Metode pembelajaran ini menekankan aktivitas siswa dan interaksi yang baik antara siswa dan guru. Kemajuan siswa dapat diamati melalui tingkat pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan mereka. Selain itu, faktor lain dalam keberhasilan belajar adalah ketepatan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran. (Mukarromah & Andriana, 2022) Pendidik dituntut untuk mampu menggunakan media selama proses pembelajaran, karena media yang digunakan guru dapat menarik minat siswa untuk belajar (Mukarromah & Andriana, 2022).

Untuk mengikuti perkembangan teknologi yang semakin maju, media pembelajaran yang digunakan guru juga harus berbasis teknologi. Hal ini akan memungkinkan terciptanya media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan efisien (Yasin dkk., 2023). Dalam pembelajaran daring, media pembelajaran berbasis teknologi dapat berdampak positif bagi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Seperti yang kita ketahui, COVID-19 pertama kali muncul di Wuhan, Tiongkok pada akhir tahun 2019. COVID-19 pertama kali menyebar di Indonesia pada tanggal 2 Maret 2020 (Penington, 2021). Pada tanggal 16 Maret 2020, pemerintah mulai menutup sekolah dan universitas dari Sabang hingga Merauke selama 14 hari untuk memutus rantai penularan virus. Dengan meningkatnya jumlah korban COVID-19 di Indonesia, pemerintah telah memperpanjang penutupan sekolah dan universitas tanpa batas waktu (Hasanah, 2022). Seiring penyebaran COVID-19 yang terus berlanjut, pemerintah Indonesia telah menerapkan kebijakan pembelajaran di rumah bagi siswa. Sekolah harus menyediakan metode pembelajaran alternatif bagi siswa menggunakan teknologi saat ini, yaitu pembelajaran daring, yang mengharuskan siswa memiliki ponsel.

Selama pandemi COVID-19 di Indonesia, ada banyak dampak yang terjadi, terutama di bidang pendidikan. Sebelumnya, pembelajaran dilakukan secara luring, tetapi sekarang telah berubah menjadi daring atau yang biasa disebut pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh harus diterapkan di semua sekolah di seluruh dunia. Melalui surat edaran yang disebar oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengenai pelaksanaan pembelajaran selama pandemi COVID-19, siswa diharapkan tetap belajar dari rumah, atau yang biasa disebut pembelajaran daring, untuk memberikan pengalaman baru bagi siswa (Andiyanto, 2021). Oleh karena itu, semua kegiatan yang berkaitan dengan pembelajaran, seperti penyampaian materi, pengambilan absensi, tes harian, tes tengah semester, dan tes akhir semester, dilakukan melalui internet.

Ketika pembelajaran jarak jauh diterapkan, minat siswa terhadap pembelajaran menjadi isu yang harus dibahas saat ini. Hal ini karena kurangnya minat belajar akan mengganggu kegiatan belajar mengajar bagi guru. Selama pembelajaran jarak jauh, ketika guru memberikan tugas kepada siswa, ternyata banyak siswa yang masih mendapat nilai di bawah nilai ketuntasan minimal (KKM). Tidak jarang pula siswa hanya absen dan kemudian mengabaikan tugas yang diberikan oleh guru. Ketika guru mengadakan tes sains harian, beberapa siswa terlambat menyelesaikannya, dan beberapa bahkan tidak menyelesaikannya sama sekali. Setelah tes diperiksa oleh guru, ternyata banyak siswa yang masih belum mencapai nilai lulus. Oleh karena itu, guru memainkan peran yang sangat penting dalam menumbuhkan minat siswa terhadap pembelajaran sehingga mereka dapat mencapai hasil maksimal (Guci & Kirana, 2025).

Minat belajar memiliki beberapa pengaruh, termasuk aspek internal dan eksternal. Salah satu pengaruh internal adalah perhatian dalam belajar. Perhatian siswa dalam

belajar hanya bisa bertahan dalam waktu singkat. Jika siswa merasa belajar membosankan, konsentrasi mereka akan hilang dan minat mereka untuk belajar akan menurun. Sementara itu, salah satu pengaruh eksternal terhadap minat belajar siswa berasal dari sekolah dan keluarga. Salah satu contoh faktor eksternal dari keluarga adalah masalah ekonomi, hubungan keluarga yang tidak harmonis, dan kurangnya perhatian dari kedua orang tua. Contoh lain dari faktor sekolah adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru.

