
PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* DALAM PEMBELAJARAN DARING TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMP**Fenny Mustika Piliang¹, Risjunardi Damanik², Deva Ayu Wiranda³**^{1,2,3} Pendidikan Biologi FKIP Universitas Simalungunfenny.mustika88@gmail.com¹, risjunardidamanik@yahoo.com²**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Di SMP. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Populasi penelitian berjumlah 66 siswa terdiri dari 2 kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *Total Sampling* yaitu kelas VII-A dan kelas VII-B. jumlah masing masing kelas 33 siswa. Instrumen penelitian menggunakan tes dan angket. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t seperti diperoleh $t_{hitung} 6,836 > t_{tabel} (1,701)$ pada taraf signifikan $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa nilai $Sig. < 0.05$ dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima dengan demikian maka terdapat pengaruh yang signifikan antara nilai pada kelas eksperimen dengan nilai pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji F seperti diperoleh nilai F_{hitung} lebih besar dari $F_{tabel} (9,709 > 4,004)$ dan nilai sig. lebih kecil dari 0.05 ($0,003 < 0,05$). Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak artinya Ada pengaruh yang signifikan jika dilakukan pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Quizizz* terhadap minat dan hasil belajar. Disimpulkan hasil penelitian menyatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi *quizizz* mempunyai pengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas VII SMP Swasta Kartika 1-4 Pematangsiantar tahun ajaran 2021/2022.

Kata Kunci : Aplikasi *Quizizz*, Minat Belajar, Hasil Belajar

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of using the Quizizz application in online learning on student interest and learning outcomes in junior high schools. This study is a quantitative study. The study population consisted of 66 students consisting of two classes. Sampling was carried out by total sampling, namely class VII-A and class VII-B. The number of students in each class was 33. The research instrument used was a test and questionnaire. Based on the results of hypothesis testing using the t-test, as obtained $t_{hitung} 6.836 > t_{tabel} (1.701)$ at a significance level of $0.000 < 0.05$. Based on this, it can be concluded that the Sig. value < 0.05 and $t_{hitung} > t_{tabel}$, which means H_0 is rejected and H_a is accepted. Thus, there is a significant influence between the scores in the experimental class and the scores in the control class. Based on the results of the hypothesis testing using the F-test, the calculated F-value is greater than the F-table ($9.709 > 4.004$) and the sig. value is less than 0.05 ($0.003 < 0.05$). Thus, H_a is accepted and H_0 is rejected, indicating a significant effect of learning using the Quizizz application on student interest and learning outcomes. The study concluded that using the Quizizz application has an impact on the interest and learning outcomes of seventh-grade students at SMP Swasta Kartika 1-4 Pematangsiantar in the 2021/2022 academic year.

Keywords: Quizizz Application, Learning Interest, Learning Outcomes

PENDAHULAN

Pendidikan di Indonesia pada saat ini sedang tidak baik-baik saja. Dimana pada awal tahun 2020 seluruh Indonesia dikejutkan dengan adanya wabah yang berasal dari suatu virus yang bernama *Corona Virus* atau disebut dengan *Covid-19*. Virus ini menular dengan sangat cepat dan telah menyebar hampir semua Negara, termasuk Indonesia,

hanya dalam waktu beberapa bulan. Wabah ini sangat berdampak di berbagai sektor kehidupan salah satunya pada bidang pendidikan. Sebagai upaya memutus mata rantai penyebaran *virus Covid-19* pemerintah menganjurkan untuk menutup kegiatan pembelajaran di sekolah dan menerapkan pembelajaran daring (*Online*). Pembelajaran secara daring (*Online*) merupakan cara baru dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi khususnya internet dalam prosesnya. Pembelajaran ini sepenuhnya bergantung terhadap akses jaringan internet. Proses pembelajaran ini mengharuskan pendidik untuk bisa memanfaatkan teknologi yang ada guna menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik agar memotivasi siswa untuk belajar, serta diharapkan kognitif siswa terhadap hasil belajar dapat mudah tercapai.

Menurut Hidayat, minat belajar perlu mendapatkan perhatian khusus karena minat belajar merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar. Maka pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru harus mampu meningkatkan semangat siswanya dalam belajar. Semangat dalam belajar itu akan muncul apabila ada minat belajar yang tinggi dalam diri individu siswa tersebut. Dalam hal ini seorang guru harus bisa menciptakan proses pembelajaran yang kondusif sehingga dapat menimbulkan minat belajar pada diri siswa dan siswa merasa senang dengan pelajaran yang dihadapinya, sehingga mereka tidak cepat bosan dalam belajar.

Sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi yang semakin cepat dan selalu berinovasi, dalam proses pembelajaran menuntut siswa lebih aktif, maka computer dan *gadget* dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk membantu proses pembelajaran. Banyak cara yang dikembangkan dalam pembelajaran yang melibatkan siswa aktif melalui stimulus media berbasis komputer, salah satunya siswa dapat memanfaatkan banyak waktunya untuk mencari referensi pembelajaran di luar kelas. Perkembangan teknologi ini harus dapat dimanfaatkan baik oleh guru maupun siswa, sehingga teknologi dapat membawa dampak positif bagi pendidikan, terutama di sekolah SMP Swasta Kartika 1-4 Pematangsiantar.

Ada banyak sekali media yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran secara daring. Salah satu aplikasi daring yang berbasis game edukasi adalah *Quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah *platform* yang bisa diakses melalui *website* serta dapat digunakan siswa dikelas maupun diluar kelas. Aplikasi *Quizizz* ini dilengkapi dengan *avatar*, karakter tema, serta *music* yang bisa dijadikan alat hiburan bagi siswa saat proses belajar atau saat mengerjakan soal latihan. *Quizizz* juga mampu memicu persaingan antara siswa karena dengan aplikasi ini mampu memberi peringkat secara otomatis saat siswa selesai mengerjakan kuis atau soal latihan. Sehingga memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan fokus dalam mengerjakan soal latihan atau kuis.

Adapun yang menjadi tujuan penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa di SMP Swasta Kartika 1-4 Pematangsiantar.

2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar siswa di SMP Swasta Kartika 1-4 Pematangsiantar.

METODE PENELITIAN

Lokasi Dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian bertempat di SMP Swasta Kartika 1-4 Pematangsiantar yang beralamat di Jl. Kartini no 08, Kel.Banjar, Kec.Siantar Barat Kota Pematangsiantar. Waktu penelitian dilaksanakan pada Semester Genap bulan Maret-April Tahun Ajaran 2021/2022.

Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *true experimental designs*, yang merupakan rancangan penelitian experimental yang meneliti sebab-akibat antara kelompok yang diberi perlakuan (kelompok eksperimental).

2. Desain Penelitian

Desain penelitian "*Pretest-Posttest Group Design*". Pada desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah diberi *pretest* maka kedua kelompok akan diberi perlakuan yang berbeda. Setelah itu dua kelompok tersebut kembali mengerjakan soal *posttest* untuk mengetahui perkembangan dan perbandingan diantara kedua kelompok tersebut.

Populasi Dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2010), populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono (2004), populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Penelitian ini mengambil populasi seluruh kelas VII di SMP Swasta Kartika 1-4 Pematangsiantar yang terdiri dari 2 kelas dan berjumlah 66 siswa.

Dipilihnya kelas VII sebagai subjek penelitian karena berdasarkan keterangan guru mata pelajaran di SMP Swasta Kartika 1-4 Pematangsiantar diketahui bahwa kelas VII lebih banyak mengalami masalah tentang minat dan hasil belajar siswa selama pembelajaran daring berlangsung. Hal ini juga dikarenakan pelaksanaan pembelajaran daring yang mengakibatkan kurangnya respon siswa sewaktu proses pembelajaran berlangsung, hal ini dikarenakan guru tidak bisa sepenuhnya memantau siswa dengan jarak yang berjauhan.

2. Sampel Penelitian

Menurut Sudjana (2009), sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah secara "*total sampling*". Kelas VII A dan kelas VII B yang dipilih sebagai sampel penelitian di sekolah diharapkan dapat berpartisipasi dalam pembelajaran dan respon belajar yang baik

sehingga proses penelitian dapat berjalan lancar sesuai harapan tanpa kendala teknis seperti siswa cenderung main-main.

Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Memberikan *pretest* dengan mengirim file melalui WA sebelum pelaksanaan pembelajaran.
- Melaksanakan kegiatan pembelajaran pada materi Pencemaran Lingkungan dengan menggunakan WA di kelas kontrol (VII B) dan melaksanakan pembelajaran dengan Media *quizizz* di kelas eksperimen (VII A).
- Memberikan *posttest* setelah pembelajaran.

Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini dapat dikelompokkan menjadi dua variabel, yaitu variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat) yaitu:

- Variabel Bebas : Media *Quizizz* (X)
- Variabel Terikat : Minat belajar siswa (Y1) dan Hasil belajar siswa (Y2)

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah angket dan test.

Validitas Instrumen Penelitian

Sebelum di uji kepada sampel, maka instrument di teliti terlebih dahulu. Uji instrument yang dilakukan meliputi uji validitas, reabilitas, dan skala likert.

Uji Validitas

Uji validitas instrument merupakan prosedur pengujian untuk melihat apakah soal tersebut sudah terukur dengan cermat atau tidak. Dalam pengujian validitas butir menggunakan teknik korelasi *product moment person*. Untuk menghitung dengan mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total, skor butir dilihat sebagai nilai x dan skor total sebagai nilai y, Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{n \sum x^2 - (\sum x)^2} \sqrt{n \sum y^2 - (\sum y)^2}}$$

Dari hasil perhitungan korelasi akan didapat suatu koefisien korelasi yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas suatu item dan menentukan apakah item yang digunakan, biasanya dilakukan dengan membandingkan koefisien korelasi dari setiap item dengan r tabel. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 74 siswa, sehingga pembandingnya adalah 0,254 sesuai dengan r tabel. Untuk lebih jelasnya mengenai hasil uji validitas, dapat dilihat dibawah ini:

Apabila $r_{xy} \geq r_{\text{tabel}}$ = valid

Apabila $r_{xy} < r_{\text{tabel}}$ = tidak valid

Uji Reliabilitas

Menurut Yusuf (2014:) realibitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrument penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda. Suatu test dikatakan riabel apabila instrument itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tatap sama atau relative sama. Untuk menghitung reabilitas soal test maka digunakan rumus :

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{m(k-m)}{kSi^2} \right\}$$

Reliabilitas instrument menggunakan Alpa Cronbach, maka dapat dikatakan reliable apabila koefisien alpha $\geq$ riabel dengan taraf signifikan 5%. Untuk mengetahui bahwa koefisien data itu reabilitasnya kuat menggunakan rumus tersebut dan diinterpretasikan dengan koefisien korelasi sebagai berikut (Sugiono,2010).

Interval Koefisien	Kategori Reabilitas
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1.000	Sangat kuat

Teknik Analisis Data

Analisis Angket Minat Belajar Peserta Didik

Angket mengenai minat belajar siswa terhadap media *quizizz*, dianalisis dengan menggunakan penskoring. Dimana skor yang diberikan untuk setiap jawaban pernyataan sesuai dengan tabel 3.4, maka untuk setiap pernyataan memperoleh skor maksimal sebesar 4. Untuk mengetahui respon belajar siswa, peneliti menggunakan presentasi untuk setiap butir pernyataan. Hal yang dimaksudkan supaya dapat terlihat bagaimana persentase dari setiap butir pernyataan.

Perhitungan persentase untuk setiap butir pernyataan adalah:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{frekuensi jawaban responden}}{\text{jumlah sampel}} \times 100\%$$

Hasil analisa data akan disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan presentase. Selanjutnya hasil perhitungan dapat diperoleh:

Persentase	Kategori
0% - 20%	Sangat Rendah
21% - 40%	Rendah
41% - 60%	Sedang
61% - 80%	Tinggi
81% - 100%	Sangat Tinggi

Analisis Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring

1. Ukuran Pemusatan Data

a. Mean

Mencari rata-rata ($\bar{x}$) dengan menggunakan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

b. Median

$$Me = b + p \left(\frac{\frac{1}{2}n - f}{f} \right)$$

c. Modus

$$Mo = b + p \left(\frac{b1}{b1 - b2} \right)$$

d. Standard Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fi.(xi - \bar{x})^2}{\sum fi}}$$

Uji Prasarat Analisis

Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua variabel mempunyai hubungan yang linear secara signifikan atau tidak.

