



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo

Fadliya Pakaya*¹⁾, Radia Hafid²⁾, Maya Novrita Dama³⁾, Roy Hasiru⁴⁾,
Sudirman⁵⁾

¹⁻⁵Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia
Email : fadliyapakaya07@gmail.com

ABTRACT

The purpose of this study was to determine the Effect of the Use of Quizizz Educational Game Learning Media on Students' Interest in Learning Economics Class XI at State Senior High Schools in Gorontalo City. This study used the Ex-post facto research method. The research sample was 62 respondents, namely Students in the Economics Class XI at State Senior High Schools in Gorontalo City. The data analysis technique used was simple linear regression. The results showed that there was an Effect of the Use of Quizizz Educational Game Learning Media on Students' Interest in Learning Economics Class XI at State Senior High Schools in Gorontalo City. The magnitude of the influence of the use of Quizizz Educational Game Learning Media on Students' Interest in Learning is 31.5%. With a t-value of 5.247 and a significance value of 0.000.

Keywords: Quizizz Educational Game Learning Media, Students' Interest in Learning

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di SMA Negeri Kota Gorontalo . Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Ex-post facto*. Sampel penelitian sebesar 62 responden yaitu Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di SMA Negeri Kota Gorontalo. Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di SMA Negeri Kota Gorontalo. Besaran pengaruh pemanfaatan media Pembelajaran Game Edukasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa 31,5%. Dengan nilai thitung sebesar 5,247 dan nilai signifikansi sebesar 0,000.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Game Edukasi Quizizz, Minar Belajar Siswa

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar” (UUD RI Sistem Pendidikan Nasional, 2003) pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran. Jika proses pembelajaran berjalan dengan baik dapat menciptakan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif yaitu pembelajaran yang mampu mencapai sasaran kompetensi dengan memanfaatkan kemampuan, minat dan kesiapan menerima pembelajaran dari setiap peserta didik.

Minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas, dengan minat orang akan berusaha mencapai tujuannya. Minat dapat dikatakan sebagai salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan. Artinya bahwa perilaku yang memiliki dorongan atau motivasi adalah perilaku yang memiliki penuh energi, tataran serta bertahan lama. Dalam kegiatan belajar maka motivasi dapat disimpulkan sebagai keseluruhan untuk sarana penggerak pada diri peserta didik dengan demikian dapat ditimbulkan kegiatan belajar siswa dan memberikan arah pada kegiatan belajar siswa. Sehingga tujuan yang ingin disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh peserta didik (Rahman Sunarti, 2021).

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa adalah penggunaan game edukasi, hal ini berdasarkan penelitian (Salsabila dkk., 2020). Dengan hasil penelitian bahwa game edukasi kian ramai digunakan di berbagai jenjang pendidikan, dikarenakan platform game edukasi memuat aspek kongnitif, afektif, dan psikomotorik. Sehingga terdapat pengaruh media edukasi terhadap minat belajar siswa terutama di kelas XI.

Menurut (Nishant & Kumar, 2018) Minat belajar yang tinggi dapat berkontribusi pada keberhasilan akademik dan perkembangan pribadi peserta didik, dalam era teknologi digital, berbagai platform pembelajaran online telah muncul untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya permasalahan tersebut diharapkan guru dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat saat pembelajaran sehingga dapat membuat siswa lebih tertarik, aktif, dan tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Menurut Sukiyasa, Sukoco (2017) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang diberikan dapat memberikan penjelasan dari pelajaran abstrak menjadi konkrit, materi pelajaran yang membuat visualisasi ke dalam bentuk gambar animasi lebih bermakna menarik, lebih mudah diterima, dipahami, dan lebih dapat memotivasi peserta didik. Sedangkan Menurut (Prensky, 2005), game edukasi adalah game yang didesain untuk belajar, tapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang-senang. Game edukasi adalah gabungan dari konten edukasi, prinsip pembelajaran, dan game komputer. Salah satu media game edukasi yang menjadi

solusi saat pembelajaran dan mudah diakses dan dapat membuat siswa lebih tertarik, aktif dan tidak merasa bosan adalah media game edukasi quizizz.

