

## **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ* DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN KEAKTIFAN SISWA KELAS IX SMPN 1 TAROWANG**

Anna Sulfianti<sup>1</sup>, Ali Syahban Amir<sup>2</sup>, Nurqiyamah Hamid<sup>3</sup>, Citra Ayu Lestari<sup>4</sup>  
Ekonomi Pembangunan<sup>1,2</sup>, Pendidikan Matematika<sup>3,4</sup>, Fakultas Ekonomi<sup>1,2</sup>,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan<sup>3,4</sup>, Institut Turatea Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>  
anna.sulfianti91@gmail.com<sup>1</sup>, syahban.teaching@gmail.com<sup>2</sup>,  
qiyahamid@gmail.com<sup>3</sup>, citraayulestari310@gmail.com<sup>4</sup>

### **Abstrak**

Tantangan utama dihadapi oleh sekolah ini meliputi rendahnya minat belajar dan keaktifan siswa, terutama di kelas IX, di mana tuntutan kurikulum dapat mengurangi motivasi mereka terhadap pembelajaran tradisional. Penggunaan *Quizizz* di SMPN 1 Tarowang dapat memiliki implikasi yang luas terhadap pendidikan di sekolah tersebut. Pertama-tama, pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif diharapkan dapat meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa, khususnya di kelas IX yang sering kali mengalami penurunan minat dan keaktifan belajar. Dengan meningkatnya minat belajar, diharapkan juga akan terjadi peningkatan prestasi akademik secara keseluruhan. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap peningkatan minat belajar dan keaktifan siswa kelas IX SMPN 1 Tarowang. *Quizizz*, sebagai platform membuat pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif yang menggunakan desain kuasi-eksperimental dengan kelompok kontrol dan eksperimen. Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan *Quizizz*, sementara kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Cluster Random Sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Teknik analisis datanya menggunakan korelasi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Dan Keaktifan Siswa Kelas IX SMPN 1 Tarowang. Hal ini berdasarkan hasil analisis korelasi sederhana dengan nilai signifikansi untuk minat belajar sebesar  $0,011 < 0,05$  dan keaktifan siswa sebesar  $0,045 < 0,05$  dengan interpretasi data untuk minat belajar sebesar 0,131 dan keaktifan siswa sebesar 0,200 yang menandakan kedua variabel memiliki hubungan positif dengan tingkat derajat korelasi yang sangat tinggi. Jadi dapat dikatakan bahwa Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Dan Keaktifan Siswa Kelas IX SMPN 1 Tarowang.

Kata Kunci : *Quizizz*; Media Pembelajaran; Minat Belajar; Keaktifan.

---

## A. Pendahuluan

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan penyampaian materi pelajaran dan sebagai alat yang menunjang proses belajar mengajar. Media pembelajaran mencakup segala elemen yang mampu efektif dan efisien menyampaikan informasi selama proses pembelajaran (Handayani & Rahayu, 2020). Media ini berfungsi sebagai pengajaran dan penerimaan informasi kepada siswa, memfasilitasi pemahaman tentang konsep, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Menurut Yanto, untuk menghasilkan kualitas pelaksanaan pendidikan yang baik diperlukan pemilihan dan penggunaan serta penyesuaian media yang relevan dengan karakteristik materi yang dipelajari (Fadlurrohman, Dzaki, 2020).

Di SMPN 1 Tarowang, sebuah sekolah menengah pertama yang menghadapi tantangan dalam mempertahankan minat belajar dan keaktifan siswa, penggunaan media pembelajaran digital seperti *Quizizz* muncul sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. Tantangan utama dihadapi oleh sekolah ini meliputi rendahnya minat belajar dan keaktifan siswa, terutama di kelas IX, di mana tuntutan kurikulum dapat mengurangi motivasi mereka terhadap pembelajaran tradisional.

Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi semakin penting untuk mengatasi tantangan tersebut. Media pembelajaran digital menawarkan pendekatan yang lebih interaktif, dinamis, dan dapat menyesuaikan diri dengan gaya belajar siswa yang beragam. *Quizizz* adalah salah satu contoh platform pembelajaran berbasis *game* yang memanfaatkan kecenderungan siswa terhadap teknologi untuk meningkatkan minat belajar mereka. *Quizizz* merupakan aplikasi berbasis edukasi yang menerapkan konsep permainan dan turnamen (Albeta et al, 2020) . *Quizizz* dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. *Quizizz* memungkinkan guru untuk membuat sebuah kuis yang berisi pertanyaan pilihan ganda, benar/salah, dan tipe pertanyaan yang lainnya. *Quizizz* dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa dan menilai pencapaian siswa, atau untuk pendalaman materi pelajaran dengan cara yang sangat menarik. Secara fungsional, media pembelajaran dirancang untuk membuat materi

yang lebih mudah dipahami dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Media ini juga berperan dalam merangsang berbagai indera siswa, seperti visual dan audio sehingga memperkaya pengalaman belajar siswa. Pentingnya media pembelajaran terletak pada kemampuan untuk menyesuaikan berbagai gaya belajar dan kebutuhan siswa. Dengan menggunakan media yang tepat, proses belajar siswa menjadi lebih efektif, interaktif, dan juga menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Wagge, 2020).

Penggunaan *Quizizz* dalam proses pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang signifikan. Pertama-tama, *Quizizz* memanfaatkan karakteristik permainan untuk mengubah pengalaman belajar menjadi sesuatu yang lebih menarik bagi siswa. Dengan tantangan yang ditawarkan dan penghargaan yang diberikan, siswa merasa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kelas. Hal ini bertentangan dengan pendekatan tradisional yang sering kali cenderung monoton dan kurang menarik bagi sebagian siswa. Selain itu, *Quizizz* juga menjadikan pembelajaran yang mandiri dan kolaboratif. Siswa dapat belajar secara mandiri dengan menjawab kuis yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat kesulitan mereka. Di sisi lain, ada juga opsi untuk bermain dalam mode kolaboratif, di mana siswa dapat bekerja sama untuk menjawab pertanyaan dan memecahkan masalah bersama. Ini tidak hanya mengembangkan keterampilan kerja tim mereka tetapi juga meningkatkan keterlibatan sosial dalam konteks belajar.

Keunggulan utama penggunaan teknologi dalam pendidikan adalah kemampuannya untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dicerna. *Quizizz*, misalnya, memanfaatkan gamifikasi untuk mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran, yang secara signifikan meningkatkan minat belajar dan retensi informasi siswa. Selain itu, kemampuan untuk memberikan umpan balik instan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperbaiki pemahaman mereka secara langsung, mengurangi kebingungan dan frustrasi yang mungkin muncul dalam pembelajaran tradisional.

Secara psikologis, minat belajar berfungsi sebagai pendorong motivasi siswa yang membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Seseorang

dengan minat belajar yang tinggi menunjukkan semangat yang lebih besar untuk mengetahui berbagai topik, mencari informasi, dan mengatasi tantangan yang ada. Mereka cenderung lebih gigih dan aktif dalam mencapai tujuan sebuah pembelajaran dan lebih terbuka terhadap pengalaman yang baru. Siswa yang memiliki minat belajar akan memusatkan perhatiannya dalam pembelajaran sehingga mampu berkonsentrasi dengan baik. (A. Hudaya. 2018). Minat belajar merupakan kunci dalam perkembangan kognitif dan emosional siswa, serta berperan penting dalam pencapaian siswa.

Keaktifan belajar siswa merujuk pada sejauh mana siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar diartikan sebagai keterlibatan siswa baik secara kognitif maupun emosional dalam proses pembelajaran. Ini mencakup keterlibatan mental dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah serta keterlibatan emosional yang mencerminkan minat dan motivasi siswa. (Tjandra & Sugianto. 2019). Keaktifan belajar didefinisikan sebagai partisipasi aktif siswa dalam berbagai aktivitas pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman mereka. (Wijaya & Rahmawati. 2020). Siswa yang aktif cenderung menunjukkan minat yang lebih besar, motivasi yang tinggi, dan keinginan untuk memahami materi lebih mendalam. Keaktifan belajar diartikan sebagai motivasi intrinsik siswa untuk mengeksplorasi dan mencari tahu lebih banyak tentang materi pelajaran. (Indah & Yuliana. 2023).