Kriteria pengujian:

- 1) Jika sign > 0,05 maka terdapat hubungan linear
- 2) Jika sign < 0,05 maka tidak terdapat hubungan linear

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui kenormalan distribusi data pada sampel. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan menggunakan rumus chi-kuadrat, yaitu:

$$X^2 = \frac{(fo - fe)^2}{fe}$$

Jika $\leq$ maka distribusi data normal sedangkan jika $\geq$ maka distribusi data tidak normal. Dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ (Ridwan, 2013:197)

Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji untuk mengetahui kelompok sampel berasal dari variansi yang homogen atau tidak. Dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

H_0 : $\alpha_1^2 = \alpha_2^2$ = data penelitian mempunyai variansi yang homogen

H_0 : $\alpha_1^2 \neq \alpha_2^2$ = data penelitian mempunyai variansi yang tidak Homogen

Metode yang digunakan yaitu uji F dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{varians terbesar}{varians terkecil}$$

Dilakukan perbandingan antara F_{hitung} dan F_{tabel} . Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka kondisi kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen. Sedangkan jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka kondisi tidak homogen (Riduwan, 2013)

Uji Regresi

Analisis regresi linear sederhana terdiri dari satu variabel bebas dan satu variabel terikat, dengan persamaan:

$$Y = a + bx$$

Dasar pengambilan keputusan uji regresi sederhana dapat mengacu pada dua hal, yaitu dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} , atau dengan membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05.

- 1) Jika nilai $t_{hitung} >$ nilai t_{tabel} , artinya variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat.
- 2) Jika nilai $t_{hitung} <$ nilai t_{tabel} artinya variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat.

Uji-t

Untuk menguji hipotesis apakah kebenarannya dapat diterima atau ditolak, maka digunakan rumus uji t (uji statistik).

$$t = \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dimana S adalah varians gabungan yang dihitung dengan rumus:

$$s^2 = \frac{(n^1 - 1) + S_1^2(n^2 - 1)S_2^2}{n^1 + n^2 - 2}$$

Uji F

Uji F adalah pengujian terhadap koefisien regresi secara simultan. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel independen yang terdapat di dalam model secara bersama-sama (simultan) terhadap variabel dependen. Uji F dalam penelitian ini digunakan untuk menguji signifikansi pengaruh aplikasi *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar.

Menurut Sugiyono (2016) dirumuskan sebagai berikut:

$$F = \frac{R^2/k}{(1 - R^2)/(n - k - 1)}$$

F hasil perhitungan ini dibandingkan dengan F_{tabel} yang diperoleh dengan menggunakan signifikansi level 5% dengan kriteria sebagai berikut:

- H_0 ditolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau nilai $sig < \alpha$
- H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau nilai $sig > \alpha$

Hipotesis Statistik

Adapun yang menjadi hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah:

$$H_0 = \mu_1 \neq \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 = \mu_2$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah hasil dan minat belajar siswa yang menggunakan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran daring pada materi sistem pencemaran lingkungan di kelas VII SMP SWASTA KARTIKA I-4 Pematangsiantar Tahun Pelajaran 2020/2021.

Uji t

Tabel Uji t Data Hasil Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	97.658	24.909		3.921	.001
Minat	-.037	.112	-.065	-.328	.746
Belajar					
Hasil Belajar	-.195	.328	-.118	-.593	.558

a. Dependent Variable: Quizizz

Sumber : Data dari hasil perhitungan menggunakan SPSS 21

Berdasarkan hasil perhitungan dari tabel diatas besarnya angka T tabel dengan ketentuan 0,05 dan nilai Ttabel sebesar 1,994 maka dapat dihitung masing-masing variabel sebagai berikut:

1. Aplikasi WhatsApp terhadap Minat Dan Hasil Belajar dari tabel diatas diperoleh nilai $t_{hitung} = 0,065$ yang artinya $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($0,065 < 1,994$) dengan signifikan $0,746 > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak artinya menunjukkan hasil Aplikasi *WhatsApp* tidak berpengaruh terhadap Minat Dan Hasil Belajar.
2. Aplikasi *Quizizz* terhadap Minat Dan Hasil belajar dari tabel diatas diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,593$ yang artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,593 > 1,994$) dengan signifikan $0,558 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya menunjukkan hasil Aplikasi *Quizizz* berpengaruh terhadap Minat Hasil Belajar.