Game *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain keruang kelas untuk latihan interaktif dan menyenangkan (Nurhayati, 2020). *Quizizz* memiliki pilihan untuk sign up yaitu sebagai guru atau sebagai murid, jika sign up sebagai guru maka dapat dengan mudah untuk mengunggah soal yang dapat diakses oleh siswa.

Secara teknis pembuatan kuis menggunakan game *Quizizz* oleh guru dilakukan dengan cara yakni, kuis dibuat hingga empat opsi pilihan termasuk jawaban yang benar dan dapat pula ditambahkan gambar, backsound, serta peraturan pertanyaan sesuai keinginan guru dengan tujuan mendorong minat belajar peserta didik dan termotivasi. (Amanah dkk., 2020). Penggunaan platfrom *Quizizz* dapat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Melalui fitur-fitur interaktif seperti pertanyaan-pertanyaan yang menarik. *Quizizz* dapat menciptakan motivasi tambahan bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dengan menggunakan *Quizizz* peserta didik dapat merasakan sensasi kompetisi sehat melalui peringkat mereka. Hal ini dapat memicu semangat untuk mencapai skor yang lebih baik dan meningkatkan minat mereka untuk fokus dalam proses pembelajaran dan kekuatan yang akan mendorong siswa terus belajar untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 25 Januari 2024 kepada salah satu guru mata

Kelas	Jumlah Per Kelas	Hasil Belajar	
		Siswa yang mencapai KKM	Siswa yang belum mencapai KKM
XI 2	15	5	10
XI 10	10	4	6
XI 1	17	5	12
XI 11	20	4	16
Total	62	15	47

pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo, beliau mengatakan bahwa kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran ekonomi masih belum maksimal. Salah satu faktor yang mempengaruhi belum maksimalnya pemahaman siswa pada mata pelajaran ekonomi adalah masih banyaknya siswa terlihat kurang antusias karena dalam pembelajaran tatap muka, guru menyampaikan materi dengan LKS (Lembar Kerja Siswa) yang hanya berisi tulisan-tulisan saja, sehingga menurut pengakuan beberapa siswa kurang aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru, sehingga dalam pembelajaran terlihat hanya berpusat pada guru. Berdasarkan permasalahan tersebut berdampak terhadap hasil belajar siswa yang masih rendah dalam hal ini masih banyak hasil belajar siswa di bawah KKM dan

dalam proses pembelajaran guru hanya mempunyai waktu yang terbatas sehingga materi yang diajarkan tidak selesai.

Bahwasannya dari keseluruhan siswa yang berjumlah 62 siswa masih banyak hasil belajar siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dimana yang menjadi ketetapan nilai KKM sebesar 75. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa dari 62 siswa kelas XI tahun ajaran 2023-2024 yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 15 siswa (29,5%) sementara yang mendapatkan nilai di bawah KKM sebanyak 44 siswa (70,5%).

Dapat disimpulkan bahwa guru harus terus memperhatikan bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan dapat menarik perhatian siswa. Jika dalam proses pembelajaran dilakukan dengan baik dan guru menggunakan model pembelajaran yang menarik maka minat belajar siswa dalam pembelajaran akan berjalan dengan baik. Guru harus memperhatikan siswa apakah model pembelajaran yang dilaksanakan membuat siswa senang, dan guru harus melihat apakah siswa memperhatikan pembelajaran yang dilakukan dan guru harus terus melibatkan siswa agar aktif dalam proses pembelajaran, agar suasana pembelajaran yang dilaksanakan akan terlihat menyenangkan dan siswa tidak cenderung bosan dalam melaksanakan pembelajaran.