Penggunaan *Quizizz* di SMPN 1 Tarowang dapat memiliki implikasi yang luas terhadap pendidikan di sekolah tersebut. Pertama-tama, pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif diharapkan dapat meningkatkan minat dan keaktifan belajar siswa, khususnya di kelas IX yang sering kali mengalami penurunan minat dan keaktifan belajar. Dengan meningkatnya minat belajar, diharapkan juga akan terjadi peningkatan prestasi akademik secara keseluruhan. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap peningkatan minat belajar dan keaktifan siswa kelas IX SMPN 1 Tarowang. *Quizizz*, sebagai platform membuat pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Penggunaan media pembelajaran seperti *Quizizz* memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa di kelas IX SMPN 1 Tarowang.

Dengan menghadirkan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, adaptif, dan menarik, *Quizizz* tidak hanya mengatasi tantangan dalam mempertahankan minat belajar siswa, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dunia yang semakin digital. Diharapkan penelitian dan implementasi praktis dari konsep ini dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pembangunan pendidikan yang lebih baik di sekolah ini dan secara luas, di seluruh sektor pendidikan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa di SMPN 1 Tarawang. Dengan mengidentifikasi sejauh mana *Quizizz* dapat mempengaruhi minat belajar dan keaktifan siswa, penelitian ini akan memberikan wawasan bagi pendidik dan pihak sekolah dalam mengimplementasikan teknologi digital sebagai bagian dari strategi pembelajaran mereka.

## **B. Metode Penelitian**

Pendekatan penelitian yang akan digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif berfokus pada pengumpulan dan analisis data numerik untuk menguji hipotesis atau menjawab pertanyaan penelitian. Dalam konteks penelitian ini, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap minat belajar dan keaktifan siswa secara statistik. Kelas eksperimen diterapkan penggunaan media pembelajaran *Quizizz*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional (tidak diterapkan penggunaan media pembelajaran *Quizizz*).

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan *Two Group Pretest Posttest Design*. Adapun desain penelitiannya yaitu:

**Tabel 1 Desain Penelitian**

Kelas	Model Desain Penelitian		
	<i>Pre Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>
Kontrol (IX1)	O1	T1	O2
Eksperimen (IX2)	O3	T2	O4

Keterangan :

- O1 : Tes Awal Kelas Kontrol (*Pre Test*)
- O2 : Tes Akhir Kelas Kontrol (*Post Test*)
- O3 : Tes Awal Kelas Eksperimen (*Pre Test*)
- O4 : Tes Akhir Kelas Eksperimen (*Post test*)
- T1 : Perlakuan/*Treatment* (penggunaan buku pelajaran)
- T2 : Perlakuan/*Treatment* (penggunaan media pembelajaran *Quizizz*)

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IX SMPN 1 Tarowang. Objek penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 1 Tarowang. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMPN 1 Tarowang pada tahun ajaran 2024/2025, yaitu sebanyak 99 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling kluster. Sampling kluster adalah teknik di mana populasi dibagi menjadi beberapa kelompok (kluster) yang lebih kecil, dan kemudian sejumlah kluster dipilih secara acak untuk penelitian. Karena terdapat 4 kelas IX (*IX1, IX2, IX3, IX4*) maka setiap kelas tersebut adalah satu kluster. Maka peneliti memilih dua kelas secara acak sebagai sampel penelitian, yaitu semua siswa kelas *IX1* sebanyak 24 siswa dan kelas *IX2* sebanyak 26 siswa.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu: (1) Observasi ini bertujuan untuk menilai perubahan dalam keterlibatan siswa mempengaruhi interaksi penggunaan media pembelajaran *Quizizz* pada minat belajar siswa. (2) Angket (Kuesioner) ini digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar dan keaktifan siswa setelah penerapan media pembelajaran *Quizizz*. Angket disusun dalam bentuk skala Likert yang memuat indikator minat belajar dan keaktifan siswa, sehingga mampu menggambarkan respon siswa secara objektif terhadap proses pembelajaran berbasis *Quizizz*. Data yang diperoleh dari angket ini digunakan untuk mengetahui perubahan sikap dan partisipasi siswa setelah diberikan perlakuan. Dan (3) Dokumentasi merujuk pada proses sistematis untuk mengumpulkan, menyimpan, dan menganalisis dokumen yang berkaitan dengan topik penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data yang terperinci dan relevan yang mendukung analisis pengaruh penggunaan *Quizizz* dalam

