



## **PENGARUH QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME BASED LEARNING* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN FISIKA KELAS XI SMA BAJIMINASA MAKASSAR**

**Yovita Mita<sup>1\*</sup>, Mariani Akhfar<sup>2</sup>, Pertiwi<sup>3</sup>, Harnipa<sup>4</sup>**

<sup>1\*,2,3,4</sup> Universitas pancasakti, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Pendidikan Fisika

<sup>1\*</sup> [fitamita1999@gmail.com](mailto:fitamita1999@gmail.com)

---

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa pada pembelajaran fisika dengan menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis *game based learning*. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran fisika disebabkan oleh media pembelajaran yang tidak bervariasi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen dan desain *Nonequivalent Control Group*. Populasi penelitian ini berjumlah 58 siswa yang terbagi menjadi tiga kelas. kelas XI 1 sebagai kontrol dengan 20 siswa dan kelas XI 2 sebagai kelas eksperimen dengan 20 siswa. Instrumen pengumpulan data berupa kuisioner untuk mengukur minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar yang signifikan pada kelas eksperimen dimana rata-rata skor minat akhir sebesar 61,75 dan berada pada kategori tinggi dibandingkan pada kelas kontrol dengan rata-rata skor minat belajar akhir sebesar 49,10 dan berada pada kategori cukup. jadi kesimpulan penelitian ini adalah penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis *game education* berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Game Based Learning*, Kuasi Eksperimen, Minat Belajar, *Quizizz*

### **ABSTRACT**

*This study aims to determine students' interest in learning physics using Quizizz as a game-based learning medium. The background of this research is the low interest of students in learning physics which is caused by the lack of variety in instructional media. This research is a quantitative study using a quasi-experimental approach with Nonequivalent Control Group design. The population consisted of 58 students divided into three classes, with class XI 2 as the experimental class with 20 students and class XI 1 as the control class with 20 students. The data collection instrument was a questionnaire to measure students' learning interest. The results showed an increase in students' interest in learning, with significant difference in the experimental class, where the average final interest score was 61,75 and fell into the high category, compared to the control class, which had an average score of 49,10*

*and fell into the moderate category. The conclusion of this study is that the use of Quizizz as a game-based in learning significantly effects students interest in learning.*

**Keywords:** *Game based learning, Interest in learning, Quasi experimental, Quiziz*

## A. PENDAHULUAN

Bagi negara berkembang seperti Indonesia, pendidikan menjadi kebutuhan yang sangat penting dan harus ditingkatkan seiring dengan perkembangan pembangunan secara bertahap. Jika sistem pendidikan dijalankan secara teratur, efisien dan optimal, maka hal tersebut dapat mempercepat proses pembentukan karakter bangsa menuju kesejahteraan dan kecerdasan, sejalan dengan tujuan nasional seperti yang tercantum dalam alenia IV, Pembukaan UUD 1945.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana dalam menciptakan suasana serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuannya mencakup kekuatan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh individu untuk hidup bermasyarakat dan bernegara.

Fisika adalah cabang ilmu pengetahuan alam yang mempelajari sifat dan fenomena alam, khususnya yang berkaitan dengan materi, energi dan interaksi diantara keduanya (Agnes Renostini, 2019). Fisika berusaha memahami hukum-hukum dasar yang mengatur alam semesta, mulai dari partikel subatomik hingga benda-benda besar seperti planet dan galaksi. Menurut Khumasiah (2019) fisika adalah disiplin ilmu yang memusatkan perhatian pada pembahasan teori dan rumus, baik dalam

konteks materi fisika maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Pelaksanaan pendidikan terutama pada pembelajaran fisika di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) tidak luput dari berbagai permasalahan. Nusliati Sampe Daun (2020) menyebutkan beragam permasalahan yang menjadi penyebab kesulitan belajar fisika bagi siswa. Diantaranya adalah guru yang kurang berkualitas, fasilitas praktikum yang kurang memadai, dan media pembelajaran yang kurang memadai. Guru fisika menghadapi berbagai tantangan dalam menerapkan berbagai media pembelajaran. Selain itu, kesulitan siswa dalam mengikuti pelajaran dapat disebabkan oleh materi buku yang dirasa terlalu kompleks, penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif, ketidaktepatan penggunaan media oleh guru, serta kurangnya kesesuaian antar media dan karakteristik siswa. Di samping itu, metode pembelajaran yang bersifat konvensional, dimana siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam proses belajar mengajar, juga turut berkontribusi terhadap rendahnya partisipasi dan keaktifan di kelas (Asmita, 2021). Permasalahan tersebut berpengaruh pada kurangnya minat belajar siswa pada pembelajaran fisika.