Kajian Pustaka

Minat Belajar Siswa

Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat tidak termasuk istilah populer dan psikologi karena ketergantungannya yang banyak pada faktor-faktor internal lainnya seperti : pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan. (Syah, 2012:152)

Minat belajar tidak terlepas dari seorang siswa terhadap pembelajaran sebagai dorongan atau rasa menyukai terhadap suatu kegiatan pembelajaran. Minat belajar timbul dari faktor internal dan aspek psikologi yang memiliki pengaruh yang sangat dasar pada proses kegiatan pembelajaran dan kemajuan bagi peserta didik, serta kemajuan bagi siswa (AH et al., 2019). Sedangkan menurut (Heriyati, 2017) minat belajar berasal dari aspek psikologi seseorang yang dapat memberikan pengaruh pada hasil belajar seseorang tersebut.

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Slameto mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu :

1. Faktor Internal
 - a. Faktor jasmaniah, seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh.
 - b. Faktor psikologi, seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan, dan kesiapan.
2. Faktor Eksternal

- a. Faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
- b. Faktor sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, standar penilaian di atas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar dan tugas rumah.

Indikator Minat Belajar Siswa

Menurut Syahputra (2020,.19), indikator minat ada empat yaitu:

1. Perasaan senang, siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya tersebut sehingga siswa akan memiliki pemahaman yang mendalam tentang ilmu tersebut.
2. Ketertarikan siswa, ketertarikan akan mendorong siswa cenderung untuk merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berubah pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.
3. Perhatian siswa, perhatian merupakan konsentrasi atau aktifitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian.
4. Keterlibatan siswa, keterlibatan ini akan mengakibatkan orang tersebut merasa senang dan tertarik untuk mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

Upaya Peningkatan Minat Belajar

Menurut Eriyanto (2017:369), upaya meningkatkan minat belajar siswa tak terlepas dari peran guru sebagai pengelola kelas guru hendaknya dapat mengelola kelas dengan baik sehingga dapat membangkitkan minat belajar siswa. Menurut Marleni (2016:151-152), minat belajar di pengaruhi oleh faktor eksternal dan internal. Dimana faktor internal tersebut antara lain perhatian siswa yang muncul karena rasa ingin tahu, sikap siswa dan bakat siswa. Lalu faktor eksternal yaitu faktor sekolah dan factor keluarga. Menurut Kicardo dan Meilani (2017:191), upaya dalam meningkatkan minat belajar sangatlah variatif. Salah satunya adalah melalui peran guru, guru bias meningkatkan minat siswa dengan cara menciptakan lingkungan belajar kondusif & kooperatif, melibatkan siswa dalam setiap pembelajaran melalui komunikasi positif, dan melakukan pendekatan pengetahuan dan implementasi materi pada kehidupan sehari hari siswa. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan minat belajar di pengaruhi oleh beberapa faktor seperti peran orang tua, lingkungan, rasa keingin tauhan siswa dan komunikasi yang positif.

Pengertian Game Edukasi

Kata edukasi berasal dari bahasa Inggris yaitu education yang berarti pendidikan. Menurut (Prensky, 2005), game edukasi adalah game yang didesain untuk belajar, tapi tetap bisa menawarkan bermain dan bersenang- senang. Game edukasi adalah gabungan dari konten edukasi, prinsip pembelajaran, dan game computer.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan game edukasi merupakan salah satu jenis game yang tidak hanya bersifat menghibur tetapi didalamnya

mengandung pengetahuan yang disampaikan kepada penggunanya. Game edukasi dapat digunakan sebagai salah satu media pendidikan yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Game jenis ini biasa digunakan untuk mengajak penggunanya belajar sambil bermain. Melalui proses belajar ini maka penggunanya dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga game edukasi merupakan terobosan baru yang digunakan dalam dunia pendidikan. Selain dikarenakan game jenis ini memadukan antara sisi belajar dan bermain, game jenis ini juga dapat digunakan untuk menarik perhatian anak-anak untuk belajar.

