

PENGARUH QUIZIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR AKUNTANSI PADA SISWA KELAS XII PROGRAM IPS SMAN 1 TAKALAR

Nurul Jihad Faturahmah¹, Sitti Hajerah Hasyim², Samsinar³

¹²³ Universitas Negeri Makassar

Email: *faturahmahnuruljihad@gmail.com*¹, *hajerah_hasyim@unm.ac.id*²,
*samsinar77@unm.ac.id*³

KATA KUNCI

media pembelajaran; minat belajar; quizizz

ABSTRAK

Minat belajar siswa kurang karena metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik, siswa sering menyontek karena hanya menggunakan media pembelajaran yang sederhana. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar akuntansi pada siswa kelas XII program IPS SMA Negeri 1 Takalar. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Takalar. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik Sampling Total, sampel dari populasi diperoleh dari seluruh jumlah populasi dengan sampel sebanyak 62 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif persentase, uji instrument dan uji hipotesis. Uji korelasi *product moment* memiliki nilai kolerasi antara variabel X terhadap variabel Y sebesar 0,619 yang berada pada interval 0,60-0,799 yang berarti kolerasi berada pada kategori tinggi. Hasil analisis koefisien determinasi diperoleh nilai 38,3%, yang berarti aplikasi *quizizz* memiliki pengaruh terhadap minat belajar sebesar 38,3% dan sisanya 61,7% dipengaruhi oleh faktor lain. Sementara dari hasil analisis uji-t diperoleh bahwa aplikasi *quizizz* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar, dengan demikian hipotesis diterima. Kesimpulan penelitian ini adalah aplikasi *quizizz* berpengaruh positif terhadap minat belajar akuntansi.

KEYWORDS

Keywords: *interested in learning; learning media; quizizz*

ABSTRACT

Students' interest in learning is lacking because the learning methods used by teachers are less attractive, students often cheat because they only use simple learning media. So this research aims to analyze the influence of the Quizizz application on interest in studying accounting in class XII students of the Social Sciences program at SM A Negeri 1 Takalar. The population of this research was all students of class XII IPS SMLA Negeri 1 Takalar. The sample collection technique uses the total sampling technique, the population sample is obtained from the entire population with a sample of 62 students. The data collection techniques used were questionnaires, interviews and documentation. The data analysis techniques used are descriptive percentage analysis, instrumental

testing and hypothesis testing. The product moment correlation test has a correlation value between variable X and variable Y of 0.619 which is in the interval 0.60-0.799, which means the correlation is in the high category. The results of the analysis of the coefficient of determination obtained a value of 38.3%, which means that the Quizizz application has an influence on interest in learning of 38.3% and the remaining 61.7% is influenced by other factors. Meanwhile, from the results of the t-test analysis, it was found that the Quizizz application had a significant effect on interest in learning, thus the hypothesis was accepted. The conclusion of this research is that the Quizizz application has a positive effect on interest in studying accounting.

PENDAHULUAN

Wabah Covid-19 melanda Indonesia dan telah memberi dampak di semua sektor kehidupan, tak terkecuali pendidikan. Perubahan kondisi ini menyebabkan seluruh perangkat sekolah mengubah strategi dan metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan oleh mayoritas guru masih sebatas cara tradisional, dengan media berupa buku dan papan tulis saja. Kini mereka di paksa oleh keadaan untuk mengenal media modern untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Salah satu yang memberikan perubahan terhadap dunia pendidikan adalah penggunaan teknologi. Lalu terdapat banyak inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang telah diterapkan oleh para pendidik, seperti pembelajaran *via Zoom, Google Meet, Google Classroom, Quizizz, Quipper*, video animasi dan masih banyak lagi. Saat ini banyak situs website dan aplikasi penunjang pelajaran yang menarik, contohnya *Quizizz*.

Menurut Zuhriyah & Pratolo (2020), *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran berbasis *online* supaya peserta didik tidak merasa bosan dalam proses belajar mengajar. Aplikasi *quizizz* pendidik bisa membuat soal permainan kuis untuk melatih kemampuan siswa (A'yun et al., 2022; Irwansyah & Izzati, 2021; Setiyani et al., 2021). *Quizizz* merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas (Akbar, 2023; Junior, 2020). *Quizizz* adalah aplikasi untuk mempelajari apa saja, dimana saja. peserta dapat belajar sendiri atau terlibat dalam kuis, tugas, dan presentasi kelompok secara langsung dari jarak jauh (Fauzan & Kurniawati, 2018; Yuyut, 2021).

