

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ*
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMA NEGERI 4 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

**NUR ZAMIDAR
NIM. 160212036**

**Bidang Peminatan : Multimedia
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
2022 M/ 1444 H**

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZIZZ*
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMA NEGERI 4 BANDA ACEH**

Oleh:

NUR ZAMIDAR

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Program Studi Pendidikan Tknologi Informasi

NIM. 160212036

Bidang Peminatan: Multimedia

Disetujui Oleh

A R - R A N I R Y

Pembimbing I



Dr. Yusran, S.Pd., M.Pd
NIP. 197106261997021003

Pembimbing II



Wanty Khaira, S. Ag., M.Ed.
NIP. 197606132014112002

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZZ*
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI DI SMA NEGERI 4 BANDA ACEH**


SKRIPSI

Telah Diuji oleh Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan
Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban
Studi Program Sarjana S-1 dalam Pendidikan Teknologi Informasi


Pada
Senin, 26 Desember 2022 M
2 Jumadil Akhir 1444 H

**Di Darussalam – Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasyah**


Ketua,


(Dr. Yusran, S.Pd., M.Pd.)
NIP. 197106261997021003


Sekretaris


(Muhammad Hulaimi, S.Pd.)
NIP.

Penguji I,


(Wanty Khaira, S.Ag., M.Ed.)
NIP. 197606132014112002

Penguji II,


(Sarini Vita Dewi, S.T., M.Eng.)
NIP. 198712222022032001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh




(Prof. Saifurrahman, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.)
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NUR ZAMIDAR
NIM : 160212036
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN AR-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 14 Desember 2022

Yang menyatakan,



NUR ZAMIDAR
NIM.160212036

ABSTRAK

Nama : Nurzamidar
NIM : 160212036
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizziz Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 4 Banda Aceh
Bidang Peminatan : Multimedia
Tebal Skripsi : 72 Halaman
Pembimbing I : Dr. Yusran, S.Pd., M.Pd
Pembimbing II : Wanty Khaira, S.Ag., M.Ed
Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Quizziz*, Minat Belajar, Teknologi, *E-learning*.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin cepat dengan bertambahnya pengguna internet dari kalangan atas sampai kalangan bawah. penggunaan internet dapat digunakan sebagai pembelajaran jarak jauh siswa dalam melihat jadwal, mengirimkan tugas, melihat nilai, bahkan melakukan diskusi sehingga siswa dapat melakukan kapanpun dan di manapun tanpa harus bertatap muka dengan guru. *Quizziz* adalah media pembelajaran yang berbentuk kuis yang dilakukan secara online. *Quizziz* sangat menarik karena dapat langsung diakses melalui browser, juga dapat diunduh melalui playstore. *quizziz* sebagai salah satu alat evaluasi berbasis *e-learning* yang sangat cocok dipakai untuk mengevaluasi dengan cepat dan langsung memberi hasil kepada guru dalam mengambil tindakan kepada siswa untuk diberi remedial atau pengayaan. Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizziz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan deskriptif. Subjek penelitian adalah 1 guru mata pelajaran ekonomi dan 6 siswa kelas XII IPS-3 yang dipilih secara *systematic random sampling* dengan teknik pengumpulan data adalah menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi serta menganalisis data dengan reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan. Berdasarkan tujuan peneliti. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizziz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. yang maha pengasih dan maha penyayang nikmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh”**. Selanjutnya shalawat dan salam tidak lupa kita sanjung sajikan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW. Beserta keluarga dan para sahabat beliau yang telah membawa umat manusia ke dalam peradaban yang berilmu pengetahuan.

Penulis skripsi ini bertujuan untuk melengkapi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas tarbiyah dan keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Penulis bermaksud Mendeskripsikan bagaimana Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 4 Banda Aceh, Skripsi ini ditulis berdasarkan hasil penelitian penulis, mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada: Orang tua tercinta ayahanda dan ibunda serta saudara sekandung yang telah memberikan motivasi, doa dan semangat dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

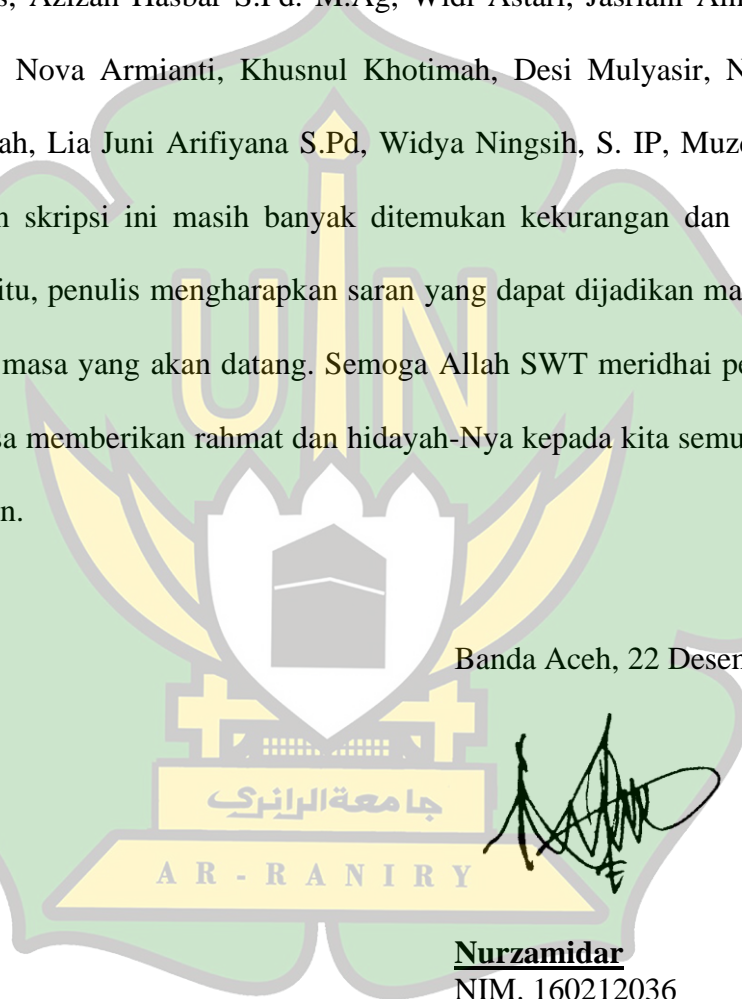
1. Bapak Rektor UIN Ar-Raniry, Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag. yang selalu mendukung dan memberi motivasi kepada mahasiswa, khususnya penulis.