Pengertian Quizizz

Media game edukasi terdapat banyak variasinya, diantaranya *Quizizz*, *Quizizz* merupakan media game edukasi yang dapat dimanfaatkan guru tanpa perlu mengunduh dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Media game edukasi *Quizizz* menurut Rosy (2020:264) mengungkapkan *Quizizz* adalah media game edukasi yang di dalamnya memuat sebuah kuis yang harus dikerjakan peserta didik dalam komputer atau gadget yang terkoneksi dengan internet. Media game edukasi *Quizizz* juga terdapat animasi, suara atau musik yang menggembirakan, penggunaan gambar dan warna yang variatif yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan sebuah posttest, pretest, maupun Latihan guna pengukuran dalam sejauh mana peserta didik memahami sebuah pembelajaran.

Pendapat Adi (2019:2) menyatakan bahwa media game edukasi *Quizizz* merupakan *webtool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Guru hanya harus membuat sebuah soal atau kuis yang dapat memiliki hingga lima jawaban termasuk jawaban yang benar. Media game edukasi *Quizizz* pun dapat menggunakan gambar, suara, maupun video ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan dengan pembahasan pertanyaan sesuai keinginan guru.

Indikator Game Edukasi Quizizz

Adapun indikator dari penggunaan media pembelajaran *Quizizz* yang dikemukakan oleh Sungkono (Khaliqul Husna, 2021:57) yaitu ada tiga langkah pokok yang dapat dilakukan dalam penggunaan media pembelajaran yaitu:

1. Persiapan
 - a. Guru mempersiapkan RIP dan mencantumkan media *Quizizz* sebagai salah media yang digunakan dalam pembelajaran.
 - b. Guru telah memahami cara menggunakan dan mempraktekkan media *Quizizz*.
 - c. Guru mempersiapkan pembelajaran dengan menggunakan akun dan soal di *Quizizz* dengan masuk ke www.quizizz.com lalu sign up.
2. Pelaksanaan/penyajian
 - a. Guru meyakinkan kepada siswa bahwa jaringan dan data siswa cukup untuk menggunakan *Quizizz*.
 - b. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

- c. Guru menjelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran menggunakan akun *Quizizz*.
 - d. Guru memberikan batas waktu pengerjaan kuis di *Quizizz* sehingga siswa serius menjawab soal.
3. Tindak Lanjut
 - a. Guru menyuruh siswa untuk login ke akun *Quizizz* dengan mengklik *join.quizizz.com* dan memasukkan kode game dan nama siswa.
 - b. Guru memberikan remedial apabila nilai siswa dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal)

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Pendekatan Penelitian Kuantitatif untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Di Sma Negeri 1 Kota Gorontalo dengan Metode survei. Data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh dari penyebaran kuisioner pada Siswa Ekonomi Kelas Xi Di Sma Negeri 1 Kota Gorontalo. Jumlah populasi sebesar 409 responden, yaitu Siswa Kelas XI Di Sma Negeri 1 Kota Gorontalo. Adapun teknik penentuan sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan purposive sampling (teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu). Pertimbangan ini dilaksanakan agar penelitian ini lebih efisien, dan dapat menghasilkan kesimpulan yang bisa mewakili seluruh populasi, yaitu kuisioner hanya diberikan kepada responden yang mengetahui dan memahami permasalahan yang menjadi objek penelitian Dimana responden ini berjumlah 15 siswa. Maka pada penelitian ini sampel yang digunakan yaitu berjumlah 62 sampel.

Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistic deskriptif.

Teknik pengumpulan data pada kuisioner yang dibagikan kepada responden yaitu menggunakan skala likert dengan penerapan skala jawaban sesuai dengan yang diukur pada tiap butir pertanyaan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis jalur dengan bantuan software IBM SPSS Statistics versi 22. Analisis jalur digunakan untuk menunjukkan hubungan yang memperlihatkan seberapa besar pengaruh sebuah variabel tertentu, baik pengaruh langsung maupun pengaruh tidak langsung terhadap variabel lainnya. Analisis jalur ini digunakan dengan pertimbangan bahwa pola hubungan antar variabel bersifat korelatif (adanya hubungan timbal balik) dan kausalitas (akibat hubungan yang terjadi).