Kurangnya pengetahuan guru tentang media pembelajaran berbasis teknologi telah menyebabkan minat siswa untuk belajar menurun, karena guru terus menggunakan metode pengajaran konvensional. Akibatnya, siswa masih kesulitan belajar sains. Dengan pandemi COVID-19, guru harus mampu mengubah model pembelajaran menjadi model yang lebih menarik bagi siswa (Annisah & Masfi'ah, 2021).

Selama pembelajaran jarak jauh, guru harus selalu mengikuti perkembangan terbaru, salah satunya adalah media pembelajaran. Jika guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional selama pembelajaran jarak jauh, siswa akan merasa bosan dan tidak memiliki antusiasme untuk belajar. Peran guru di era revolusi industri 4.0 sangat penting karena era ini harus mengubah pola pikir pendidik bahwa perubahan yang harus dilakukan bukan hanya pada sistem pengajaran, tetapi yang lebih penting, dalam mengubah pola pikir tentang konsep pendidikan (Kahar dkk., 2021).

Suasana belajar bisa menyenangkan dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa untuk belajar jika guru dapat menerapkan media pembelajaran interaktif selama proses pembelajaran. Karena media pembelajaran yang digunakan guru dapat membuat siswa menikmati belajar, minat mereka terhadap pembelajaran akan meningkat. Oleh karena itu, guru harus meningkatkan keterampilan mereka dalam menerapkan media pembelajaran agar lebih interaktif, menarik, dan mendorong interaksi antara guru dan siswa, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis permainan. Kehadiran permainan dalam pembelajaran membuat siswa merasa penasaran dan tertantang untuk menyelesaikan permainan (Yani dkk., t.t.).

Media pembelajaran berbasis game yang tepat untuk pembelajaran sains adalah Quizizz. Menggunakan Quizizz dapat membantu mendemonstrasikan pembelajaran secara nyata atau konkret, sehingga siswa memahami pelajaran yang diajarkan oleh guru (YULIANA, 2025). Hal ini dapat meningkatkan minat siswa kelas lima dalam belajar sains, karena penggunaan media pembelajaran memberikan suasana baru bagi siswa dan memudahkan mereka memahami materi pelajaran sains. Sains adalah mata pelajaran wajib yang harus diajarkan oleh guru di sekolah dasar.

Quizizz adalah media pembelajaran berbasis game edukasi yang terdiri dari kuis interaktif, sarana penyampaian materi pelajaran, dan media evaluasi yang menyenangkan (Adityawarman dkk., 2022). Jadi, jika guru ingin memberikan tugas penilaian, mereka dapat dengan mudah menggunakan Quizizz. Tugas yang diberikan juga bisa dikerjakan sebagai pekerjaan rumah atau diselesaikan langsung selama sesi pembelajaran tatap muka dengan siswa lain. Dengan platform pembelajaran Quizizz, siswa tidak merasa bosan saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini karena Quizizz menyediakan fitur-fitur seperti latar belakang yang dapat dipilih siswa, musik, gambar lucu setelah pertanyaan, dan banyak lagi.

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Salah satu kerugian terbesar dari media pembelajaran Quizizz adalah ketergantungannya pada koneksi internet. Jika koneksi internet lemah, Quizizz tidak akan berfungsi dengan baik. Media pembelajaran Quizizz dapat digunakan di smartphone, tablet, komputer, dan laptop. Jika guru tidak memiliki perangkat ini, mereka tidak dapat menggunakan Quizizz. Oleh karena itu, fasilitas untuk menggunakan media pembelajaran Quizizz harus disediakan secara memadai.

Dari masalah yang dijelaskan di atas, masalah yang sama terjadi di SDN Wijaya Kusuma 01 Pagi. Minat siswa terhadap pembelajaran telah menurun sejak pembelajaran daring diterapkan. Pembelajaran daring yang diterapkan oleh guru hanya menggunakan

grup WhatsApp dan Google Meet. Guru menggunakan grup WhatsApp untuk memberikan tugas kepada siswa, sementara Google Meet digunakan untuk menyampaikan pelajaran sains berdasarkan buku teks. Guru kelas lima di SDN Wijaya Kusuma 01 Pagi masih kurang pengetahuan tentang media pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk berinovasi dan kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran.