2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
3. Ibu Mira Maisura, M.Sc. selaku ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi serta Bapak/Ibu staf pengajar Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
4. Bapak Dr.Yusran, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktunya dan mencurahkan pemikirannya dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.
5. Ibu Wanty Khaira, S.Ag. M.Ed. sebagai pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi.
6. Terima kasih kepada Bapak Drs, Muzakkir M.Pd. dan ibu Roslinda, S.E. selaku guru Mapel, serta guru-guru lainnya di SMA Negeri 4 Banda Aceh yang telah berkenan membantu dalam melakukan penelitian.
7. Ucapan terima kasih juga kepada para alumni yang telah membantu dan memberi dukungan selama pembuatan skripsi ini.
8. Terima kasih untuk teman-teman seperjuangan pendidikan teknologi informasi angkatan 2016.

Penulis mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada ayahhanda tercinta, pambo, ibunda, tercinta, Nur Halimah, yang telah bersusah payah membesarkan, mendukung dan mendoakan yang terbaik untuk anak- anaknya. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada kakak Darlina Eka Syahfitri, Effendi, Okta, Hasim Glen Syahputra, Darwinsyah, serta adik tercinta Siti

Darsiah, Sapriadi, Nur Asiah, Jubaidah, Marliani Savira, dan Ririn Dwi Utami Risky Yang memberikan semangat, dukungan, dan mendoakan sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada teman-teman yang telah memberikan motivasi dan dukungan untuk penulis, Azizah Hasbar S.Pd. M.Ag, Widi Astari, Jasriani Ainun, Firman S.E, Irfandy, Nova Armianti, Khusnul Khotimah, Desi Mulyasir, Novi Susan, Wirda, Wardiah, Lia Juni Arifiyana S.Pd, Widya Ningsih, S. IP, Muzdhalifah, S. Pd, penulisan skripsi ini masih banyak ditemukan kekurangan dan kekhilafan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran yang dapat dijadikan masukan guna perbaikan di masa yang akan datang. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Amin ya rabbal 'alamin.