Hasil Dan Pembahasan

Uji Validitas

Teknik yang digunakan untuk uji validitas dilakukan dengan korelasi Product-Moment dengan bantuan komputer SPSS for Windows 20.0. Pelaksanaan uji coba dilakukan terhadap 15 responden. Untuk uji validitas ini digunakan bantuan software Statistical Product and Service Solution (SPSS) versi 20.0. Valid atau tidaknya

pernyataan yang diuji dapat dilihat dari Corrected Item–Total Correlation, jika nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel dan bernilai positif maka butir pertanyaan atau instrumen tersebut dinyatakan valid, sedangkan apabila nilai r-hitung lebih kecil dari r-tabel maka instrumen dikatakan tidak valid. Untuk interpretasi terhadap koefisien, apabila diperoleh r-hitung > r-tabel dapat disimpulkan bahwa butir angket termasuk dalam kategori valid. Untuk $n = 15$, r tabel sebesar 0,514, dan hasil output komputer program SPSS secara lengkap ada pada lampiran.

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Instrumen

No	Hasil Uji Validitas		r-tabel	Keterangan
	X	Y		
1	0.556	0.900	0,514	Valid
2	0.711	0.779		Valid
3	0.677	0.892		Valid
4	0.588	0.840		Valid
5	0.751	0.703		Valid
6	0.852	0.911		Valid
7	0.737	0.840		Valid
8	0.851	0.911		Valid
9	0.852	0.787		Valid
10	0.786	0.719		Valid
11	0.741	0.815		Valid
12	0.711	0.729		Valid
13	0.677	0.874		Valid
14	0.733	0.759		Valid
15	0.786	0.583		Valid

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2024.

Hasil pengujian *Pearson Correlation* menunjukkan bahwa masing-masing item pernyataan yang terdapat dalam kuisioner baik variabel menunjukkan nilai lebih besar dari 0,514 (Lihat Lampiran) sehingga peneliti menyimpulkan bahwa kuisioner yang digunakan adalah valid.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan apakah suatu alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan, apabila suatu alat dipakai dua kali untuk mengukur gejala yang sama dan hasil pengukuran yang diperoleh relatif konsisten maka alat ukur tersebut realibel. Koefisien realibilitas diperoleh dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan komputer SPSS 20.0. Apabila nilai *Alpha Cronbach* > 0,6 maka dinyatakan realibel dan sebaliknya dikatakan tidak realibel. Hasil reliabilitas instrumen secara rinci ada pada lampiran dan hasil uji reliabilitas instrumen secara ringkas disajikan pada tabel. 4.5 berikut ini.

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	<i>Cronbach Alpha</i>	r tabel	Kriteria
Media Pembelajaran Game Edukasi Quizizz	0,938	0,6	Reliabel
Minat Belajar	0,957		

Sumber: Data Primer yang Diolah, 2024.

Hasil pengujian *Cronbach's Alpha* menunjukkan bahwa keseluruhan item pernyataan yang terdapat dalam kuisioner variabel menunjukkan nilai lebih dari 0,6 sehingga peneliti menyimpulkan bahwa kuisioner yang digunakan adalah reliabel.

Uji Normalitas Data

Persyaratan yang harus dipenuhi sebelum melakukan analisis regresi adalah normalitas data atau sebaran yang normal untuk variabel dependen. Dalam uji asumsi yang pertama harus dilakukan adalah uji normalitas, jika sebaran data tidak normal, analisis tidak dapat dilanjutkan karena tidak memenuhi persyaratan normalitas data. Pada penelitian ini, minat belajar merupakan variabel endogen sehingga residu harus berdistribusi normal untuk memenuhi syarat pengujian regresi, uji normalitas data menggunakan bantuan komputer software SPSS relase 20.0.