Proses pembelajaran yang dilakukan pendidik sangatlah berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Minat belajar adalah sesuatu yang timbul dalam diri siswa apabila ada ketertarikan, rasa suka siswa terhadap sesuatu hal (Kriswanto, 2023; Purnadewi et al., 2023). Pembelajaran yang monoton memiliki dampak yang tidak baik untuk perkembangan belajar siswa, karena jika siswa sudah merasa bosan atau tidak lagi tertarik dengan pembelajaran ia akan semakin malas dengan pembelajaran. Jika media pembelajaran dalam kelas kurang mendukung, maka akan mempengaruhi proses belajar mengajar. Sebagai seorang guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif sehingga proses pembelajaran dapat tercapai.

Minat belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman (Filgona et al., 2020; Lombardi et al., 2021; Seven, 2020). Menurut Ratumanan (2019) dan Wong et al. (2020) minat adalah kecenderungan yang bersifat tetap untuk memerhatikan aktivitas tertentu, minat dikaitkan dengan rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau suatu aktivitas tanpa diminta atau disuruh orang lain. Minat belajar merupakan keinginan hati dari seorang siswa pada suatu mata pelajaran sehingga membuat dirinya rajin mengikuti proses pembelajaran yang pada akhirnya akan membuatnya dapat berprestasi pada mata pelajaran tersebut. Minat belajar adalah menyampaikan beberapa langkah untuk meningkatkan minat belajar diantaranya dengan menggugah rasa kebutuhan anak akan pentingnya belajar (Surya, 2019; Walan & Gericke, 2021).

SMA Negeri 1 Takalar merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri yang ada di Kabupaten Takalar provinsi Sulawesi Selatan. SMA Negeri 1 Takalar salah satu Sekolah Standar Nasional (SSN) dengan akreditasi A di Kabupaten Takalar. Sekolah ini menerapkan K13 dan Kurikulum Merdeka dikelas X, XI, dan XII dengan pembagian jurusan yang terdiri atas 2 jurusan yaitu MIPA dan IPS. Berdasarkan Pra Penelitian yang dilakukan pada tanggal 16 November 2023 dengan menyebarkan angket aplikasi *quizizz* terhadap Minat Belajar Siswa yang diperoleh responden 30 siswa, ditemukan masalah dalam minat belajar siswa karena metode pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik, siswa sering menyontek karena hanya menggunakan media pembelajaran yang sederhana. Tidak hanya itu, siswa juga sering masuk kelas hanya untuk absen dan meninggalkan kelas apabila guru mengadakan penilaian. Oleh karena itu, pemilihan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran oleh guru ini tergolong efektif dikarenakan siswa

memiliki perasaan senang dalam pembelajaran serta memiliki tingkat perhatian yang tinggi dalam belajar serta minat belajar dalam proses belajar mengajar menjadi tinggi.

Hal tersebut tidak sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Prasetya, 2021), Aplikasi *quizizz* memberikan kebermanfaatannya dalam pembelajaran akuntansi secara *online*. Penggunaan aplikasi *quizizz* memberikan pengaruh positif bagi siswa maupun guru dalam pembelajaran secara *online*. Hal ini juga tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Purwianto & Fahyuni (2021) menyatakan bahwa “pengaruh aplikasi *quizizz* memiliki pengaruh besar terhadap minat belajar pada masa pandemi COVID-19 pada mata pelajaran PA kelas XI IPA SMA Al-Hikmah Surabaya”. Adapun, penelitian yang dilakukan oleh Hamsar (2023), terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan *platform quizizz* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran prakarya SMA Negeri 4 Takalar”. Tidak hanya itu, penelitian yang dilakukan oleh Azizah et al. (2023) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar siswa pada pelajaran IPS kelas VII SMP PAB 7 Tandam Hilir. Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan penelitian dengan tujuan menganalisis pengaruh aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar akuntansi pada siswa kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Takalar.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan metode kuantitatif, dengan menyimpulkan data menggunakan instrumen penelitian serta menganalisis data yang bersifat kuantitatif. Desain penelitian atau rancangan penelitian pada dasarnya merupakan strategi untuk memperoleh data yang diperlukan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif karena dalam penyajian data dilakukan dengan menggunakan rumus statistika.