Banda Aceh, 22 Desember 2022

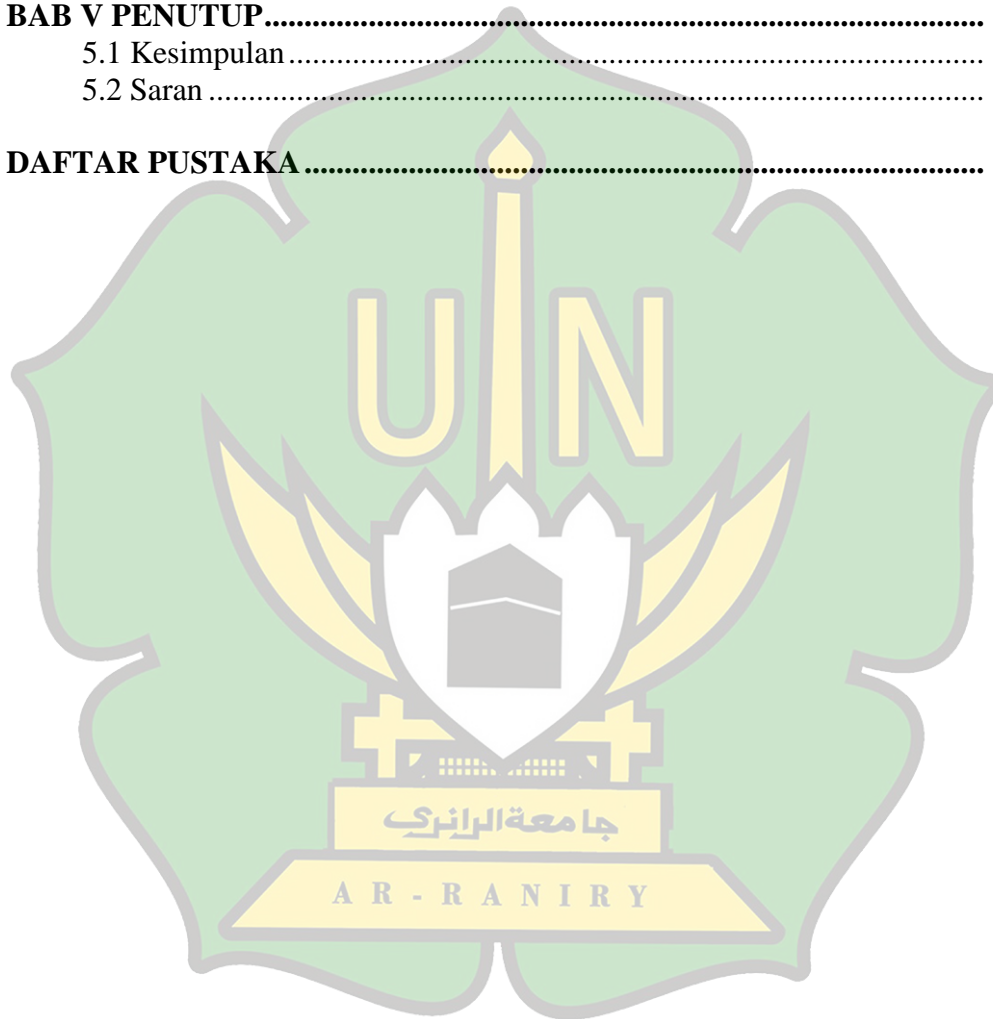


Nurzamidar
NIM. 160212036

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR LAMPIRAN	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Ruang Lingkup	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Media Pembelajaran Quizizz.....	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran Quizizz.....	7
2.1.2 Tujuan Media Pembelajaran Quizizz	9
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran Quizizz	9
2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran Quizizz.....	11
2.1.5 Kelebihan Media Pembelajaran Quizizz	13
2.1.6 Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Quizizz.....	16
2.2 Minat Belajar	22
2.2.1 Pengertian Minat Belajar	22
2.2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	23
2.2.3 Indikator Minat Belajar Siswa.....	25
2.2.4 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar	27
2.3 Hakikat Mata Pelajaran Ekonomi.....	28
2.3.1 Pengertian Mata Pelajaran Ekonomi	28
2.3.2 Tujuan Mata Pelajaran Ekonomi	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Rancangan Penelitian.....	31
3.2 Lokasi Penelitian	32
3.3 Subjek Penelitian	32
3.4 Teknik Pengumpulan Data	33
3.5 Teknik Analisis Data	35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	37
4.2 Karakteristik Responden.....	42
4.3 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh.....	44
4.4 Pembahasan	56
BAB V PENUTUP.....	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1	Surat Keterangan Pembimbing.....	66
Lampiran 1.2	Surat Penelitian Kepada Sekolah.....	67
Lampiran 1.3	Dokumentasi Wawancara.....	69
Lampiran 1.4	Surat Izin Penelitian dari Dinas	71
Lampiran 1.5	Daftar Riwayat Hidup.....	72



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Membentuk paradigma baru di tengah-tengah masyarakat yang dikenal dengan era globalisasi antara lain dengan terjadinya perubahan-perubahan yang serba cepat dan kompleks, Dunia pendidikan Indonesia saat ini dianggap belum dapat mencapai titik keberhasilan yang diharapkan bersama. Permasalahan yang dihadapi oleh dunia pendidikan Indonesia begitu banyak dan rumit sehingga solusi yang dilakukan untuk keluar dari permasalahan tersebut tidaklah mudah [1].

Pada zaman modern seperti saat ini teknologi semakin dimanfaatkan secara pesat. Hal ini dibuktikan dengan bertambahnya pengguna internet dari kalangan atas sampai kalangan bawah. Penggunaan internet ini, diharapkan dapat memudahkan manusia dalam menyelesaikan tugas. Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dilaksanakan dengan cepat, tepat, dan akurat termasuk dalam bidang pendidikan. Terkait dengan manfaat tersebut, penggunaan internet dapat digunakan sebagai pembelajaran jarak jauh siswa dalam melihat jadwal, mengirimkan berkas tugas, melihat nilai, konsultasi, dan bahkan melakukan diskusi sehingga siswa dapat melakukan kapanpun dan di manapun tanpa harus bertatap muka dengan guru.

Quizizz adalah media pembelajaran yang berbentuk kuis yang dilakukan secara online. Namun, kebanyakan orang hanya memanfaatkan quizizz sebagai game padahal dalam media pembelajaran dapat juga menggunakan quizizz dimana didalam aplikasi quizizz ini memiliki banyak macam media pembelajaran yang

formal seperti kuis, penilaian harian, survei melaksanakan ujian semester dan sebagainya [2].

Quizizz ini sangat menarik karena dapat langsung diakses melalui browser, juga dapat diunduh melalui playstore atau app store. Kelebihan dari *quizizz* bagi siswa adalah siswa tidak dapat mencontek sesama temannya, karena soal yang diberikan kepada siswa satu dengan yang lainnya telah diacak. Seperti penelitian yang telah dilakukan [3]. Mengatakan bahwa *quizizz* adalah sebagai salah satu alat evaluasi berbasis e-learning yang sangat cocok dipakai untuk mengevaluasi dengan cepat dan langsung memberi hasil kepada guru dalam mengambil tindakan kepada siswa untuk di remedial atau diberi pengayaan agar dapat melanjutkan ke kompetensi dasar berikutnya.