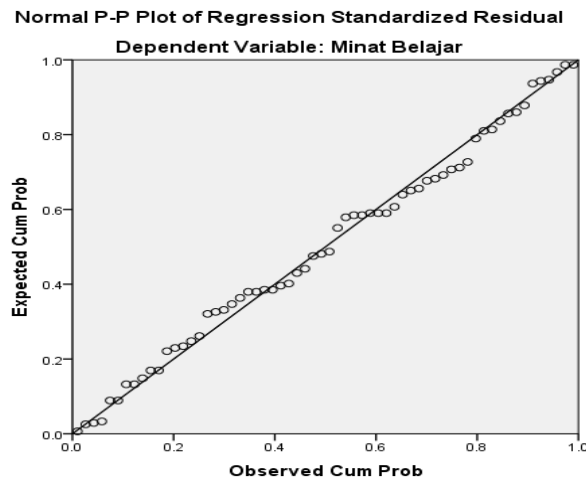
Tabel 4.5 Uji Normalitas Variabel Dependen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
Kolmogrov Smirnov-Z	0.486
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.972
a. Test distribution is Normal.	
b. Calculated from data.	

Sumber : Data Primer yang Diolah, 2023.

Berdasarkan tabel 4.6 hasil uji normalitas dengan perhitungan *Kolmogorov-Smirnov Asymp. Sig.* Persamaan regresi minat belajar *Asymp. Sig.(2-tailed)* 0.972 signifikansi di atas 0,05. Hal ini berarti bahwa residual persamaan minat belajar yang diteliti berdistribusi normal, karena uji asumsi normalitas telah terpenuhi maka dapat digunakan teknik statistik persamaan dengan regresi.

Selanjutnya uji normalitas residual juga digambarkan dengan normal P-P Plot seperti terlihat pada Gambar 4.1 berikut ini.



Gambar 4.1 Hasil Uji Normalitas dengan P-P Plot

Diketahui bahwa residual dalam model regresi menyebar sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, sehingga model regresi memenuhi asumsi normalitas. Residual berdistribusi normal, sehingga analisis data kuantitatif dengan analisis regresi dapat dilanjutkan karena sudah memenuhi uji persyaratan ini.

Analisis Regresi Linier Sederhana

Setelah memastikan bahwa data memenuhi syarat normalitas, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis regresi untuk menguji hubungan antara media pembelajaran game edukasi quizizz terhadap minat belajar. Analisis dilakukan menggunakan regresi linear sederhana.

Analisis regresi yang dilakukan dengan bantuan SPSS menghasilkan temuan yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Analisis Regresi
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	14.599	5.684		2.568	.013
Media Pembelajaran Game Edukasi Quizizz	.643	.122	.561	5.247	.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Sumber: Data Primer yang diolah SPSS, 2024.

Hasil regresi menunjukkan persamaan model $Y = 14,599 + 0,643$. Setiap peningkatan dalam variabel media pembelajaran game edukasi quizizz diprediksikan meningkatkan minat belajar sebesar 0,643. Nilai koefisien regresi yang positif yang mengindikasikan adanya pengaruh positif media pembelajaran game edukasi quizizz terhadap minat belajar.

Pengujian Hipotesis

UJI T

Penentuan dalam penerimaan atau penolakan hipotesis nol (H_0) dalam pengujian ini didasarkan pada perbandingan Dalam pengujian statistik, nilai t hitung dibandingkan dengan nilai t tabel (t -table). Apabila nilai t hitung lebih besar, maka H_0 akan ditolak. Nilai signifikansi yang dihasilkan dari analisis dapat dibandingkan dengan nilai α yang telah ditentukan sebelumnya untuk menentukan apakah H_0 diterima atau ditolak. Apabila nilai signifikansi lebih besar daripada α , maka H_0 tidak ditolak. Berikut adalah hasil pengujian yang dilakukan menggunakan SPSS:

Tabel 4.7 Hasil Penentuan Kriteria Uji Regresi Secara Parsial Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	14.599	5.684		2.568	.013
1 Media Pembelajaran Game Edukasi Quizizz	.643	.122	.561	5.247	.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

: Data Primer Yang diolah SPSS, 2024.