Pelajaran fisika merupakan pelajaran yang sulit dipahami karena mencakup perhitungan angka-angka dan kumpulan rumus-rumus, serta menerapkan beberapa praktikum setiap materinya. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif menyebabkan pelajaran

fisika semakin sulit dipahami. Hal ini diketahui berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran fisika di SMA Bajiminasa Makassar mengenai minat mereka terhadap pelajaran fisika. Anggapan ini berimbang pada minat belajar siswa itu sendiri pada pelajaran fisika. Keberhasilan suatu proses belajar mengajar bisa dilihat dari seberapa besar minat serta pencapaian belajar siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Minat belajar sendiri adalah rasa suka dan ketertarikan siswa terhadap proses belajar, dengan kesadaran bahwa kegiatan tersebut memberikan pengetahuan. Mian ini juga dapat dimaknai sebagai kecenderungan perhatian dan keterlibatan siswa dalam kegiatan, baik secara fisik maupun batin, yang mendukung perkembangan manusia dalam hal berpikir, merasakan, berkehendak, spiritualitas, ilmu pengetahuan, serta kemampuan mental dan fisik (Sukma Wijayanti, 2022). Minat belajar berkaitan dengan perasaan, sikap dan motivasi siswa terhadap pembelajaran yang merupakan bagian dari aspek afektif.

Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran bertujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Karena itu, guru dapat memanfaatkan berbagai jenis media yang bisa mendukung kegiatan belajar, sehingga pelaksanaannya sesuai dengan kebutuhan serta tujuan pembelajaran siswa. Penggunaan jenis media itu juga agar melatih kemampuan pendidik sehingga memiliki pemikiran yang kreatif dan inovatif. Kekreatifan seorang guru sangat diperlukan seperti yang dikemukakan oleh Sudjana, N. & Rivai, A. (2017) bahwa proses dan minat belajar siswa bergantung pada penguasaan materi pelajaran dan juga keterampilan mengajarnya.

Jika dikaitkan dengan kebiasaan siswa yaitu penggunaan telepon genggam merupakan kesenangan mereka terutama dalam

bermain game, maka dari beberapa media yang disebutkan diatas, Quizizz sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena merupakan desain aplikasi yang menarik. *Quizizz* adalah salah satu aplikasi *game-based learning* yang mendukung terciptanya pembelajaran yang interaktif. Aplikasi ini digolongkan sebagai media pembelajaran yang interaktif karena menarik dan udah digunakan, serta mampu memberikan respon langsung kepada siswa sehingga mereka bisa belajar secara *real-time* dan memahami materi yang tersedia. Selain itu, keunikan dari aplikasi ini terletak pada kemampuannya digunakan secara berkelompok, memungkinkan siswa mengerjakan tugas bersama teman dan melihat peringkat hasil mereka secara langsung.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, salah satu solusi yang bisa diterapkan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar fisika adalah melalui penggunaan aplikasi Quizizz. Dengan menggunakan aplikasi ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa. Ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, hal tersebut dapat berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar mereka.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti hendak mengadakan penelitian lebih lanjut tentang **“Pengaruh Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Fisika Kelas XI SMA Bajiminasa Makassar”**. Sehingga dapat disajikan data penelitian yang bisa menambah pengetahuan, wawasan dan informasi terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* berbasis permainan edukasi terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran fisika maupun dalam pembelajaran lainnya.

## B. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian

kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Bajiminasa Makassar, Kota Makassar provinsi Sulawesi Selatan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* yaitu membandingkan perlakuan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Adapun desainnya adalah sebagai berikut.

**Tabel 1.** *Desain Nonequivalent Control Group*

Kelompok	Kuisi	Perla	Kuisi
	er		ner
	Minat	kuan	Minat
	Awal		Akhir
Eksperi	01	X1	02
men			
Kontrol	01	X2	02

Keterangan:

O1 : Pengukuran minat belajar awal dengan kuisi

X1 : Perlakuan dengan menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis *Game Education*.