B. Tinjauan Pustaka

Media pembelajaran interaktif merupakan sarana pembelajaran yang dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif melalui interaksi dua arah antara pengguna dan media (Putri dkk., 2022). Media ini tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga memungkinkan siswa untuk merespons, memilih, dan berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan media interaktif dinilai mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperjelas materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Pemanfaatan teknologi digital sebagai media interaktif juga sejalan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 yang akrab dengan perangkat digital dan internet (Sugiantoro dkk., 2025).

Media interaktif memiliki beberapa keunggulan, antara lain meningkatkan motivasi belajar, memfasilitasi pembelajaran mandiri, serta membantu guru dalam menyajikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret (Ali dkk., 2025). Dengan demikian, media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alternatif strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar.

Quizizz merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis digital yang dirancang dalam bentuk kuis interaktif dengan tampilan menarik dan berbasis permainan (*game-based learning*) (Handina & Parisu, 2025). Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat soal evaluasi yang dapat diakses siswa secara daring, baik secara sinkron maupun asinkron. Fitur-fitur seperti skor langsung, papan peringkat (*leaderboard*), batas waktu, serta umpan balik otomatis menjadikan Quizizz menarik dan menantang bagi siswa.

Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang berbeda karena menggabungkan unsur edukasi dan hiburan. Hal ini mendorong siswa untuk lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, Quizizz juga memudahkan guru dalam memantau perkembangan belajar siswa secara real time, sehingga dapat digunakan tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Antusiasme belajar merupakan kondisi psikologis yang ditandai dengan rasa senang, semangat, ketertarikan, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Darani dkk., 2023). Siswa yang memiliki antusiasme tinggi cenderung lebih fokus, berpartisipasi aktif, serta menunjukkan minat yang besar terhadap materi yang dipelajari. Antusiasme belajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran karena berkaitan erat dengan motivasi dan hasil belajar siswa (Iliza & Hanif, 2025).

Dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar, antusiasme belajar menjadi aspek penting mengingat karakteristik materi IPA yang menuntut keaktifan siswa dalam mengamati, menanya, dan mencoba. Pembelajaran yang monoton dan berpusat pada guru sering kali menurunkan antusiasme siswa. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan media interaktif seperti Quizizz, untuk menumbuhkan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, serta pemahaman siswa terhadap fenomena alam di sekitarnya. Pembelajaran IPA tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep, tetapi juga pada proses ilmiah dan sikap ilmiah siswa. Oleh karena itu, pembelajaran IPA perlu dirancang secara kontekstual, interaktif, dan berorientasi pada pengalaman belajar siswa (Ristiani dkk., 2025).

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran IPA sangat berpengaruh terhadap pemahaman dan antusiasme belajar siswa. Media interaktif

seperti Quizizz dapat membantu siswa memahami konsep IPA dengan cara yang lebih menyenangkan, sekaligus meningkatkan partisipasi dan keaktifan mereka dalam proses pembelajaran.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei, yang bertujuan untuk mengetahui hubungan dan pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar siswa. Pendekatan kuantitatif dipilih karena data yang diperoleh berupa angka-angka hasil pengukuran variabel penelitian yang dianalisis secara statistik untuk menarik kesimpulan secara objektif.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket (kuesioner) sebagai instrumen utama. Angket disusun untuk mengukur dua variabel, yaitu media pembelajaran Quizizz (X) sebagai variabel bebas dan minat belajar siswa (Y) sebagai variabel terikat. Pernyataan dalam angket disusun menggunakan skala Likert dengan beberapa alternatif jawaban yang mencerminkan tingkat persetujuan responden terhadap setiap pernyataan. Angket diberikan kepada siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran IPA yang memanfaatkan media pembelajaran Quizizz.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V B yang berjumlah 32 siswa. Mengingat jumlah populasi yang relatif kecil, penelitian ini menggunakan teknik non-probability sampling. Teknik ini dipilih karena tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih sebagai sampel, melainkan mempertimbangkan karakteristik tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Sukabumi, 2022). Dari jenis non-probability sampling tersebut, peneliti menerapkan teknik sampling jenuh, yaitu teknik pengambilan sampel dengan menjadikan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil analisis data pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS *for windows release 23*.