Definisi operasional merupakan sebuah petunjuk yang menjelaskan kepada peneliti mengenai bagaimana mengukur sebuah variabel secara konkret (Sudaryono, 2019). Aplikasi *quizizz* (X) adalah media pembelajaran berbasis game edukasi yang berisikan kuis interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Takalar. Minat belajar (Y) adalah suatu kondisi siswa kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Takalar saat mengalami rasa senang pada suatu hal atau aktivitas dalam pembelajaran supaya lebih mudah untuk memahami suatu pembelajaran yang timbul dalam diri sendiri tanpa ada yang menyuruh.

Variabel penelitian adalah “suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2021). Adapun variabel dalam penelitian ini adalah Aplikasi *quizizz* sebagai variabel bebas dan minat belajar sebagai variabel terikat. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket, wawancara dan dokumentasi. Angket dalam penelitian bertujuan untuk memberikan informasi kepada peneliti mengenai pengaruh aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar akuntansi pada siswa kelas XII program IPS SMA Negeri 1 Takalar. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data mengenai jumlah objek yang diteliti yaitu gambaran umum SMA Negeri 1 Takalar.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif diantaranya analisis deskriptif persentase, uji instrument dan uji hipotesis. Adapun data yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah besarnya pengaruh aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar akuntansi pada siswa kelas XII program IPS SMA Negeri 1 Takalar dengan jumlah populasi sama dengan jumlah sampel sebanyak 62 orang. Setiap jawaban dalam angket diukur dengan menggunakan skala likert. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan bantuan program *SPSS versi 25.0 for windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Deskriptif Persentase

Hasil persentase keseluruhan indikator dari angket Aplikasi *Quizizz* dan Minat Belajar dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kesimpulan Tanggapan Responden tentang Aplikasi *Quizizz* dan Minat Belajar

No	Item	Skor Aktual	Skor Ideal	Skor Aktual %	Ket.
Indikator Aplikasi <i>Quizizz</i>					
1	Penyampaian Materi Pembelajaran	489	620	78,87	Tinggi
2	Kemudahan Penggunaan Aplikasi	512	620	82,58	Sangat Tinggi
3	<i>Backsound</i>	509	620	82,09	Sangat Tinggi
4	Visual Berwarna	449	620	72,41	Tinggi
5	Fitur Rangking	530	620	85,48	Sangat Tinggi
	Jumlah Rata-rata	2.489	3.100	80,29	Tinggi
Indikator Minat Belajar					
1	Perasaan Senang	463	620	74,67	Tinggi
2	Perhatian dalam Belajar	485	620	78,22	Tinggi
3	Bahan Pelajaran dan Sikap Guru yang menarik	506	620	81,61	Sangat Tinggi
4	Manfaat dan Fungsi Mata Pelajaran	503	620	81,12	Sangat Tinggi
	Jumlah Rata-rata	1.957	2.480	78,91	Tinggi

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan hasil persentase skor aktual variabel aplikasi *quizizz* diperoleh persentase skor rata-rata sebesar 80,29 persen dengan kategori tinggi sebagaimana yang dikemukakan oleh (Arikunto, S & Jabbar, 2018). Meskipun demikian terdapat indikator yang masih di bawah rata-rata persentase aktual yaitu visual berwarna dengan skor sebesar 72,41 persen, dan indikator yang paling tinggi rata-rata persentase aktual terdapat pada indikator fitur rangking dengan skor sebesar 85,48 persen. Sementara itu, hasil persentase skor aktual minat belajar menunjukkan indikator yang masih di bawah rata-rata persentase aktual yaitu indikator perasaan senang dengan skor sebesar 74,67 persen, dan indikator yang paling tinggi rata-rata persentase aktual terdapat pada indikator bahan pelajaran dan sikap guru yang menarik dengan skor sebesar 81,61 persen. Sehingga hasil persentase skor aktual variabel minat belajar diperoleh persentase skor rata-rata sebesar 78,91 persen dengan kategori tinggi sebagaimana yang dikemukakan oleh (Arikunto, S & Jabbar, 2018).

2. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas instrumen dalam penelitian ini diukur berdasarkan butir pernyataan dikatakan valid jika r hitung > dari nilai r tabelnya. r tabel dapat dilihat pada tabel r statistik dengan taraf signifikansi 5%, yang mana nilai df 62 = 0,254. Jika r hitung > r tabel maka

pernyataan tersebut valid. Hasil pengujian validitas terhadap variabel aplikasi *quizizz* (X) yang terdiri dari 10 butir pernyataan dan variabel minat belajar (Y) yang terdiri dari 8 butir pernyataan dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen Aplikasi *Quizizz* dan Minat Belajar

Butir pernyataan No	Validitas		Kesimpulan
	r hitung	r tabel	
X.01	0,383	0,254	Valid
X.02	0,546	0,254	Valid
X.03	0,470	0,254	Valid
X.04	0,386	0,254	Valid
X.05	0,309	0,254	Valid
X.06	0,470	0,254	Valid
X.07	0,382	0,254	Valid
X.08	0,560	0,254	Valid
X.09	0,382	0,254	Valid
X.10	0,416	0,254	Valid
X.11	0,379	0,254	Valid
X.12	0,383	0,254	Valid
X.13	0,511	0,254	Valid
X.14	0,625	0,254	Valid
X.15	0,383	0,254	Valid
X.16	0,297	0,254	Valid
X.17	0,511	0,254	Valid
X.18	0,295	0,254	Valid

Sumber: Hasil Olah Data dari SPSS Versi 25.0 for windows, 2024

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan yang diajukan untuk variabel aplikasi *quizizz* (X) mempunyai nilai r hitung antara 0,309 sampai dengan 0,560. Hal ini menunjukkan bahwa nilai r hitung seluruh item pernyataan variabel aplikasi *quizizz* (X) lebih besar dari nilai r table yaitu sebesar 0,254. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan yang terdapat pada angket aplikasi *quizizz* dinyatakan “valid”. Sementara itu Hasil uji validitas instrumen variabel minat belajar menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan yang diajukan untuk variabel minat belajar (Y) mempunyai nilai r hitung antara 0,295 sampai dengan 0,625. Hal ini menunjukkan bahwa nilai r hitung seluruh item pernyataan minat belajar (Y) lebih besar dari nilai r table yaitu sebesar 0,254. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan yang terdapat pada angket minat belajar dinyatakan “valid”.

b. Uji realibilitas

Pengujian reliabilitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan *teknik Cronbach's Alpha*, dengan jumlah responden 62 siswa. Suatu instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60 (Ferari & Badri, 2023; Ghozali, 2011). Adapun tabel hasil uji reliabilitas instrumen dapat dilihat pada Tabel 3:

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Aplikasi Quizizz dan Minat Belajar

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Kesimpulan
Aplikasi Quizizz (X)	.699	Reliabel
Minat Belajar (Y)	.709	Reliabel

Sumber: Hasil Olah Data dari SPSS Versi 25.0 for windows, 2024

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data aplikasi *quizizz* telah reliabel karena nilai aplikasi *quizizz* lebih besar dari *Cronbach's Alpha* yaitu sebesar $0,699 > 0,60$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrumen variabel aplikasi *quizizz* yang digunakan dalam mengumpulkan data dinyatakan "reliabel". Sementara itu instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data minat belajar telah reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* yaitu sebesar $0,709 > 0,60$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa instrumen minat belajar (Y) yang digunakan dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini dinyatakan "reliabel".

3. Uji Hipotesis

a. Analisis Regresi Linear Sederhana

Regresi linear sederhana digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur pengaruh variabel aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar. Analisis dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS Versi 25. For Windows disajikan hasil perhitungan regresi linear pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

		<i>Coefficients</i>			T	sig
Model		<i>Unstandardized</i>	<i>Standardized</i>			
		<i>Coefficients</i>	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5.531	3.407		1.624	.110
	Aplikasi Quizizz	.576	.095	.619	6.098	<.001

a. Dependent Variabel: Minat Belajar

Sumber: Hasil Olah Data dari SPSS Versi 25.0 for windows, 2024

Berdasarkan tabel 4, menunjukkan bahwa model persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut :

$$Y=5,531+0,576X \quad (1)$$

Berdasarkan model persamaan yang diperoleh, diketahui bahwa nilai konstanta sebesar 5,531, hal ini berarti bahwa jika variabel aplikasi *quizizz* nilainya nol, maka minat belajar siswa kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Takalar sebesar 5,531 satuan.