X2 : Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional yakni buku pelajaran IPA kelas XI.

O2 : Pengukuran minat belajar akhir dengan kuisi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Bajiminasa Makassar dengan jumlah populasi sebanyak 58 siswa. Adapun sebaran populasinya adalah pada tabel berikut.

**Tabel 2.** Sebaran Populasi

Kelas	Jumlah siswa
Kelas XI 1	20
Kelas XI 2	20
Kelas XI 3	18
<b>Jumlah</b>	<b>58</b>

Dalam penelitian ini, sampel diambil dari populasi yang dapat dijangkau, yaitu dua

kelas. Satu kelas digunakan sebagai kelas kontrol dan satu kelas lainnya digunakan sebagai kelas eksperimen. Masing-masing kelas terdiri dari 20 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan *purposive sampling* karena berdasarkan pertimbangan tertentu dari peneliti. Kriteria tersebut meliputi kesetaraan jumlah siswa dalam kelas dan kesesuaian jadwal pelajaran untuk pelaksanaan penelitian.

**Tabel 3.** Penentuan Sampel

Kelas	Jumlah siswa
Kelas XI 1	20
Kelas XI 2	20

Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh dari:

- 1) Kuisi minat belajar siswa yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan di dua kelas. Adapun angket minat belajar siswa yang disusun berdasarkan indikator perhatian, ketertarikan, keterlibatan, perasaan senang terhadap pembelajaran fisika. Jumlah item angket minat belajar sebanyak 20 pernyataan. Angket minat belajar siswa menggunakan skala Likert 1-4.
- 2) Lembar observasi, alat yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan langsung terhadap objek atau fenomena yang sedang diteliti.
- 3) Dokumentasi, teknik pengumpulan data berupa dokumentasi, yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait buku mata pelajaran dan nilai peserta didik kelas XI SMA Bajiminasa Makassar.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Analisis deskriptif statistik, yaitu untuk mendeskripsikan skor minat belajar siswa dari hasil penyebaran kuisi minat belajar siswa pada pelajaran fisika. Dalam hal ini

digunakan tabel distribusi frekuensi mean, median, modus, skor maksimum, skor minimum, dan range.

- 2) Uji normalitas, yaitu untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Teknik pengambilan keputusannya menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada tingkat signifikansi 0,05.
- 3) Uji homogenitas, yaitu untuk melihat apakah data berasal dari varian atau kelompok yang sama atau tidak. Teknik pengambilan keputusan dengan menggunakan uji *Lavene Statistic* pada tingkat signifikan 0,05.
- 4) Uji hipotesis, yaitu untuk menguji apakah perlakuan yang diberikan dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Uji yang digunakan adalah *independent sample test*. Penentuan hipotesisnya adalah sebagai berikut.
  - a.  $H_0$ : Tidak terdapat pengaruh *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis *Game Education* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran fisika kelas XI SMA Bajiminasa Makassar.

$H_1$  : Terdapat pengaruh *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis *Game Education* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran fisika kelas XI SMA Bajiminasa Makassar.

### C. HASIL PENELITIAN

#### 1. Analisis statistik deskriptif .

- a) Analisis statistic deskriptif minat belajar awal kelas eksperimen

**Tabel 4.** Hasil Uji Statistik Minat Belajar Awal Kelas Eksperimen

Statistik	Nilai Statistik
Mean	41,8
Median	41
Modus	41
Maksimum	55
Minimum	35

Range	20
-------	----

Tabel diatas menunjukkan skor minat belajar awal kelas eksperimen dengan skor rata-rata sebesar 41,8, skor maksimum 55 dan skor minimum 35. Adapun sebaran skor minat belajar tersebut disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 5.** Sebaran Skor Minat Belajar Awal Kelas Eksperimen

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
68-80	Sangat Tinggi	0	0
56-67	Tinggi	0	0
44-55	Cukup	3	15
32-44	Rendah	17	85
20-31	Sangat rendah	0	0
<b>Total</b>		<b>20</b>	<b>20</b>

Pada tabel 5 diatas, dapat dilihat bahwa skor minat belajar awal siswa di kelas eksperimen sebagian besar berada pada kategori rendah, dan hanya 3 siswa masuk pada kategori cukup.

