

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN DI SEKOLAH MTs NURUL HUDA TIMBANG

Juwita Febriani¹, Yoyo Zakaria²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur No. 28 Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: juwitafebriani80@gmail.com

Article History

Received: 29-08-2025

Revision: 08-09-2025

Accepted: 11-09-2025

Published: 13-09-2025

Abstract. This study aims to determine the effect of using the interactive learning media Quizizz on students' learning interest in the subject of Islamic Cultural History at MTs Nurul Huda Timbang. The method used in this study was a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The sample size was 29 students in grade IX 3. The instrument used was a student learning interest questionnaire. Data analysis used a paired sample t-test. The results showed an increase in the average score of students' learning interest from 36.76 in the pretest to 39.59 in the posttest. The t-test obtained a significance value (sig. 2-tailed) of $0.005 < 0.05$, indicating a difference in the average student learning interest before and after using Quizizz. Therefore, it can be concluded that the use of Quizizz media has an effect on the subject of Islamic Cultural History at MTs Nurul Huda Timbang.

Keywords: Quizizz, Learning Interest, Islamic Cultural History

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Sekolah MTs Nurul Huda Timbang. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah pre-eksperimental dengan desain *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian kelas IX 3 berjumlah 29 siswa. Instrumen yang digunakan adalah angket minat belajar siswa. Analisis data menggunakan uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor minat belajar siswa dari 36,76 pada *pretest* menjadi 39,59 pada *posttest*. Hasil uji t memperoleh nilai signifikansi (*sig. 2-tailed*) sebesar $0,005 < 0,05$, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *Quizizz*. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Quizizz* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Sekolah Mts Nurul Huda Timbang.

Kata Kunci: Quizizz, Minat Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam

How to Cite: Febriani, J & Zakaria, Y. (2025). Pengaruh Penggunaan Media *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan di Sekolah MTs Nurul Huda Timbang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (6), 9290-9297. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4169>

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran tidak hanya bertujuan menyampaikan materi, tetapi juga menumbuhkan minat belajar siswa agar mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Rendahnya minat belajar sering menjadi hambatan dalam pencapaian hasil belajar yang optimal, yang terlihat dari kurangnya perhatian siswa, rendahnya partisipasi, serta sikap acuh dalam mengikuti pelajaran. Guru berperan penting dalam membangun minat belajar siswa, baik sebagai motivator maupun penggerak yang mendorong keterlibatan mereka dalam proses

pembelajaran (Panggabean et al., 2021). Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kualitas materi, tetapi juga oleh kemampuan guru menciptakan suasana belajar yang menarik dan kondusif.

Selain menyampaikan materi, guru juga dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif agar siswa lebih terlibat secara aktif. Salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Penggunaan media yang bervariasi mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan fokus, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Media pembelajaran yang tepat tidak hanya membantu guru, tetapi juga memperkuat motivasi siswa untuk berpartisipasi, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap hasil belajar.

Minat belajar memiliki peran penting dalam keberhasilan siswa. Mereka yang memiliki minat tinggi cenderung lebih fokus, aktif, dan bersemangat memahami materi. Sebaliknya, rendahnya minat belajar berpotensi menimbulkan masalah seperti sikap pasif, kurangnya konsentrasi, hingga capaian hasil belajar yang rendah. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan strategi dan media yang mampu membangkitkan minat sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa.

Permasalahan rendahnya minat belajar juga terlihat pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Materi yang banyak berisi hafalan dan penjelasan panjang sering membuat siswa merasa jenuh dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan guru di MTs Nurul Huda Timbang, ditemukan bahwa sebagian siswa kurang fokus, sering mengantuk, dan tidak mengerjakan tugas. Kondisi ini memengaruhi capaian hasil belajar sekaligus menjadi indikator rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran digital mulai banyak dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satunya adalah *Quizizz*, sebuah aplikasi kuis interaktif berbasis permainan yang menghadirkan suasana belajar lebih menyenangkan. *Quizizz* memungkinkan siswa berpartisipasi aktif sejak awal pembelajaran dengan fitur-fitur seperti sistem poin, papan peringkat, dan tampilan visual yang menarik (Noor, 2020). Hal ini menciptakan suasana kompetitif yang sehat sekaligus mendorong keterlibatan siswa.

Beberapa penelitian menunjukkan efektivitas *Quizizz* dalam meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar. Penelitian oleh Ahmad et al. (2023) membuktikan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa SMP pada mata pelajaran Matematika, dengan perbedaan signifikan dibandingkan metode konvensional. Penelitian lain oleh Selviani et al. (2024) juga menemukan bahwa *Quizizz* efektif meningkatkan

minat belajar siswa SMK, dibuktikan dengan perbedaan signifikan skor pretest–posttest dan respon siswa yang sangat positif.