Tabel Uji F Data Hasil Kelas Kontrol Dan Ekaperimen

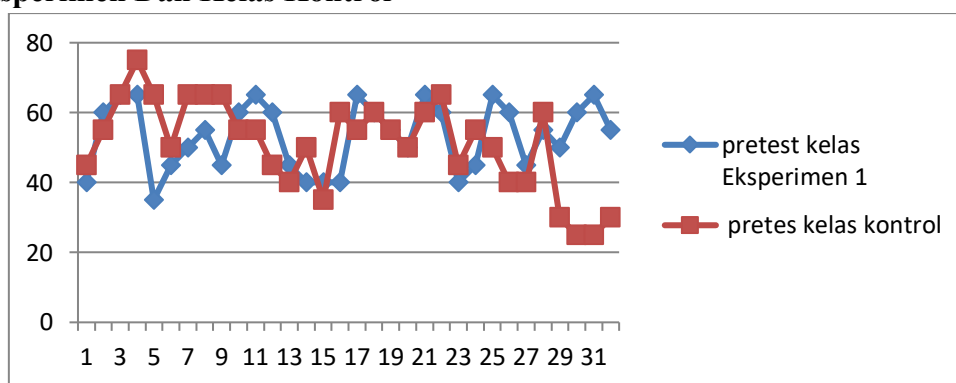
ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y1	Between Groups	21.563	3	7.188	.069	.976
	Within Groups	2712.604	26	104.331		
	Total	2734.167	29			
Y2	Between Groups	27.500	3	9.167	.223	.880
	Within Groups	1069.167	26	41.122		
	Total	1096.667	29			

Sumber : Data dari hasil perhitungan menggunakan SPSS 21

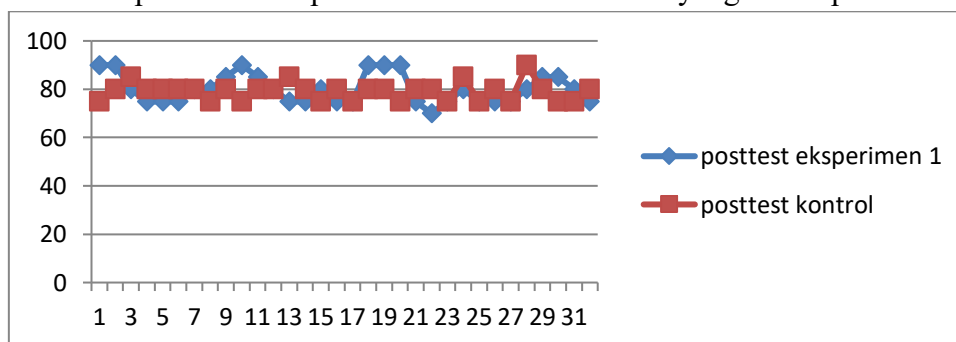
Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh $F_{hitung} = 0,069$ untuk menentukan nilai F_{hitung} dengan tingkat signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (*degree of freedom*), hasil yang diperoleh untuk F_{tabel} adalah 3,128. Jadi hasil perhitungan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($0,069 > 3,128$) dengan diperoleh nilai signifikan ($0,976 < 0,05$) maka secara simultan (Bersama-sama) Aplikasi *Quizizz* berpengaruh secara signifikan terhadap minat dan hasil belajar di SMP Swasta Kartika 1-4 PematangSiantar.

Perbedaan Nilai Pretest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol Serta Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol



Gambar Grafik Hasil Pretest Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan gambar diatas diperoleh nilai terendah kelas eksperimen (VII-A) sebesar 25 dan nilai tertinggi sebesar 65 dengan nilai rata-rata sebesar 45,47. Sedangkan nilai terendah kelas kontrol (VII-B) sebesar 25 dan nilai tertinggi sebesar 65 dengan nilai rata-rata sebesar 46,09. Dari nilai tersebut dapat dilihat bahwa nilai *pre test* kelas eksperimen lebih besar dari pada nilai *pre test* kelas kontrol dengan selisih nilai sebesar 0,28. Sesuai dengan KKM 70 pada mata pelajaran IPA maka tidak ada satu pun siswa dari kelas eksperimen maupun siswa dari kelas kontrol yang mencapai KKM (0%).



Gambar Grafik Hasil Posttest Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan gambar diatas diperoleh nilai terendah kelas eksperimen (VII-A) sebesar 75 dan nilai tertinggi sebesar 95 dengan nilai rata-rata sebesar 84,86 sedangkan nilai terendah kelas kontrol (VII-B) sebesar 70 dan nilai tertinggi sebesar 90 dengan nilai rata-rata sebesar 82,08. Dari nilai tersebut dapat dilihat bahwa nilai *post test* kelas eksperimen lebih besar dari pada nilai *post test* kelas kontrol dengan perbedaan nilai

sebesar 2,78. Sesuai dengan KKM 70 pada mata pelajaran IPA maka semua siswa kelas eksperimen telah mencapai nilai KKM (100%) dan yang tidak mencapai KKM berjumlah 0 siswa (0%). Demikian juga pada kelas kontrol semua siswa telah mencapai nilai KKM (100%) dan yang tidak mencapai KKM berjumlah 0 siswa (0%)