- b) Analisis deskriptif minat belajar akhir kelas eksperimen.

**Tabel 6.** Hasil Uji Statistik Minat Belajar Akhir Kelas Eksperimen

Statistik	Nilai Statistik
Mean	61,75
Median	62,5
Modus	60
Maksimum	69
Minimum	53
Range	16

Tabel diatas menunjukkan skor minat belajar akhir kelas eksperimen dengan skor rata-rata sebesar 61,75, skor maksimum 69

dan skor minimum 53. Adapun sebaran skor minat belajar tersebut disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 7.** Sebaran Skor Minat Belajar Akhir Kelas Eksperimen

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
68-80	Sangat Tinggi	3	15
56-67	Tinggi	13	65
44-55	Cukup	4	20
32-44	Rendah	0	0
20-31	Sangat rendah	0	0
<b>Total</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

Pada tabel 7 diatas, dapat dilihat bahwa skor minat belajar akhir siswa di kelas eksperimen sebagian besar berada pada kategori tinggi, sebnayak 3 siswa masuk pada kategori sangat tinggi dan hanya 4 siswa masuk pada kategori cukup.

- c) Analisis deskriptif minat belajar awal kelas kontrol

**Tabel 8.** Hasil Uji Statistik Minat Belajar Awal Kelas Kontrol

Statistik	Nilai Statistik
Mean	47,05
Median	47,50
Modus	49
Maksimum	52
Minimum	40
Range	12

Tabel diatas menunjukkan skor minat belajar awal kelas kontrol dengan skor rata-rata sebesar 47,05, skor maksimum 52 dan skor minimum 40. Adapun sebaran skor minat belajar tersebut disajikan dalam tabel berikut.

**Table 9.** Sebaran Skor Minat Belajar Awal Kelas Kontrol

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
68-80	Sangat Tinggi	0	0
56-67	Tinggi	0	0
44-55	Cukup	19	95
32-44	Rendah	1	5
20-31	Sangat rendah	0	0
<b>Total</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

Pada tabel 9 diatas, dapat dilihat bahwa skor minat belajar awal siswa di kelas kontrol sebagian besar berada pada kategori cukup yaitu 19 siswa dan 1 siswa pada kategori rendah.

- d) Analisis deskriptif minat belajar akhir kelas kontrol

**Tabel 10.** Hasil Uji Statistik Minat Belajar Akhir Kelas Kontrol

Statistik	Nilai Statistik
Mean	49,10
Median	49,0
Modus	50
Maksimum	56
Minimum	41
Range	15

Tabel diatas menunjukkan skor minat belajar akhir kelas kontrol dengan skor rata-rata sebesar 49,10, skor maksimum 56 dan skor minimum 41. Adapun sebaran skor minat belajar tersebut disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 11.** Sebaran Skor Minat Belajar Akhir Kelas Kontrol

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
68-80	Sangat Tinggi	0	0
56-67	Tinggi	1	5

44-55	Cukup	18	90
32-44	Rendah	1	5
20-31	Sangat rendah	0	0
<b>Total</b>		<b>20</b>	<b>20</b>

Pada tabel 11 diatas, dapat dilihat bahwa skor minat belajar akhir siswa di kelas kontrol sebagian besar berada pada kategori cukup yaitu 18 siswa dan 1 siswa pada kategori rendah dan 1 siswa lainnya masuk pada kategori tinggi.

## 2. Uji Prasyarat

### a) Uji Normalitas

**Tabel 12.** Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Data	Nilai S-W	Sig.	Keterangan
Skor Awal	0,848	0,115	Normal
Skor Akhir	0,932	0,170	Normal

Pada tabel 12 diatas, dapat dilihat bahwa kedua data tersebut lebih besar dari 0,05 dan data tersebut berdistribusi normal.

**Tabel 13.** Uji Normalitas Kelas Kontrol

Data	Nilai S-W	Sig.	Keterangan
Skor Awal	0,942	0,264	Normal
Skor Akhir	0,882	0,119	Normal

Pada tabel 13 diatas, dapat dilihat bahwa kedua data tersebut lebih besar dari 0,05 dan data tersebut berdistribusi normal.