Nilai koefisien regresi sebesar 0,576, hal ini berarti bahwa jika variabel aplikasi *quizizz* mengalami peningkatan sebesar satu satuan, maka minat belajar siswa pada kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Takalar akan mengalami kenaikan sebesar 0,576 satuan.

b. Korelasi Pearson Product Momen

Menurut (Siregar, 2017) "Analisis korelasi pearson product moment merupakan analisis yang dipergunakan untuk menemukan arah dan kekuatan hubungan pada variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) dan data berbentuk interval dan rasio". Untuk menguji hipotesis dan mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara variabel

aplikasi *quizizz* dengan minat belajar, maka dilakukan analisis uji korelasi *product moment* melalui yang di olah melalui bantuan *SPSS Versi 25 for Windows*, dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Analisis Korelasi *Pearson Product moment*

<i>Correlation</i>			
		Aplikasi <i>Quizizz</i> (X)	Minat Belajar (Y)
Aplikasi <i>Quizizz</i> (X)	<i>Pearson Correlation</i>	1	.619**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>		<.001
	N	62	62
Minat belajar (Y)	<i>Pearson Correlation</i>	.619**	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<.001	
	N	62	62

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

Sumber: Hasil Olah Data dari *SPSS versi 25.0 for windows, 2024*

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan signifikan sebesar 0,001 atau signifikansi < 0,05 maka dapat disimpulkan variabel aplikasi *quizizz* berkorelasi dengan variabel minat belajar. Nilai korelasi sebesar 0,619 dan bernilai positif, hal ini berarti bahwa variabel aplikasi *quizizz* dengan minat belajar pada interval 0,60 – 0,799 yang berada pada kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang tinggi antara aplikasi *quizizz* dengan minat belajar siswa kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2 SMA Negeri 1 Takalar.

c. Koefisien Determinasi (r^2)

Koefisien determinasi (r^2) digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh yang diberikan oleh variabel aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar siswa kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2 SMA Negeri 1 Takalar. Nilai (r^2) mempunyai interval nol sampai satu. Jika (r^2) bernilai besar (mendekati satu) berarti variabel aplikasi *quizizz* dapat memberikan hampir semua yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel minat belajar. Sedangkan jika (r^2) bernilai kecil (mendekati nol) berarti kemampuan variabel aplikasi *quizizz* dalam menjelaskan variabel minat belajar sangat terbatas. Hasil perhitungan koefisien determinasi (r^2) dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Koefisien Determinasi (r^2)

<i>Model Summary</i>				
Model	R	R Square	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	.619	.383	.372	2.99033

a. *Predictors: (Constant), APLIKASI QUIZIZZ*

Berdasarkan Tabel 6 diperoleh koefisien determinasi (r^2) sebesar 0,383 atau 38,3 persen. Hal ini berarti aplikasi *quizizz* memiliki pengaruh terhadap minat belajar sebesar 38,3 persen sedangkan sisanya sebesar 61,7 persen dipengaruhi oleh faktor lain.

d. Uji-t

Uji-t digunakan untuk menguji hipotesis dan mengetahui seberapa besar signifikansi pengaruh aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar. Untuk mengetahui pengaruh aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar melalui uji-t adalah dengan membandingkan nilai

signifikansi < 0,05 (5%). Suatu variabel dikatakan berpengaruh ketika nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 5% ($\alpha=0,05$). Adapun hasil uji-t dapat dilihat pada tabel 7 berikut.

Tabel 7. Hasil Uji-t

Model		Coefficients			T	Sig
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5.531	3.407		1.624	.110
	Aplikasi Quizizz	.576	.095	.619	6.098	<.001

a. Dependent Variabel: Minat Belajar

Sumber: Hasil Olah Data dari SPSS Versi 25.0 for windows, 2024

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan bahwa diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05 yang berarti bahwa variabel aplikasi *quizizz* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2 SMA Negeri 1 Takalar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dinyatakan “diterima”.

PEMBAHASAN

Aplikasi *Quizizz* adalah keterlibatan siswa yang memungkinkan guru untuk melakukan pelajaran dan kuis interaktif sehingga siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Dengan penggunaan aplikasi *quizizz* dapat menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran.