Berdasarkan hasil analisis, nilai t -hitung untuk variabel media pembelajaran game edukasi quizizz adalah 5,247. Untuk menentukan apakah H_0 diterima atau ditolak, nilai t -tabel dihitung dengan tingkat signifikansi statistik 5%. Nilai t -tabel yang diperoleh adalah 2,00030 (Lihat Lampiran). Perbandingan menunjukkan bahwa nilai t -hitung lebih besar daripada nilai t -tabel. Hal ini mengantarkan pada penolakan H_0 , yang menyiratkan adanya pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran game edukasi quizizz terhadap minat belajar. Berdasarkan penelitian ini, terbukti bahwa media pembelajaran game edukasi quizizz memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar.

Koefisien Determinasi

Nilai koefisien determinasi dianalisis untuk mengukur proporsi variasi dalam

variabel terikat yang dapat dijelaskan oleh variabel bebas. Nilai ini berkisar antara 0% hingga 100%, dengan nilai yang lebih tinggi menunjukkan proporsi penjelasan yang lebih besar. Berikut tingkat kecocokan antara variabel dalam model regresi media pembelajaran game edukasi quizizz terhadap minat belajar berikut ini:

Tabel 4.8 Hasil Koefisien Determinasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.561 ^a	.315	.303	4.946

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Game Edukasi Quizizz

b. Dependent Variable: Minat Belajar

Sumber: Data Primer di atas yang diolah SPSS, 2024.

Analisis regresi menunjukkan koefisien determinasi sebesar 0,315, yang mengindikasikan bahwa 31,5% variasi minat belajar dijelaskan oleh media pembelajaran game edukasi quizizz. Hal ini menandakan hubungan positif antara media pembelajaran game edukasi quizizz terhadap minat belajar, dimana semakin semakin bagus penerapan media pembelajaran game edukasi quizizz, semakin meningkat pula minat belajar siswa tersebut, 68,5% sisanya, atau nilai residu, dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diinvestigasi dalam penelitian ini

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini disesuaikan dengan permasalahan dan tujuan penelitian ini, hasil penelitian dengan model analisis pengaruh langsung (*direct effect*), hipotesis tersebut merupakan hipotesis alternatif, sedangkan hipotesis nol atau nihil menyatakan tidak ada pengaruh. Melalui perbandingan antara nilai uji-t dan uji-f yang dihasilkan dalam analisis komputer dengan nilai t tabel pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, maka diperoleh nilai tabel t sebesar 2,00030 (lihat lampiran). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang menyatakan ada pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Secara ringkas untuk pembahasan variabel bebas terhadap variabel terikat diuraikan sesuai dengan urutan hipotesis penelitian yang diajukan, besarnya pengaruh bervariasi untuk masing-masing variabel yang diteliti variabel bebas terhadap variabel terikat berbeda-beda. Dengan demikian pengujian hipotesis dari model analisis regresi yang telah dibangun sesuai dengan teori yang dikehendaki, untuk lebih jelasnya secara rinci dalam pembahasan diuraikan sebagai berikut.

Berdasarkan hasil analisis dengan regresi sederhana dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media pembelajaran game edukasi quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo, hasil analisis juga membuktikan signifikan, yang dapat dilihat dari nilai t hitung terbukti lebih besar dari nilai t tabel. Penggunaan media pembelajaran game edukasi seperti Quizizz telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di kelas XI SMA Negeri 1 Kota Gorontalo. Quizizz