Oleh karena itu, pemilihan media *quizizz* ini dapat meningkatkan antusias siswa ketika pembelajaran berlangsung terutama pada anak-anak phobia. *Quizizz* adalah sistem pembelajaran yang dapat meningkatkan proses belajar mengajar yang efektif serta dapat menumbuhkan rasa bersaing antar siswa hingga terjadi evaluasi yang positif.

Berdasarkan observasi awal di SMA Negeri 4 Banda Aceh peneliti menemukan masalah dalam minat belajar siswa, karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik. Tidak jarang juga siswa hanya absen dan meninggalkan kelas apabila guru mengadakan penilaian, siswa sering mencontek karena hanya menggunakan media pembelajaran yang sederhana.

Adapun beberapa penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan *quizizz* yang pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh. dengan judul

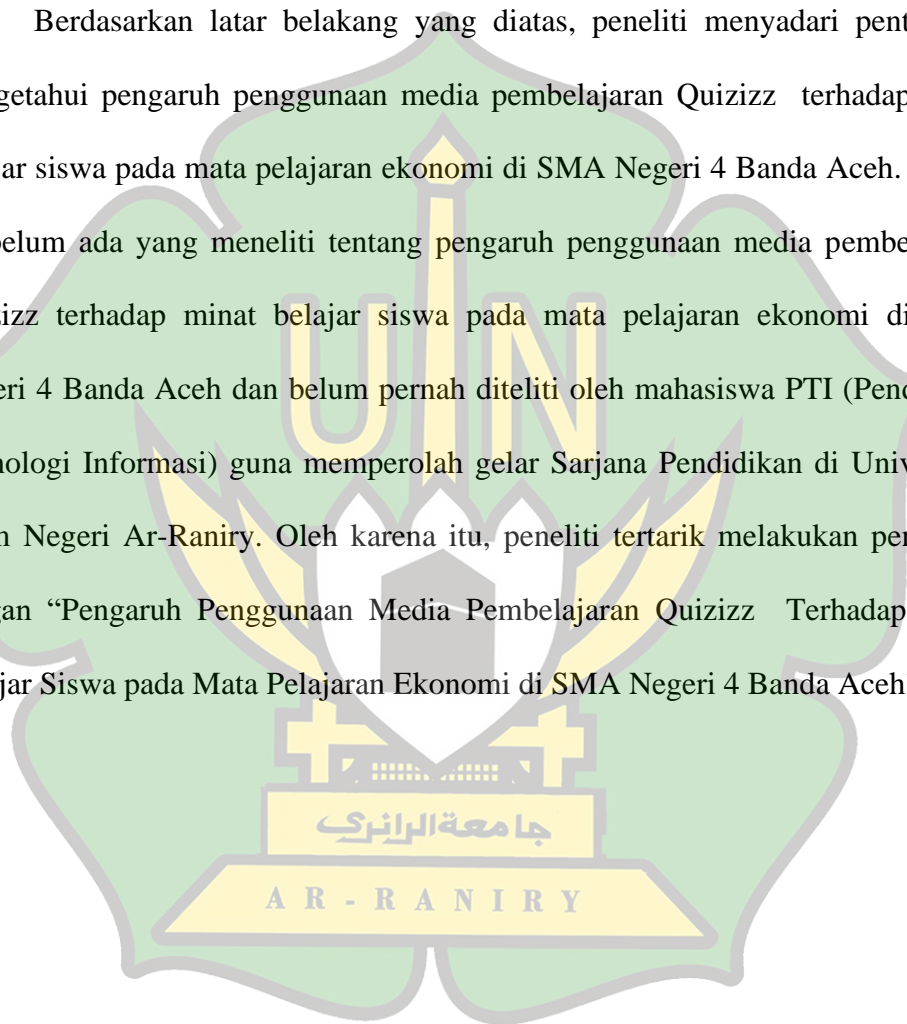
“Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika” penelitian kualitatif menekankan pada deskripsi holistic (menyeluruh), yaitu penggambaran secara rinci tentang semua yang terjadi dalam kegiatan atau situasi tertentu, Sampel guru mata pelajaran matematika di SMPIT AR Rahmah Pacitan, Hasil penelitian berdasarkan literature review, pelaksanaan ujian atau penilaian harian dapat dilakukan melalui Quizizz dengan mengoptimalkan penggunaan fitur pada Quizizz salah satunya yaitu *Live Quiz*. Evaluasi pembelajaran melalui Quizizz dapat memudahkan guru pembelajaran melalui quizizz dapat memudahkan guru dalam melakukan penilaian secara detail dan objektif.

Adapun penelitian lain yang dilakukan oleh [4] dengan Judul “Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur” Metode penelitian ini yaitu Quasi Experiment dengan Nonequivalent control group design. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 2 sebagai kelas eksperimen dan X IPA 5 sebagai kelas kontrol yang berjumlah masing-masing 42 siswa. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda. Teknik analisis data dalam penelitian ini berbantu SPSS versi 24. dan hasil dari penelitiannya adalah penggunaan Quizizz sebagai media penilaian formatif berbasis web berpengaruh signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur. Dengan Quizizz sebagai media penilaian menjadikan penilaian menyenangkan, siswa bersemangat, dan hasil belajar meningkat.