Hasil deskripsi variabel aplikasi *quizizz* diperoleh rata-rata skor aktual sebesar 80,29 persen tergolong kategori tinggi. Adapun indikator aplikasi *quizizz* yang paling tinggi tingkat persentasenya yaitu indikator fitur rangking sebesar 85,48 persen dan yang paling rendah tingkat persentasenya adalah indikator visual berwarna sebesar 72,41 persen. Sedangkan hasil deskripsi variabel minat belajar diperoleh rata-rata skor aktual sebesar 78,91 persen tergolong tinggi. Adapun indikator yang paling tinggi tingkat persentasenya yaitu indikator bahan pelajaran dan sikap guru yang menarik sebesar 81,61 persen dan yang paling rendah tingkat persentasenya adalah indikator perasaan senang sebesar 74,67 persen. Meskipun demikian, variabel aplikasi *quizizz* tersebut memberi pengaruh signifikan terhadap minat belajar akuntansi pada siswa kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Takalar.

Hasil pengujian hipotesis pada penelitian ini dengan menggunakan bantuan *SPSS versi 25.0 for windows*, hasil analisis regresi linear sederhana diperoleh persamaan $Y=5,531+0,576X$ yang berarti tiap penambahan 1 satuan nilai aplikasi *quizizz*, maka nilai minat belajar mengalami kenaikan 0,576 satuan. Hasil analisis korelasi *product moment* diperoleh nilai korelasi/hubungan (r) sebesar 0,619 berada pada interval 0,60 – 0,799 yang berarti termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan pengaruh yang tinggi antara aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar. Hasil koefisien determinasi (r^2) penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *quizizz* memiliki pengaruh terhadap minat belajar sebesar 38,3 persen sedangkan sisanya sebesar 61,7 persen dipengaruhi oleh faktor lain. Sementara itu, untuk uji t diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ yang berarti bahwa variabel aplikasi *quizizz* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2. Sehingga hipotesis yang diajukan “diduga bahwa aplikasi *quizizz*

berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar akuntansi pada siswa kelas XII Program IPS SMA Negeri 1 Takalar” dapat diterima.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Purwianto & Fahyuni (2021) menyatakan bahwa pengaruh aplikasi *quizizz* memiliki pengaruh besar terhadap minat belajar pada masa pandemi COVID-19 pada mata pelajaran PAI kelas XI IPA SMA Al-Hikmah Surabaya, Hamsar (2023) dan Azizah et al. (2023) serta teori yang dikemukakan oleh Prasetya (2021) yang mengatakan bahwa aplikasi *quizizz* memberikan kebermanfaatan dalam pembelajaran akuntansi secara *online*. Penggunaan aplikasi *quizizz* memberikan pengaruh positif bagi siswa maupun guru dalam pembelajaran secara *online*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan mengenai pengaruh aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar siswa kelas XII program IPS SMA Negeri 1 Takalar, maka dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil analisis deskriptif, aplikasi *quizizz* siswa kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2 SMA Negeri 1 Takalar memperoleh persentase rata-rata sebesar 80,29 persen dengan kategori tinggi. Adapun hasil analisis deskriptif, minat belajar siswa kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2 SMA Negeri 1 Takalar memperoleh persentase rata-rata sebesar 78,91 persen dengan kategori tinggi. maka dapat dikatakan bahwa Aplikasi *quizizz* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2 SMA Negeri 1 Takalar, dengan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$.

Adapun saran pada penelitian ini diharapkan siswa agar lebih menggali lebih dalam terkait penggunaan aplikasi *quizizz* dalam proses pembelajaran guna memberikan semangat dan motivasi dalam menyelesaikan tugas serta bahan ajar yang diberikan oleh guru. Bagi guru diharapkan dapat memperhatikan indikator yang ada dalam aplikasi *quizizz* terutama pada indikator penyampaian materi pembelajaran. Sedangkan bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk melakukan penelitian dengan responden yang lebih beragam dan menggunakan metode yang berbeda. Peneliti selanjutnya juga bisa menambahkan variabel untuk melihat bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi *quizizz* di sekolah, seperti menambahkan variabel hasil belajar siswa di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, Q., Sulastri, S., Wati, D. E., Sari, D. R., Ma'rufa, H., & Khafidhloh, F. N. (2022). Effectiveness of Using the Quizzz Application in Islamic Religious Education. *International Journal of Science Education and Cultural Studies*, 1(1), 16–31. <https://doi.org/10.58291/ijsecs.v1i1.23>
- Akbar, J. (2023). *Penerapan media pembelajaran era digital*. PT. Sonpedia publishing Indonesia.
- Arikunto, S & Jabbar, C. S. A. (2018). *Evaluasi Program Pendidikan*. Bumi Aksara.
- 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. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2767>
- Fauzan, R., & Kurniawati, L. (2018). Preview of Digital Literacy Ability of PAI Students at PTKIN Indonesia. In *International Journal for Digital Society*, 9(3), pp. 1403–1411. Infonomics Society. <https://doi.org/10.20533/ijds.2040.2570.2018.0174>
- Ferari, A. B., & Badri, J. (2023). Etos Kerja, Budaya Organisasi Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT Galatta Lestarindo Sungai Lansek. *Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen*, 2(2), 129–151. <https://doi.org/10.55606/jupiman.v2i2.1634>
- Filgona, J., Sakiyo, J., Gwany, D. M., & Okoronka, A. U. (2020). Motivation in learning. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 10(4), 16–37. <https://doi.org/10.9734/ajess/2020/v10i430273>
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS19*. Badan penerbit universitas diponegoro.