### b) Uji Homogenitas

**Tabel 14.** Uji Homogenitas

Kelompok	Lavene Statistic	Sig.	Keterangan
Kontrol dan eksperimen	2,436	0,127	Homogen

Tabel diatas menunjukkan nilai signifikansi uji homogenitas sebesar 0,127. Karena nilai signifikansi yaitu ( $0,127 > 0,05$ ) maka diatas memiliki varians homogen.

### c) Uji Hipotesis

Uji Hipotesis yang digunakan adalah

*independent sample t-test* yaitu membandingkan skor minat akhir kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun hasilnya diperlihatkan pada tabel berikut.

**Tabel 15.** Hasil Uji Hipotesis

Kelompok	Skor Minat	Rata-rata	$t_{hitung}$	Signifikansi	Keterangan
Kontrol	Akhir	49,10	9,37	0,000	Signifikan
Eksperimen	Akhir	61,75			

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai rata-rata untuk data nilai akhir kelas kontrol adalah 49,10, sementara nilai rata-rata untuk data nilai akhir kelas eksperimen adalah 61,75 dengan signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Hasil ini menunjukkan bahwa perlakuan media *Quizizz* berbasis *game education* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa di kelas eksperimen.

## D. PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang bertujuan untuk mengetahui Pengaruh *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis *game education* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran fisika kelas XI SMA Bajiminasa Makassar. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Bajiminasa Makassar yang berjumlah 58 siswa dengan sampelnya terdiri dari 20 siswa kelas kontrol dan 20 siswa kelas eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan minat belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu sebelum dan sesudah perlakuan. Dimana kelas kontrol diajarkan dengan media konvensional dan kelas eksperimen diajar dengan media *Quizizz* berbasis *game education*. Data penelitian diperoleh dengan menyebarkan lembar kuisioner minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada dua kelas tersebut. Dari penelitian tersebut diperoleh data skor rata-rata minat belajar awal kelas kontrol sebesar 47,05 dimana sebanyak 19 siswa berada pada kategori cukup dan 1

siswa masuk pada kategori rendah. Setelah diajarkan dengan media konvensional diperoleh skor rata-rata minat belajar akhir kelas kontrol sebesar 49,10 dimana sebanyak 18 siswa masuk pada kategori cukup, 1 siswa berada pada kategori tinggi dan 1 siswa masuk pada kategori rendah.

Pada kelas eksperimen diperoleh data rata-rata skor minat belajar awal sebesar 41,8 dimana sebanyak 17 siswa masuk pada kategori rendah dan 3 lainnya berada pada kategori cukup. Setelah diajarkan dengan menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis *game education* diperoleh skor rata-rata siswa sebesar 61,75 dengan sebanyak 13 siswa berada pada kategori tinggi, 3 siswa masuk pada kategori sangat tinggi dan 4 siswa lainnya masuk pada kategori cukup.

Hasil uji normalitas yang diuji menggunakan uji *Shapiro-Wilk* pada kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi 0,115 dan 0,170 dimana kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Maka kedua data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal.

Pada kelas kontrol diperoleh hasil uji normalitas dengan nilai signifikansi 0,264 dan 0,119 dimana kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Artinya kedua data tersebut memenuhi distribusi normal.

Sedangkan pada uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi 0,127 dimana nilai signifikansi ini lebih besar dari 0,005. Karena  $0,127 > 0,05$  maka data tersebut dapat memenuhi asumsi homogen atau varian.

Pada uji hipotesis yang menggunakan uji *independent sample test* yaitu membandingkan skor minat akhir dari kelas kontrol dan kelas eksperimen data menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,005$ . Sesuai dengan taraf signifikansi 0,05 uji *independent sampel t-test* jika uji signifikan lebih kecil dari 0,05, maka terdapat perbedaan yang nyata atau signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perbedaan ini juga dapat dilihat dari rata-

rata skor minat belajar siswa lebih besar setelah diajar menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis *game education* dibandingkan skor rata-rata di kelas kontrol.