Terdapat beberapa hal yang terjadi pada penggunaan quizizz sebagai media dalam mendukung proses pembelajaran, dimana quizizz hanya dipakai sebagai

media quizizz dapat dilakukan berbagai macam evaluasi pembelajaran yang formal seperti kuis, ujian akhir semester, penilaian harian, dan survei. Pada fitur quizizz cukup layak jika digunakan sebagai media evaluasi khususnya pada saat pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang di atas, peneliti menyadari pentingnya mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh. Se jauh ini belum ada yang meneliti tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh dan belum pernah diteliti oleh mahasiswa PTI (Pendidikan Teknologi Informasi) guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh”.



1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Bagi penulis, dapat berguna untuk memenuhi mata kuliah tugas akhir dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan serta menambah wawasan dalam memperdalam ilmu pengetahuan dibidang memanfaatkan media penilaian belajar berbasis online seperti media quizizz. Selain itu diharapkan juga penelitian ini agar dapat menjadi bahan informasi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, Serta dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat berguna sebagai bahan perbandingan dan acuan dalam proses penelitian yang akan datang.

1.4.2 Manfaat Praktis

Bagi para guru, penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai informasi dan paduan dalam memilih media penilaian yang baik dan menarik minat

mahasiswa dalam proses belajar. Selain itu, untuk pihak quizizz penelitian ini juga diharapkan agar dapat berguna sebagai pertimbangan dan referensi untuk kinerja media yang selalu punya kreatifitas serta selalu memperbaiki sistem aplikasinya, sehingga minat para pengguna terlebih dalam proses belajar meningkat setiap waktunya.

1.5 Ruan Lingkup\ Batasan Penelitian

Secara sefesifik penelitian ini hanya fokus pada Pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh. Yang mana penelitian ini terfokus pada 1 guru pelajaran ekonomi (produktif), 6 orang siswa.



BAB II

LANDASAN TEORITIS

2.1 Media Pembelajaran Quizizz

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran Quizizz

Media pembelajaran menurut Surayya yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel. Selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan [5].

Media pembelajaran quizizz adalah alat penilaian formatif berupa web yang bersifat multiplayer yang berfungsi disemua perangkat (komputer, smartphone, tablet) dalam berbagai sistem operasi. Media pembelajaran quizizz dianggap menyenangkan karena menggunakan elemen-elemen kreatif seperti meme, game, avatar dalam proses belajar mengajar, hal ini yang membuat siswa tertarik dan semangat.

Menurut Zhao Purba bahwa *quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan [6]. Dengan menggunakan *quizizz*, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, *quizizz* memiliki karakteristik

permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran.

Menurut Suharsono quizizz bisa menampilkan hasil kerja masing-masing peserta kuis secara rinci, online serta dapat diunduh dalam bentuk file excel. *Quizizz* juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur dapat pantau prosesnya dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Menggunakan aplikasi ini membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik [7].

Media yang kita kenal adalah segala sesuatu yang dipakai untuk mengantarkan pesan dari sumber (yaitu guru) kepada penerima pesan (yaitu peserta didik). Pengertian media menjadi lebih luas, karena mencakup apa saja yang dipakai untuk memediasi belajar siswa, pengertian media pembelajaran secara singkat dapat dikemukakan sebagai sesuatu (bisa berupa alat, bahan atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Jadi terdapat tiga konsep yang mendasari batasan media pembelajaran, yaitu: konsep komunikasi, konsep sistem dan konsep pembelajaran Punaji Setyosari.

2.1.2 Tujuan Media Pembelajaran Quizizz

Menurut Pujiasih tujuan media pembelajaran quizizz ialah menjadikan pembelajaran yang bervariasi, tidak monoton, tidak membosankan, membuat pengalaman baru, menyenangkan dan membuat peserta didik bereksperimen,

menemukan dan berinteraksi dengan lingkungannya, quizizz digunakan untuk mengetahui ketercapaian dan evaluasi kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan guru [8].

Salah satu tujuan media pembelajaran yang menarik dan bersifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah dengan melalui games yang mempunyai karakteristik menciptakan motivasi dalam belajar yaitu khayalan, tantangan dan rasa ingin tahu [9].

Tujuan media pembelajaran games atau permainan merupakan segala kontes yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain serta pemain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang telah ditetapkan dalam mencapai sebuah tujuan [10].

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran Quizizz

Pemanfaatan aplikasi Quizizz diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran dimana mengutamakan kreatifitas, manajemen waktu, hingga evaluasi mandiri dari siswa. Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran yang efektif, bisa tercapai bila guru memperhatikan akan kebutuhan, kekurangan dan perbedaan siswa. Selain itu, pemanfaatan juga sebagai evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa selama siswa mendapatkan materi yang sudah diajarkan media pembelajaran yang menggunakan berbasis game edukasi Quizizz. manfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran. kegiatan pembelajaran di kelas dapat menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa jika evaluasi pembelajaran

dilakukan dengan teks dan juga dibacakan oleh guru, guru dapat menggunakan media evaluasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi untuk dapat menjadi lebih menarik bagi siswa [6].

Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz, adalah salah satu upaya mengatasi permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer. Padahal, model pembelajaran pendidikan berbasis teknologi bisa di strategikan secara naratif yang bersifat perspektif. Sehingga, menghasilkan rumusan upaya pemecahan masalah melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz, terutama pada siswa SMA. Siswa SMA yang sedang tumbuh-tumbuhnya olah emosi, terkadang bisa memperlambat proses kinerja otak, ketika sedang kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi Quizizz bisa menjadi upaya tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Permainan Quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar [11].

2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran Quizizz

Fungsi media pembelajaran Levie & Lentz dalam Arsyad mengemukakan media pembelajaran terdiri dari empat fungsi, yaitu [12]:

a. Fungsi Atensi

Fungsi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan

dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Suyanto menyebutkan fungsi media pembelajaran secara umum diantaranya adalah [13]:

- a. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa sejarah.
- b. Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang.
- c. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya terlalu besar atau terlalu kecil.
- d. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung.
- e. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap.
- f. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati.
- g. Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan.
- h. Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model, atau foto, siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda, seperti sifat, ukuran, warna, dan sebagainya.
- i. Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat.

2.1.5 Kelebihan Media Pembelajaran Quizizz

Media pembelajaran quizizz berbentuk multimedia interaktif. Quizizz ini memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pembelajaran misalnya terdapat data dan statistik kinerja peserta didik dimana hasilnya bisa menjadi bahan untuk evaluasi tindak lanjut pembelajaran. Fitur lain berupa media ini dipakai sebagai media belajar di rumah yaitu pekerjaan rumah (PR) yang dapat memberikan kesempatan siswa untuk belajar di luar kelas yaitu di kelas maya juga menjadi wadah belajar sambil bermain dengan media ini. Permainan yang kreatif, inovatif, menantang, dan menyenangkan akan menumbuhkan motivasi positif bagi keinginan belajar peserta didik [14].

Citra dan Rosy yang menjelaskan bahwa quizizz memiliki kelebihan yaitu soal-soal yang disajikan memiliki batasan waktu, dalam hal ini peserta didik diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada. kelebihan lain yang ada pada quizizz adalah jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan dengan warna dan gambar serta terlihat pada komputer guru (sebagai operator) dan dalam perangkat peserta didik akan berganti secara otomatis sesuai dengan urutan soal yang disajikan [15].

Noor menyatakan penggunaan Quizizz sangat mudah. Kuis interaktif ini memiliki hingga 4- 5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Bisa juga ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan anda. Bila kuis sudah jadi, dapat dibagikan kepada siswa dengan menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan. Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa

kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal [16].

Aini mengatakan bahwa quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar memiliki kelebihan yakni [17]:

- a. Quizizz sebagai media yang menyenangkan, menantang, interaktif, meningkatkan kreatifitas pendidik.
- b. Meningkatkan kompetensi siswa.
- c. Terasahnya kompetensi pendidik dalam pemanfaatan media pembelajaran.
- d. Efektif .
- e. Terdapat data dan statistik kinerja peserta didik .
- f. Berbasis online.
- g. Menumbuhkan motivasi positif bagi keinginan belajar peserta didik.
- h. Tampilan quizizz menarik.
- i. Mengakomodir pembelajaran berbagai mapel dan jenjang
- j. Adanya sistem ranking dalam quizizz
- k. soal-soal yang disajikan dalam media Quizizz memiliki batasan waktu, siswa diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada pada media Quizizz.

Sovandi Marwan mengatakan tentang quizizz belajar memiliki keunggulan, yakni [18]:

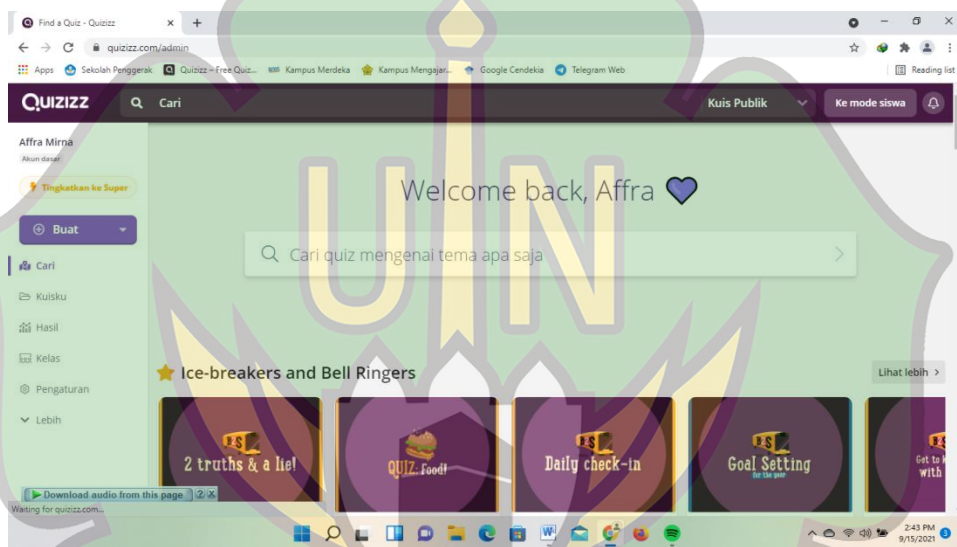
- a. Fitur yang ditampilkan sangat banyak, seperti memberikan data dan statistik tentang kinerja siswa, mengetahui siswa yang mendapatkan skor tertinggi.