Tabel 1. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	23,419	7,992		2,930	,006
	Media Pembelajaran Quizizz	,567	,136	,605	4,166	,000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana yang ditunjukkan pada tabel koefisien, diketahui bahwa media pembelajaran Quizizz berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Nilai konstanta sebesar 23,419 dengan tingkat signifikansi 0,006 menunjukkan bahwa ketika penggunaan media pembelajaran Quizizz dianggap tidak ada, minat belajar siswa tetap memiliki nilai dasar yang relatif tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa minat belajar siswa tidak semata-mata bergantung pada penggunaan media Quizizz, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar model penelitian. Namun demikian, nilai konstanta yang signifikan menegaskan bahwa model regresi yang digunakan layak untuk menjelaskan hubungan antara variabel penelitian.

Selanjutnya, koefisien regresi variabel media pembelajaran Quizizz sebesar 0,567 menunjukkan adanya hubungan positif antara penggunaan Quizizz dan minat belajar siswa. Artinya, setiap peningkatan penggunaan media Quizizz akan diikuti oleh peningkatan minat belajar siswa sebesar 0,567 satuan. Nilai t hitung sebesar 4,166 dengan signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 mengindikasikan bahwa pengaruh

tersebut bersifat signifikan secara statistik. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Selain itu, nilai koefisien beta terstandar sebesar 0,605 menunjukkan bahwa media pembelajaran Quizizz memiliki tingkat pengaruh yang cukup kuat terhadap minat belajar siswa. Nilai beta yang relatif tinggi ini mencerminkan bahwa Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif mampu menarik perhatian, meningkatkan keterlibatan siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya Quizizz, efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dan layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Menggunakan One-Sample Kolmogorov–Smirnov Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.89839331
Most Extreme Differences	Absolute	.124
	Positive	.124
	Negative	-.082
Test Statistic		.124
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.
 d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode One-Sample Kolmogorov–Smirnov, diperoleh jumlah data (N) sebanyak 32 dengan nilai mean residual sebesar 0,000 dan standar deviasi sebesar 7,898. Hasil tersebut menunjukkan bahwa residual data penelitian memiliki penyebaran yang seimbang di sekitar nilai rata-rata, yang merupakan salah satu indikator terpenuhinya asumsi normalitas dalam analisis regresi.

Nilai statistik uji Kolmogorov–Smirnov sebesar 0,124 dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200. Nilai signifikansi ini lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data residual berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas dalam model regresi telah terpenuhi dan data layak digunakan untuk analisis statistik lanjutan, seperti uji regresi linier, guna menguji pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar siswa..

Tabel 3. Hasil Uji Korelasi Pearson antara Media Pembelajaran Quizizz dan Minat Belajar Siswa

Correlations

		Media Pembelajaran Quizizz	Minat Belajar
Media Pembelajaran Quizizz	Pearson Correlation	1	.605 ^{**}
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	32	32
Minat Belajar	Pearson Correlation	.605 ^{**}	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	32	32

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

Berdasarkan hasil uji korelasi Pearson pada tabel di atas, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,605 antara media pembelajaran Quizizz dan minat belajar siswa. Nilai korelasi tersebut menunjukkan adanya hubungan yang positif dan cukup kuat antara kedua variabel. Artinya, semakin intensif penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam proses pembelajaran, maka minat belajar siswa cenderung semakin meningkat.

Selain itu, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,01 menunjukkan bahwa hubungan antara media pembelajaran Quizizz dan minat belajar siswa signifikan secara statistik pada taraf kepercayaan 99%. Dengan jumlah responden sebanyak 32 siswa, hasil ini mengindikasikan bahwa korelasi yang ditemukan bukan terjadi secara kebetulan, melainkan mencerminkan hubungan yang nyata. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Quizizz memiliki keterkaitan yang bermakna dengan peningkatan minat belajar siswa, sehingga penggunaannya relevan dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran..

Tabel 4. Ringkasan Model Regresi Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.605 ^a	.367	.345	8,029

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Quizizz
 b. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan hasil analisis pada tabel Model Summary, diperoleh nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,605. Nilai ini menunjukkan adanya hubungan yang positif dan cukup kuat antara media pembelajaran Quizizz dan minat belajar siswa. Hubungan positif tersebut mengindikasikan bahwa peningkatan penggunaan media pembelajaran Quizizz diikuti oleh peningkatan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, nilai R Square sebesar 0,367 menunjukkan bahwa sebesar 36,7% variasi minat belajar siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media pembelajaran Quizizz. Sementara itu, sisanya sebesar 63,3% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar model penelitian, seperti metode mengajar, lingkungan belajar, motivasi intrinsik siswa, dan dukungan keluarga. Nilai Adjusted R Square sebesar 0,345 memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa kontribusi variabel independen tetap signifikan setelah disesuaikan dengan jumlah sampel dan variabel dalam model.