- Hamsar, I. (2023). Pengaruh Penggunaan Platform Quiziz Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Prakarya. *Pandega: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Kepramukaan*, 1(1), 25–32. <https://doi.org/10.26858/Pandega.v1i1.46545>
- Irwansyah, R., & Izzati, M. (2021). Implementing Quizizz as game based learning and assessment in the English classroom. *TEFLA Journal (Teaching English as Foreign Language and Applied Linguistic Journal)*, 3(1), 13–18. <https://doi.org/10.35747/tefla.v3i1.1055>
- Junior, J. B. B. (2020). Assessment for learning with mobile apps: exploring the potential of quizizz in the educational context. *International Journal of Development Research*, 10(01), 33366–33371.
- Kriswanto, A. (2023). *Tips Membangun Karakter Berprestasi Bagi Siswa SD*. Pusat Pengembangan Pendidikan Dan Penelitian Indonesia.
- Lombardi, D., Shipley, T. F., & Astronomy Team Chemistry Team, Engineering Team, Geography Team, Geoscience Team, and Physics Team, B. T. (2021). The curious construct of active learning. *Psychological Science in the Public Interest*, 22(1), 8–43. <https://doi.org/10.1177/1529100620973974>
- Prasetya. (2021). *Kumpulan Metode Pembelajaran Kreatif Inovatif dan Menyenangkan*. guepedia.
- Purnadewi, G. A. A., Arnawa, N., & Tatminingsih, S. (2023). The influence of school culture, learning interest, and learning motivation on science learning outcomes. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 4(2), 126–138. <https://doi.org/10.59672/ijed.v4i2.3040>
- 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. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v10i4.5829>
- Ratumanan. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Setiyani, S., Sumarwati, S., Astuti, A. D., Santi, D. P. D., & Suprayo, T. (2021). Using quizizz application to make online evaluations during covid-19 pandemic: teacher competency training. *Engagement: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 19–29. <https://doi.org/10.29062/engagement.v5i1.639>
- Seven, M. A. (2020). Motivation in Language Learning and Teaching. *African Educational Research Journal*, 8, 62–71.
- Siregar. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Kencana.
- Sudaryono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2021). Statistika untuk penelitian / Sugiyono. In *Statistika untuk penelitian / Sugiyono*. CV. Alfabeta.
- Surya. (2019). *Percaya diri itu penting: Peran orangtua dalam menumbuhkan percaya diri anak*. Alex Media Komputindo.
- Walan, S., & Gericke, N. (2021). Factors from informal learning contributing to the children's interest in STEM—experiences from the out-of-school activity called Children's University. *Research in Science & Technological Education*, 39(2), 185–205. <https://doi.org/10.1080/02635143.2019.1667321>
- Wong, L.-H., Chan, T.-W., Chen, W., Looi, C.-K., Chen, Z.-H., Liao, C. C. Y., King, R. B., & Wong, S. L. (2020). IDC theory: interest and the interest loop. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 15, 1–16. <https://doi.org/10.1186/s41039-020-0123-2>
- Yuyut. (2021). *Eksistensi PJJ di Tengah Pandemi Antologi Esai Karya Pemenang dan Karya Pilihan Peserta Dikdar GUMUN Menulis 1000 Esai Kerja sama dengan Balai Bahasa*. YLGI.
- Zuhriyah, S., & Pratolo, B. W. (2020). Exploring Students' Views in the Use of Quizizz as an Assessment Tool in English as a Foreign Language (EFL) Class. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5312–5317. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081132>