- b. Quizizz juga dapat digunakan didalam kelas secara langsung maupun tidak diluar kelas (pekerjaan rumah).
- c. Bisa menampilkan hasil dalam bentuk excel sehingga mudah untuk dianalisis.
- d. Setiap soal dapat diatur durasinya.
- e. Tampilan pembelajaran yang lebih menarik.
- f. Tampilan gabungan kelas yang menarik dengan menggunakan code.
- g. Konfigurasi ujian yang sangat mudah.
- h. Soal dapat dibagikan ke sesama pengguna quizizz.

2.1.6 Langkah-langkah Penggunaan Aplikasi Quizizz

- a. Adapun dalam implementasi quizizz, yang harus disiapkan terlebih dahulu adalah [19]:
 - 1) Sejumlah soal berupa pilihan ganda dengan kunci jawabannya,
 - 2) PC/laptop yang akan digunakan untuk menginput soal (akan lebih leluasa menggunakan PC/Laptop karena layar lebih lebar),
 - 3) Kuota internet yang cukup karena bersifat online,
 - 4) Email aktif untuk membuat akun di quizizz.
- b. Langkah-langkah dalam pembuatan Quizizz adalah sebagai berikut:
 - 1) Buka browser atau bisa juga di unduh pada *smartphone* di *playstore/app store* , ketikkan [quizizz.com.](https://quizizz.com), lalu klik Daftar
 - 2) Pada kolom daftar dengan email, isi dengan email, kemudian klik selanjutnya.
 - 3) Pilih *at a school*

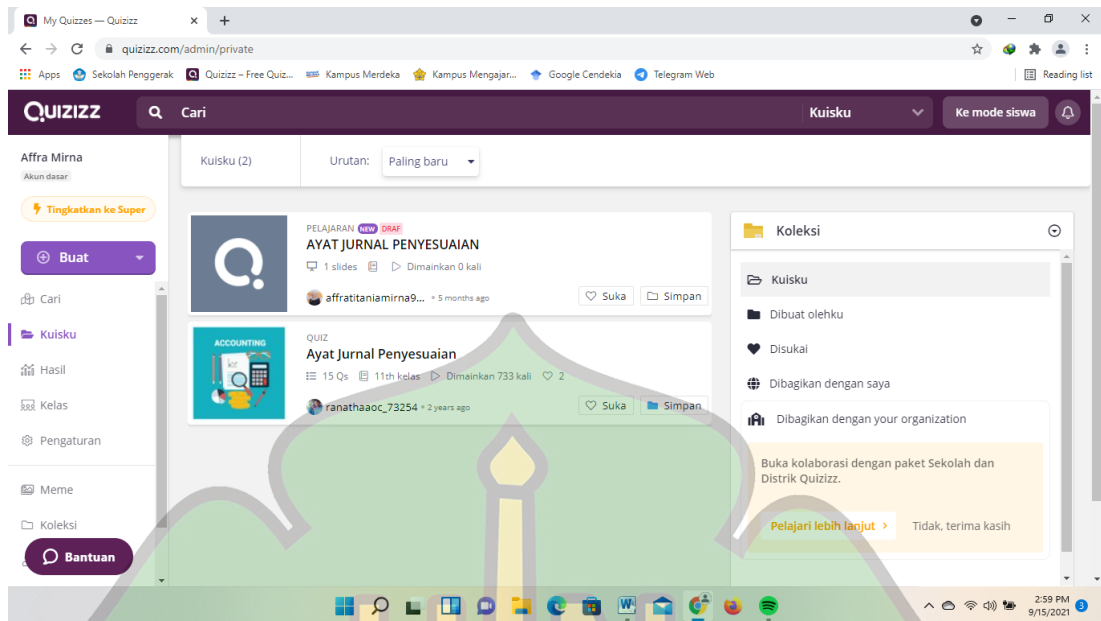
- 4) Pilih guru
- 5) Pada kolom pertama, isi judul sesuai dengan *gender*. Isi kolom nama depan, kolom nama belakang, Dan pada kolom kata sandi, isi dengan 8 digit terdiri dari huruf dan angka. Kemudian klik lanjutkan.
- 6) Akan muncul tampilan *home* seperti berikut, ini adalah halaman depan quizzizz.