Selain itu, nilai Std. Error of the Estimate sebesar 8,029 menunjukkan tingkat kesalahan prediksi model dalam memperkirakan minat belajar siswa. Semakin kecil nilai standar error, semakin baik kemampuan model dalam memprediksi variabel dependen. Dengan demikian, hasil Model Summary ini menegaskan bahwa model regresi yang digunakan telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan untuk menjelaskan pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar siswa secara statistik dan empiris.

Tabel 5. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	23,419	7,992		2,930	.006
Media Pembelajaran Quizizz	.567	.136	.605	4,166	.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana pada tabel *Coefficients*, diketahui bahwa nilai konstanta sebesar 23,419 dengan tingkat signifikansi 0,006 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa ketika media pembelajaran Quizizz tidak digunakan atau bernilai nol, minat belajar siswa tetap berada pada nilai dasar sebesar 23,419. Nilai signifikansi yang diperoleh menandakan bahwa konstanta dalam model regresi tersebut signifikan secara statistik.

Selanjutnya, variabel media pembelajaran Quizizz memiliki koefisien regresi sebesar 0,567 yang bernilai positif. Artinya, setiap peningkatan penggunaan media pembelajaran Quizizz sebesar satu satuan akan meningkatkan minat belajar siswa sebesar 0,567 satuan. Nilai t hitung sebesar 4,166 dengan signifikansi 0,000 ($< 0,05$) menunjukkan bahwa pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar siswa bersifat positif dan signifikan. Dengan demikian, hasil ini membuktikan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran mampu memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Selain itu, nilai koefisien beta terstandar sebesar 0,605 menunjukkan bahwa media pembelajaran Quizizz memiliki tingkat pengaruh yang cukup kuat terhadap minat belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif seperti Quizizz dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap minat belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran Quizizz layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas.

.Dalam penelitian ini, penulis berupaya memperoleh gambaran mengenai pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri Wijaya Kusuma 01 Pagi Jakarta Barat. Penulis menggunakan kuesioner sebagai instrumen untuk mengumpulkan data. Sebelum penelitian dilakukan, kuesioner diuji terlebih dahulu, dan setelah pengujian, hasil kuesioner diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas kuesioner media pembelajaran Quizizz diperoleh 26 pernyataan yang valid dari total 32 pernyataan, sedangkan kuesioner minat belajar diperoleh 24 pernyataan yang valid dari total 32 pernyataan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Purwianto & Fahyuni, 2021), yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif aplikasi Quizizz terhadap minat belajar. Berdasarkan penelitian, hasil uji determinasi diperoleh nilai R kuadrat sebesar 0,721. Dari hasil penelitian Adelia Fadillah Purwianto dan Eni Fariyatul Fahyuni, juga dinyatakan bahwa peran media digital dalam pembelajaran sangat penting untuk keberhasilan proses pembelajaran dan membentuk minat belajar siswa, sehingga pemahaman guru tentang media pembelajaran digital sangat diperlukan. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi Quizizz memiliki pengaruh sebesar 72,1% terhadap minat belajar, yang berarti pengaruh aplikasi Quizizz terhadap minat belajar sangat signifikan, sedangkan 27,9% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel X .

Berdasarkan hasil penelitian penulis dan penelitian relevan, dinyatakan bahwa media pembelajaran Quizizz memiliki pengaruh yang sangat signifikan dan positif terhadap minat belajar siswa dengan indikator variabel X , yaitu kemudahan siswa dalam menggunakan media Quizizz, manfaat Quizizz dalam pembelajaran, memberikan penguasaan materi yang baik kepada siswa, dan rasa kepuasan saat menggunakan media Quizizz. Sementara itu, indikator variabel Y meliputi kesenangan siswa dalam belajar, minat mereka dalam belajar, perhatian mereka dalam belajar, serta keterlibatan dan aktivitas mereka selama pembelajaran. Hasil uji parsial menggunakan SPSS untuk Windows Rilis 23 memperoleh nilai t sebesar 4,166 dan nilai p sebesar 2,042. Dengan demikian, dapat ditulis bahwa $4.166 > 2.042$ dengan tingkat signifikansi $0.000 < 0.05$. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima, yang berarti media pembelajaran Quizizz memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar.

E. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar IPA siswa kelas V di SDN Wijaya Kusuma 01 Pagi. Hasil uji parsial menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang mengindikasikan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang nyata

antara penggunaan media pembelajaran Quizizz dan peningkatan minat belajar IPA siswa.

Pengaruh positif tersebut tercermin dari meningkatnya ketertarikan, perhatian, serta partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran IPA berlangsung. Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Fitur-fitur Quizizz yang bersifat game-based learning, seperti skor, batas waktu, dan umpan balik langsung, turut mendorong keterlibatan siswa secara aktif.

Berdasarkan temuan tersebut, media pembelajaran Quizizz dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa sekolah dasar. Penerapan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif seperti Quizizz diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna dan berorientasi pada keaktifan siswa.

Referensi

- Adityawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, 7(1), 24–36.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Andiyanto, T. (2021). *Pendidikan dimasa covid-19*. Raih Asa Sukses.
- Annisah, S., & Masfi'ah, S. (2021). Pembelajaran Online pada Masa Pandemi Covid-19 Meningkatkan Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan*, 1(1), 62–70.
- Assegaff, S., Rasywir, E., Pratama, Y., Rohaini, E., Winanto, E. A., Sutoyo, M. A. H., Wijaya, I. S., Meisak, D., & Akbar, N. (2024). *Penerapan teknologi informasi dalam era revolusi industri di Indonesia*. Tohar Media.
- Darani, D., Nyanasuryanadi, P., & Prasetyo, E. (2023). Kreativitas guru dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa Sekolah Minggu Buddha Dharma Loka. *Jurnal Agama Buddha dan Ilmu Pengetahuan*, 9(2), 122–133.
- Guci, A. A., & Kirana, C. (2025). Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SD Negeri 012 Minas Barat. *Journal of Sustainable Education*, 2(2), 60–75.
- Handina, W. P., & Parisu, C. Z. L. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz terhadap Peningkatan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 5(1), 23–30.
- Hasanah, M. (2022). CHAPTER V PERAN VITAL INDUSTRI TELEKOMUNIKASI DI MASA PANDEMI COVID-19. *Pandemi Covid-19 Dalam Perspektif Telekomunikasi*, 58.
- Iliza, I. N., & Hanif, M. (2025). Membangun minat dan motivasi belajar peserta didik. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(3), 700–708.
- Kahar, M. I., Cika, H., Afni, N., & Wahyuningsih, N. E. (2021). Pendidikan era revolusi industri 4.0 menuju era society 5.0 di masa pandemi covid 19. *Moderasi: Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(1), 58–78.

- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50.
- Penington, T. (2021). *Panduan kesiapsiagaan hadapi virus corona*. Elex Media Komputindo.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363–374.
- Ristiani, R., Ali, A., & Apriyanto, A. (2025). *Konsep Dasar Pembelajaran IPA*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Saputra, A. M. A., Kharisma, L. P. I., Rizal, A. A., Burhan, M. I., & Purnawati, N. W. (2023). *TEKNOLOGI INFORMASI: Peranan TI dalam berbagai bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sugiantoro, E., Rahmawati, A., Kuliana, I. I., Muti'ah, M., & Laksana, S. D. (2025). Pemanfaatan new media dan multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. *Jurnal koulutus*, 8(2), 199–210.
- Sukabumi, S. P. (2022). Teknik pengambilan sampel umum dalam metodologi penelitian: Literature review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114.
- Yani, A., Maulia, R., & Lesmana, G. (t.t.). *MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN DI SD AL AZHAR MEDAN*.
- Yasin, M., Kelrey, F., Ghony, M. A., Syaiful, M., Karuru, P., Pertiwi, A., Abadi, A., Ardiansyah, W., & Aryanti, N. (2023). *Media Pembelajaran Inovatif: Menerapkan Media Pembelajaran Kreatif untuk Menyongsong Pendidikan di Era Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- YULIANA, M. I. (2025). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA QUIZIZZ PAPER MODE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA MATA PELAJARAN IPAS SISWA KELAS 5*. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.