Hasil penelitian terdahulu tersebut menunjukkan potensi besar *Quizizz* dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Namun, sebagian besar penelitian lebih banyak difokuskan pada mata pelajaran umum seperti Matematika atau Bahasa Inggris, sementara kajian mengenai pengaruh *Quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih jarang dilakukan. Padahal, mata pelajaran ini memiliki karakteristik dan tantangan tersendiri karena sering dianggap kurang menarik oleh siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan masalah yang perlu mendapat perhatian. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Nurul Huda Timbang. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat serta memberikan kontribusi bagi pengembangan literatur mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan minat belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimental. Menurut Sugiyono, (2018:112) Pre-Eksperimental adalah penelitian eksperimen yang paling sederhana dan belum sungguh-sungguh, karena peneliti belum bisa mengontrol semua variabel luar yang mungkin mempengaruhi hasil penelitian. Desain yang digunakan yaitu one group pretest-posttest design. Desain ini dipilih karena penelitian hanya menggunakan satu kelompok sebagai sampel.

Tabel 1. Desain penelitian

<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : *Pre-Test*

O₂ : *Post-Test*

X : Perlakuan atau *Treatment*

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MTS Nurul Huda Timbang. Sampel penelitian berjumlah 29 siswa dari kelas IX 3, teknik pengambilan sampel menggunakan Purposive sampling. Teknik pengumpulan data melalui wawancara dan

penyebaran angket. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui kondisi siswa saat proses pembelajaran berlangsung, bagaimana guru dalam menyampaikan materi dan data-data yang diperlukan dalam penelitian. Angket akan diberikan sebagai tes awal untuk mengetahui kondisi minat belajar sebelum perlakuan, kemudian diberi pembelajaran menggunakan media Quizizz, dan setelah itu dilakukan tes akhir untuk melihat perubahan yang terjadi.

Instrumen yang digunakan adalah angket minat belajar siswa, angket yang digunakan adalah angket tertutup, yang dimaksud angket tertutup yaitu angket yang di dalamnya sudah ada alternatif-alternatif jawaban, sehingga ini memudahkan siswa dalam pengisian angket. Skala yang digunakan dalam angket ini adalah skala likert. Menurut Sugiyono, (2018: 152) skala likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian ini skala likert digunakan dengan lima pilihan jawaban yaitu:

Tabel 2. Skor skala Likert

No	Derajat Penilaian	Skor
1.	Sangat Setuju (SS)	5
2.	Setuju (S)	4
3.	Ragu-ragu (RR)	3
4.	Tidak Setuju (TS)	2
5.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Analisis data dilakukan secara kuantitatif, dengan dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas untuk memastikan angket yang digunakan layak untuk digunakan dalam mengukur minat belajar siswa. Selanjutnya, data diuji normalitas untuk mengetahui apakah distribusi data memenuhi syarat penggunaan uji parametrik. Setelah data memenuhi persyaratan uji parametrik, analisis data akan di lanjutkan dengan uji paried sampel t-test. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Quizizz.

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Nurul Huda Timbang. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penggunaan media Quizizz. Sebelum dilakukan analisis hipotesis, instrumen angket minat belajar terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh butir pertanyaan memiliki nilai korelasi lebih besar dari r-tabel pada taraf signifikansi (0,05), sehingga dinyatakan valid. Uji reliabilitas juga

memperlihatkan bahwa nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,60, yang berarti instrumen tersebut reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

Analisis Statistik Deskriptif

Tabel 3. Hasil analisis statistik deskriptif

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	29	19	25	44	36.76	4.711
Posttest	29	13	32	45	39.59	3.500
Valid N (listwise)	29					

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil pretest nilai tertinggi 44 dan nilai terendah 25, adapun nilai rata-ratanya adalah 36,76. Setelah diberikan perlakuan maka dilakukan posttest dengan diperoleh nilai tertinggi 45 dan terendah 32, adapun nilai rata-ratanya adalah 39.59.

Uji Normalitas

Selanjutnya dilakukan uji normalitas untuk memastikan bahwa distribusi data memenuhi asumsi dasar analisis parametrik. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode Shapiro-Wilk pada taraf signifikansi 5%. Berikut tabel hasil uji normalitas dengan menggunakan bantuan program SPSS.

Tabel 4. Uji normalitas

Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	.952	29	.206
<i>Posttest</i>	.953	29	.217

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar $0,206 > 0,05$ dan nilai signifikansi *posttest* sebesar $0,217 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data pretest maupun posttest berdistribusi normal. Dengan demikian, data penelitian memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik, yaitu paired sample t-test. Normalitas data ini penting karena menjadi dasar dalam memilih jenis analisis yang tepat. Jika data tidak normal, maka analisis harus menggunakan uji non-parametrik seperti *Wilcoxon Signed Rank Test*. Namun, karena hasil uji menunjukkan distribusi normal, maka penggunaan *paired sample t-test* tepat untuk menguji perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Uji Hipotesis

Tabel 5. Hasil statistik *paired sampel t-test*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pretest</i>	36.76	29	4.711	.875
	<i>Posttest</i>	39.59	29	3.500	.650

Berdasarkan hasil analisis pada tabel diatas, nilai rata-rata pretest sebesar 36,76, setelah diberikan perlakuan rata-rata nilai posttest meningkat sebesar 39,59. Dengan demikian, terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 2,83.