Selama proses pembelajaran dengan menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis *game education* siswa menunjukkan antusiasme mereka terhadap materi yang diberikan. Hal ini karena *Quizizz* merupakan salah satu media interaktif yang menyenangkan, dimana siswa dapat berkompetensi dengan melihat skor mereka di *leaderboard* dan tersedia berbagai macam stiker lucu (*meme*) untuk memberikan reaksi atas jawaban siswa di setiap butir soal kuis. Temuan ini sejalan dengan penelitian Wijayanti (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Antusiasme siswa ditunjukkan dengan refleksi antara peneliti dan siswa di akhir pembelajaran. Siswa mengungkapkan bahwa *Quizizz* adalah media interaktif pertama kali mereka gunakan karena belum pernah digunakan sebelumnya.

Selama proses penelitian tidak luput dari berbagai permasalahan. Hal ini menjadi tantangan bagi peneliti untuk mengatasinya. Adapun beberapa kekurangan dari penelitian ini terutama pada kelas eksperimen yaitu kedisiplinan siswa selama kegiatan pembelajaran sehingga harus diberi pengarahan secara berulang, keterbatasan perangkat yaitu tidak semua siswa membawa gawai, koneksi internet siswa yaitu pelaksanaan media pembelajaran *Quizizz* yang berbasis *online* dimana beberapa siswa mengalami gangguan jaringan saat permainan kuis berlangsung sehingga proses pembelajaran kadang terganggu atau terpaksa diulang.

## E. PENUTUP

### 1. Kesimpulan

Berdasarkan Berdasarkan hasil penelitian

dan uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game-based learning terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran fisika kelas XI SMA Bajiminasa Makassar. Hal ini diperkuat oleh rata-rata skor minat belajar akhir kelas eksperimen sebesar 61,75 yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 49,10.

## 2. Saran

- a. Guru sebaiknya memiliki pemahaman mendalam serta menggali banyak informasi mengenai penerapan variasi media pembelajaran agar merangsang minat belajar siswa khususnya pada pembelajaran fisika agar tercapainya

proses pembelajaran efisien dan menyenangkan.

- b. Siswa sebaiknya berani mengungkapkan kejenuhannya ketika refleksi di akhir kegiatan pembelajaran terhadap metode pembelajaran yang diterapkan dalam kelas agar guru dapat menggali berbagai informasi mengenai media pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang minat belajar siswa.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, apabila meneliti menggunakan Quizizz sebaiknya terlebih dahulu memastikan siswa memiliki gawai masing-masing dan memastikan koneksi jaringan yang stabil agar pembelajaran berlangsung dengan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

Asmita, R. 2021. *Dampak Metode Pembelajaran Konvensional terhadap Keaktifan Siswa di Kelas*. Jurnal Pendidikan Sains, 9(2), 45-55.

Azzahra, M.D. 2022. *Pengaruh Quizizz Sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V*. Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka.

Basuki, Y., & Rahayu, 2020. *Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 12(3), 77-88.

Husna, K. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Pekanbaru*. Pekanbaru: Universitas Riau.

Khumasiah. 2019. *Fisika dalam Kehidupan Sehari-hari*. Bandung: Pustaka Sains.

Musdar, M. 2023. *Pengaruh Penerapan Media Quizizz dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X IPA*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.

Rajab, Abd, M. 2020. *Analisis Manfaat Quizizz sebagai Perform Evaluasi Interaktif*. Jurnal Pendidikan Digital, 15(1), 34-45.

Renostini, Agnes. 2019. *Fisika dan Fenomena Alam*. Jakarta: Penerbit Ilmiah.

Sampe, Nusliati. 2020. *Permasalahan dalam Pembelajaran Fisika di Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Pustaka Edukasi.

Sudjana, N. & Rivai, A. 2017. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. 2017. *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Surhatatik, R. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Game untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 18(2), 56-68.

UUD 1945. 1945. *Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*.

Vitianingsih, A.V. 2016. *Visualisasi dalam Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. Jurnal Pendidikan Digital, 11(1), 45-56.

Wijayanti, Sukma. 2022. *Minat Belajar Siswa dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Wijayanti, Sukma. 2022. *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran PAI terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMK Negeri 4 Malang*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Wijayanto, A. 2021. *Game Edukasi Dalam Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(2), 45-56.

Zaki Al Faud & Zuraini. 2016. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN 7 Kute Panang*. *Jurnal Tunas Bangsa*.