menyediakan platform yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Fitur kuis berbasis permainan memungkinkan siswa untuk bersaing secara sehat, menguji pengetahuan dan mendapatkan umpan balik langsung, yang memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Kombinasi elemen visual, tantangan, dan penghargaan di Quizizz menciptakan pengalaman belajar yang menarik, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran Ekonomi. Dengan demikian hipotesis yang berbunyi “penggunaan media pembelajaran game edukasi quizizz berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo”, dinyatakan diterima.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Zamidar (2022), mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh. Hasil yang sama juga dikemukakan dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Azizah *et al* (2024), hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif antara Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII-2 SMP Swasta PAB 7 Tandam Hilir.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan teoritis empiris dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran game edukasi quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo, tanda positif mempunyai makna bahwa semakin baik penerapan penggunaan media pembelajaran game edukasi quizizz, maka akan semakin meningkat pula minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo, jika terjadi perubahan pada penggunaan media pembelajaran game edukasi quizizz maka akan terjadi perubahan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo pada arah yang sama. Nilai koefisien determinasi juga menunjukkan bahwa variasi minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo mampu dijelaskan oleh penggunaan media pembelajaran game edukasi quizizz.

Saran

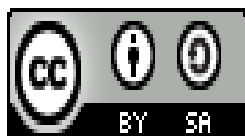
Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran yang bisa berikan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

- 1) Pihak Sekolah sebaiknya menyediakan fasilitas teknologi yang memadai, seperti akses internet yang stabil dan perangkat digital, agar penggunaan media pembelajaran game edukasi seperti Quizizz dapat dioptimalkan dalam proses pembelajaran.
- 2) Guru disarankan untuk mengombinasikan Quizizz dengan metode pembelajaran lain yang mendukung, seperti diskusi kelompok atau presentasi, guna memperkaya pengalaman belajar siswa dan memastikan pemahaman konsep

Ekonomi secara mendalam.

Daftar Pustaka

- Azizah, S. N., Mashuri, K., & Novianti, Y. (2023). Pengaruh Aplikasi *Quizizz* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII2 SMP Swasta PAB 7 Tandam Hilir. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6470-6475.
- Dityaningsih, Destyan., Arlin A., Viarti E. (2020). Pengaruh Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa. Universitas Muhammadiyah Jakarta: *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*
- Khoerotunnisak, D. S. (2023). *Eksperimentasi Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMAN 1 Kedungadem* (Doctoral dissertation, IKIP PGRI BOJONEGORO).
- Nurjannah, I., Arifin, B. S., Al-Arief, M. H. M., & Muhammad, M. (2023). Use of the *Quizizz Application on Student Learning Interest at MTsN 2 Pelalawan*. *Jurnal Smart: Sosial Ekonomi Kerakyatan*, 1(2), 56-65.
- Purwianto, A. F., & Fahyuni, E. F. (2021). Pengaruh aplikasi *Quizizz* PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(4), 551-568.
- Sagala, Indah Cahya. (2023). Efektivitas Penggunaan Media *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Online Akuntansi. Universitas Medan: *Journal on Education*.
- Saragih, E. D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi SPLDV Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Panei Tahun Ajaran 2023/2024.
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi media game edukasi *Quizizz* untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas x ipa 7 sma negeri 15 semarang tahun pelajaran 2019/2020. *EDUSAINTEK*, 3.
- Suharto, S. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Secara Online Terhadap Tingkat Konsentrasi Dan Interaksi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 3 Nganjuk. *Dharma Pendidikan*, 16(3), 153-164.
- Yolanda, Siska dan Septi Fitri Meilana. (2021). Pengaruh Aplikasi *Quizizz* Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Prof.Dr. Hamka: *Jurnal Educatio*.
- Yolviansyah, F., Suryanti, S., Rini, E. F. S., Matondang, M. M., & Wahyuni, S. (2021). Hubungan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Fisika di SMAN 3 Muaro Jambi. *Tunjuk Ajar J. Penelit. Ilmu Pendidik*, 4(1), 16-



This article is an open-access article distributed under the terms and conditions of the [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Editorial of JEBE : Economic Education Study Program, Faculty of Economics and Business Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia.