Tabel 6. Hasil uji *paired sampel t-test*

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	<i>Pretest - Posttest</i>	-2.828	4.957	.921	-4.713	-.942	-3.072	28	.005

Berdasarkan tabel hasil data uji t (Paired Sampel T-Test) angket pretest dan posttest diatas menunjukkan nilai sig (2- tailed) sebesar 0,005. Kriteria yang digunakan dalam mengambil kesimpulan yaitu apabila nilai sig > 0,05 maka H0 diterima dan Ha ditolak, sedangkan apabila nilai sig < 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Quizizz, dapat dilihat dari tabel hasil perhitungan diperoleh nilai sig 0,005 < 0,05 yang artinya H0 ditolak dan Ha diterima. Dengan kata lain, penggunaan Quizizz terbukti berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Nurul Huda Timbang.

DISKUSI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Nurul Huda Timbang. Siswa terlihat lebih aktif, bersemangat, dan menunjukkan perhatian yang lebih besar selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini tercermin dari peningkatan rata-rata skor angket minat belajar siswa antara sebelum dan sesudah perlakuan, serta diperkuat oleh hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan. Dengan kata lain, penerapan media berbasis teknologi interaktif terbukti mampu menciptakan suasana

pembelajaran yang lebih menyenangkan, menumbuhkan motivasi, serta meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Ahmad et al. (2023) yang menunjukkan bahwa *Quizizz* efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa SMP. Demikian pula, Selviani et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan *Quizizz* berhasil menumbuhkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa SMK. Bahkan, penelitian oleh Al-Marouf dan Salloum (2021) menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis gamification seperti *Quizizz* dapat meningkatkan keterlibatan, konsentrasi, serta kepuasan belajar siswa. Dukungan serupa juga ditemukan pada studi Purba et al. (2020) yang menyatakan bahwa *Quizizz* membantu menciptakan lingkungan belajar yang kompetitif namun menyenangkan, sehingga mendorong minat dan perhatian siswa secara konsisten. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Quizizz* tidak hanya relevan untuk mata pelajaran eksakta, tetapi juga efektif diterapkan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang cenderung bersifat hafalan dan dianggap monoton. Inovasi ini menunjukkan pentingnya pemanfaatan teknologi digital sebagai alternatif strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas belajar sekaligus menumbuhkan minat siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Quizizz* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Nurul Huda Timbang. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata skor minat belajar siswa dari pretest ke posttest, dari nilai pretest sebesar 36,76 menjadi 39,59 pada posttest, sehingga terjadi kenaikan sebesar 2,83 poin. Selain itu, hasil uji paired sample t-test memperoleh nilai signifikansi $0,005 < 0,05$ yang membuktikan adanya perbedaan minat belajar siswa yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan *Quizizz*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, inovasi media pembelajaran berbasis teknologi digital, khususnya *Quizizz*, dapat dijadikan sebagai alternatif strategi untuk meningkatkan minat belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang cenderung dianggap kurang menarik.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti dapat memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

- Bagi guru, disarankan untuk memanfaatkan media Quizizz sebagai salah satu strategi pembelajaran karena mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa. Namun, guru tetap perlu mengombinasikannya dengan metode lain agar pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton.
- Bagi sekolah, dapat mendukung penggunaan media berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti akses internet yang stabil dan perangkat belajar yang memadai.
- Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas kajian, tidak hanya terbatas pada minat belajar, tetapi juga pada variabel lain seperti hasil belajar, motivasi dan lainnya. Sehingga diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas media ini.

REFERENSI

- Ahmad, M., Amin, N., Masrura, S. I., Matematika, P., & Barat, U. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Matematika Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Tinambung. *Journal on Pedagogical Mathematics*, 5(2), 45–55.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup Biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Panggabean, R. D., Lumbantobing, P. A., Farida, N., & Natalia, I. T. (2021). Peran Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas V Sd Negeri 066043 Medan Helvetia T.a 2020/2021. *Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia*, 6(2), 136–143. <https://doi.org/10.51544/mutiarapendidik.v6i2.2294>
- Selviani, D., Siska, J., & Lova, L. F. (2024). Efektivitas Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X SMK. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 8(1), 133–143.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Al-Marouf, R. S., & Salloum, S. A. (2021). The continuous intention to use e-learning, from two different perspectives. *Education and Information Technologies*, 26(3), 2453–2477. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10350-y>
- Purba, R., Manurung, B., & Simanjuntak, R. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(1), 34–42. <https://doi.org/10.33369/jpt.v5i1.8765>