meningkatkan minat belajar siswa. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah Uji Normalitas Data, Uji Linearitas dan Uji Hipotesis .

### C. Hasil Dan Pembahasan

Teknik yang digunakan dalam analisis ini adalah *Kolmogorov-Smirnov* yang dihitung menggunakan aplikasi SPSS V.30.

**Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Minat Belajar Siswa**

Tests of Normality						
Skor_Tes	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Skor_Tes	,179	18	,131	,958	18	,562

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi untuk data variabel minat belajar siswa menunjukkan angka sebesar  $0,131 > 0,05$  yang artinya nilai signifikan lebih besar dari ambang batas  $0,05$ . Hal ini mengindikasikan bahwa data pada variabel minat belajar siswa terdistribusi normal atau hasil uji statistik yang digunakan valid.

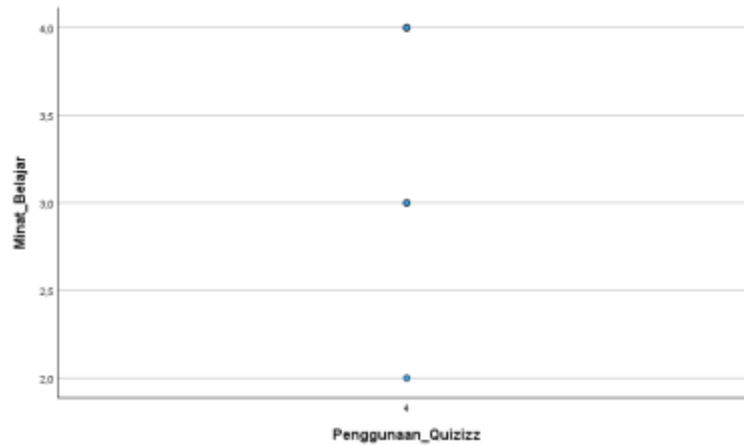
**Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Keaktifan Siswa**

Tests of Normality						
Skor_Tes	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Skor_Tes	,167	16	,200*	,920	16	,169

\*. This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

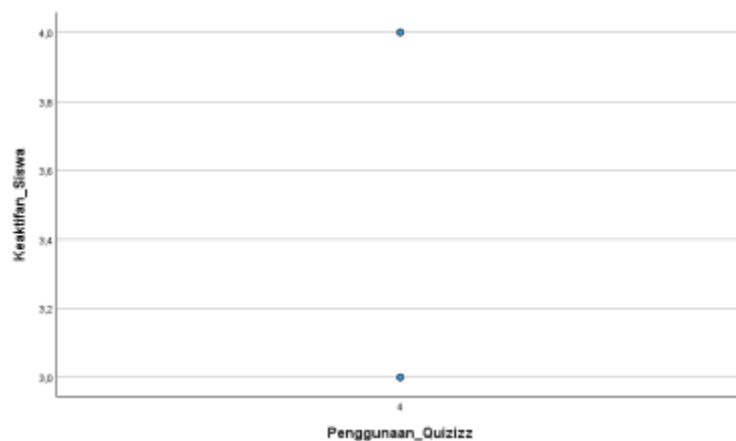
Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi data pada variabel keaktifan siswa sebesar  $0,200 > 0,05$ . yang artinya nilai signifikan lebih besar dari ambang batas  $0,05$ . Yang dapat diartikan bahwa data untuk variabel keaktifan siswa juga terdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas yang menunjukkan nilai signifikan lebih besar dari  $0,05$  pada kedua variabel, maka dapat disimpulkan bahwa kedua variabel yaitu minat belajar dan keaktifan siswa, keduanya terdistribusi normal.