Pembahasan

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh minat dan hasil belajar siswa dan besarnya perbedaan minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan Aplikasi *Quizizz* pada materi pencemaran lingkungan di kelas VII SMP Swasta 1-4 Pematangsiantar.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh jumlah nilai *pre test* kelas eksperimen (VII-A) sebanyak 1660 dengan nilai rata-rata 47,43 sedangkan jumlah nilai *pre test* kelas kontrol (VII-B) sebanyak 1655 dengan nilai rata-rata sebesar 47,29. Sesuai dengan KKM (70) pada mata pelajaran IPA di SMP Swasta Kartika 1-4 Pematangsiantar maka tidak ada satu pun siswa dari kedua kelas tersebut yang mampu mencapai KKM pada soal *pre test* (0%) Jumlah nilai *post test* di kelas eksperimen 1 (VII-A) adalah 2950 dengan nilai rata-rata sebesar 84,29. Dari 33 siswa dikelas eksperimen (VII-A), semua siswa mencapai nilai KKM (70) (100%). Jumlah nilai *post test* kelas kontrol (VII-B) adalah 2875 dengan rata-rata sebesar 82,14. Dari 33 siswa dikelas kontrol (VII-B), semua siswa mencapai nilai KKM (70) (100%).

Jika dibandingkan nilai rata-rata *pre test* kelas eksperimen (VII-A) adalah 47,43 dan kelas kontrol (VII-B) adalah 47,29, diperoleh nilai *pre test* kelas eksperimen (VII-A) lebih besar dari pada nilai *pre test* kelas kontrol (VII-B) dengan selisih nilai sebesar 0,28. Nilai rata-rata *post test* untuk kelas eksperimen (VII-A) adalah 84,29 dan kelas kontrol (VII-B) adalah 82,14 diperoleh nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen (VII-A) yang diberikan perlakuan Aplikasi *Quizizz* lebih besar dari pada hasil belajar siswa kelas kontrol (VII-B) yang diberikan perlakuan Aplikasi *WhatsApp* dengan perbedaan nilai sebesar 2,15 pada materi pencemaran lingkungan di kelas VII SMP Swasta Kartika 1-4 Pematangsiantar. Aplikasi *Quizizz* unggul karena dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti setiap siswa memiliki kesempatan untuk memberikan kontribusi yang substansial dalam kegiatan pembelajaran daring berlangsung, dan siswa dapat mendengarkan penjelasan guru melalui voice note tentang pencemaran lingkungan.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} (6,610) > t_{tabel} (1,994)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada pengaruh minat dan hasil belajar siswa menggunakan Aplikasi *Quizizz* pada mataeri pencemaran lingkungan di kelas VII SMP Swasta Kartika 1-4 Pematangsiantar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Nilai rata-rata hasil pembelajaran siswa kelas kontrol adalah 81,7 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari kelas eksperimen yang menggunakan Aplikasi Quizizz adalah 82,8.
- b. Hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz (82,8) lebih besar dari pada hasil belajar siswa kelas kontrol yang diberikan perlakuan (81,7) pada materi pencemaran lingkungan di kelas VII SMP Swasta Kartika 1-4 Pematangsiantar .
- c. Dari pengujian hipotesis menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} (2,116) > t_{tabel} (1,994)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada pengaruh hasil belajar siswa menggunakan aplikasi quizizz pada materi sistem ekskresi secara daring di kelas VIII SMP Swasta Kartika 1-4 Pematangsiantar

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto (2010). *Pengertian populasi dan obyek*
- Benny A Pribadi, 2017. *Media dan teknologi dalam pembelajaran*, Jakarta:Kencana
- Citra, C. A., & Rosy, B 2020. Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar
- Darmadi, 2017, *Pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa*. Yogyakarta:Deepulish.
- Hudaya, A.2018. Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik. *Research and Development Journal of Education*, 4(2).
- Nuramanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamat, S. 2020. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI. *Bestari/Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17, 117-32.
- Made Wena,2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, Jakarta: Bumi Aksara
- Pamungkas, S. 2020. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VII Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz. *Majalah Lontar*, 32 (2), 57-68.
- Sudjana, Nana. (2012). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Cet II;Bandung Alfabeta
- Wijoyo, H. 2020. Analisis Minat Belajar Mahasiswa STMIK Dharmapala Riau Dimasa Pandemi Coronavirus Disiase (Covid-19). *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 4(3),396-404