Teknik yang digunakan dalam menguji linearitas penelitian ini adalah *Scatterplot*, yang dihitung menggunakan aplikasi SPSS V.30. Analisis ini digunakan untuk mengetahui apakah kedua variabel memiliki hubungan yang linear atau tidak antara variabel bebas (Penggunaan *Quizizz*) dan variabel terikat (Minat Belajar dan Keaktifan Siswa).



**Gambar 1 Hasil Uji Linearitas Minat Belajar Siswa**

Berdasarkan grafik di atas, dapat dilihat bahwa titik-titik data yang ada pada *Scatterplot* membentuk pola yang cenderung mengikuti garis lurus. Hal ini menunjukkan adanya hubungan yang konsisten antara dua variabel, yaitu penggunaan *Quizizz* (Variabel X) dan Minat Belajar (Variabel Y1) adalah linear.



**Gambar 2. Hasil Uji Linearitas Keaktifan Siswa**

Berdasarkan grafik di atas, dapat dilihat bahwa titik-titik data yang ada pada *Scatterplot* membentuk pola yang cenderung mengikuti garis lurus. Hal ini menunjukkan adanya hubungan yang konsisten antara dua variabel, yaitu penggunaan *Quizizz* (Variabel X) dan atau Keaktifan Siswa (Variabel Y2) adalah linear. Berdasarkan hasil uji menggunakan *scatterplot*, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara penggunaan *Quizizz* (Variabel X) dengan minat belajar (Variabel Y1) dan keaktifan siswa (Variabel Y2) bersifat linear.



Teknik yang digunakan dalam analisis ini *Pearson Correlation* yang dihitung menggunakan aplikasi SPSS. Analisis ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel X dengan variabel Y1 dan Y2.

**Tabel 4 Hasil Uji Korelasi Sederhana**

		Correlations	
		Media_Pembelajaran_Quizizz	Minat_Belajar
Media_Pembelajaran_Quizizz	Pearson Correlation	1	-.957 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)		.011
	N	5	5
Minat_Belajar	Pearson Correlation	-.957 <sup>*</sup>	1
	Sig. (2-tailed)	.011	
	N	5	5

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**Tabel 5 Hasil Uji Korelasi Sederhana**

		Correlations	
		Media_Pembelajaran_Quizizz	Keaktifan_Siswa
Media_Pembelajaran_Quizizz	Pearson Correlation	1	.887 <sup>*</sup>
	Sig. (2-tailed)		.045
	N	5	5
Keaktifan_Siswa	Pearson Correlation	.887 <sup>*</sup>	1
	Sig. (2-tailed)	.045	
	N	5	5

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai *p-value* yang diperoleh untuk Media Pembelajaran *Quizizz* dengan Minat Belajar sebesar  $0,011 < 0,05$  dan untuk Media Pembelajaran *Quizizz* dengan Keaktifan Siswa sebesar  $0,045 < 0,05$ . Artinya bahwa kedua variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y1 dan Y2) memiliki hubungan, sehingga *H1* diterima dan *H0* ditolak.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Pada uji-t yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS, koefisien yang diperoleh menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dapat diartikan semakin sering siswa menggunakan *Quizizz* dalam pembelajaran, semakin tinggi tingkat minat belajar siswa. Terlihat pada antusiasme siswa dalam mengerjakan kuis dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berhasil menarik perhatian dan minat siswa yang membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar. Fitur-fitur yang terdapat pada *Quizizz* berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang

lebih menarik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Benufinit, Y.A., & A.R.P. Malaikosa. (2024) menyimpulkan bahwa Minat belajar siswa mengalami peningkatan setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media *Quizizz*; dan penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Hal serupa menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* memiliki pengaruh signifikan terhadap keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil uji-t yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS ditemukan bahwa penggunaan *Quizizz* secara langsung dapat meningkatkan keaktifan siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab soal dan lebih berpartisipasi pada diskusi setelah kuis berlangsung. Keaktifan siswa dapat terlihat juga pada interaksi siswa dengan materi pelajaran dan teman sekelasnya. Penggunaan *Quizizz* yang bersifat interaktif dan kompetitif mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Keaktifan yang meningkat terlihat pada peningkatan jumlah siswa dalam berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran berbasis *Quizizz*. Hal ini sejalan dengan pendapat Wardana, S. A. P. (2025). bahwa media *Quizizz* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam diskusi kelompok. Setelah penggunaan media *Quizizz*, siswa menjadi lebih berani mengemukakan pendapat, aktif berdiskusi, dan suasana kelas menjadi lebih interaktif serta menyenangkan berkat fitur gamifikasinya.

Dengan demikian, besarnya interpretasi data terhadap koefisien *Pearson Correlation* pada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Keaktifan Siswa kelas IX SMPN 1 Tarawang sebesar 0,957 untuk Minat Belajar Siswa dan sebesar 0,887 untuk Keaktifan Siswa menandakan bahwa kedua variabel tersebut memiliki hubungan yang positif dengan koefisien *Pearson Correlation* yang sangat tinggi.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang menggunakan aplikasi SPSS untuk menguji hipotesis terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz*, dapat disimpulkan (1) penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IX SMPN 1 Tarawang. Siswa yang

menggunakan *Quizizz* dalam pembelajaran cenderung memiliki minat yang lebih tinggi terhadap materi pelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan mampu mendorong siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat dianggap sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa dan akan sangat berpengaruh terhadap pencapaian hasil akademik mereka. dan (2) penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas IX SMPN 1 Tarawang. *Quizizz* sebagai media yang berbasis permainan (*Game-based learning*) membuat siswa lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam menjawab soal dan berinteraksi dengan materi pembelajaran melalui *Quizizz* dapat meningkatkan partisipasi siswa di kelas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berpengaruh yang sangat positif dalam meningkatkan minat belajar dan keaktifan siswa.

### **Daftar Pustaka**

- Albeta, S.W, Nofianti, & S. Rahmadani. (2020). *Peranan Turnamen Berbasis ICT dengan Aplikasi Quizizz Terhadap Pembelajaran Kimia*. Jurnal Pendidikan Kimia. <https://ejournal.unri.ac.id/index.php/JPKUR>
- Dzaky, Fadhlurrohman, N. Fitriyanti, F. Nasir, & Setiyani. (2020). *Praktikalitas Media Interaktif Quizizz Pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika. <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/391>
- Handayani, Denih, & Diar Veni Rahayu. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring dan Apk Builder untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor*. Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 5(1), 12-25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- Heryani, R.D., A. Hudaya, & I. Kumala. (2018). *Pemetaan Potensi Unggul Anak Usia Dini Tk Tunas Kejaksan*. Jurnal PKM. <https://core.ac.uk/download/pdf/236199103.pdf>

- Indah, S., & E. Yuliana. (2023). *Motivasi Intrinsik dan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Mandiri*. Jurnal Pendidikan dan Inovasi. 18 (1), 76-89.
- Tjandra, I & S. Sugianto. (2019). *Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran: Perspektif Kognitif dan Emosional*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.
- Wagge, J. R. (2020). *The impact of instructional media on students' motivation and learning effectiveness*. Journal of Educational Technology and Learning, 3(2), 45–52. <https://doi.org/10.20448/journal.509.2020.32.45.52>
- Wardana, S. A. P. (2025). *Penggunaan Media Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI dan BP di Kelas VIII SMP Negeri 1 Jenangan Ponorogo*. [journal.aspirasi.or.id](http://journal.aspirasi.or.id)
- Wijaya, S., & T. Rahmawati. (2020). *Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Keaktifan Siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan, 12(1), 45-57.