Gambar 1 : Halaman Beranda Media pembelajaran Quizzizz

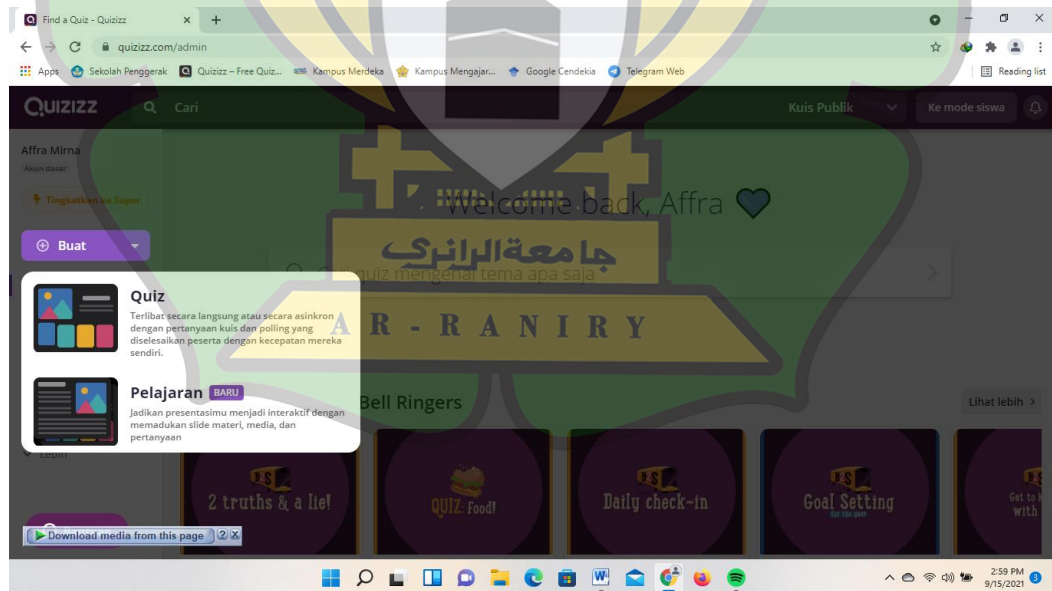
- 7) Klik kuisku

AR - RANIRY



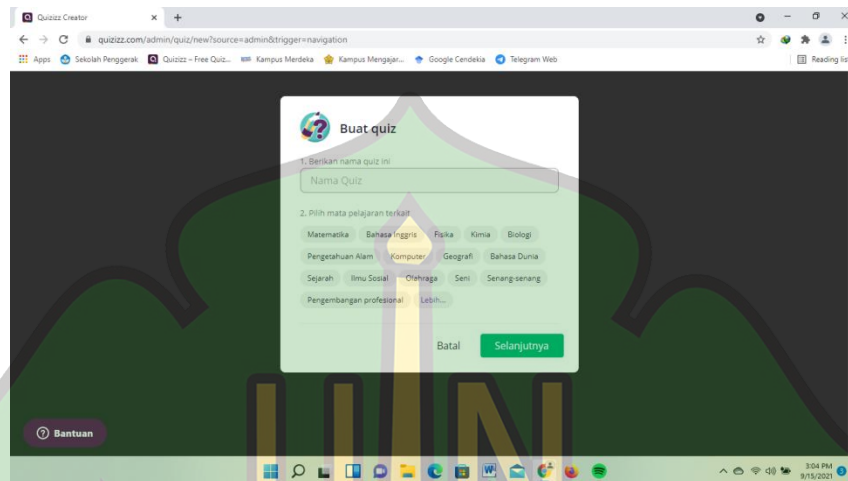
Gambar 2 : Halaman Kuisku pada media Quizzizz

8) Klik Buat quiz



Gambar 3 : Menu Untuk membuat Quiz secara pribadi pada media Quizzizz

9) Tuliskan judul materi yang akan diujikan pada kolom berikan nama quiz ini, selanjutnya pada nomor dua pilih nama mata pelajaran yang akan diujikan. Kemudian klik selanjutnya.



Gambar 4 : Halaman pertama untuk menu pembuatan Quiz

10) Langkah selanjutnya masuk ke editor Quiz



Gambar 5 : Halaman pilihan menu pembuatan Quiz

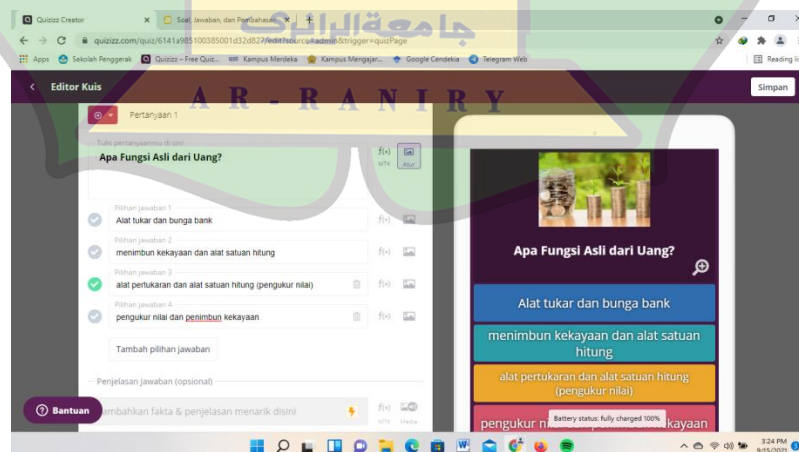
11) Pada editor quiz sebelah kanannya, terdapat kotak untuk menambahkan gambar sesuai dengan soal, mengatur soal hanya untuk pribadi atau umum, mengatur bahasa (di dalamnya terdapat juga pilihan pilihan kelas dengan memilih tingkat anak), dan mengatur waktu tiap item soal.

12) Setelah memilih jenis soal, langkah selanjutnya yaitu memulai membuat soal.

Adapun langkah-langkah membuat soal dalam media Quizziz sebagai berikut:

a. Ketikkan pertanyaannya dalam kolom tulis pertanyaanmu di sini, kemudian pada pilihan jawaban, tandai salah satu pilihan jawaban sebagai kunci jawabannya. Baru klik simpan. Pada sebelah kanan tampak tampilan dari halaman quis yang sudah dibuat.

b. Tampilan setelah klik simpan seperti di bawah ini, tambahkan pertanyaan baru sebanyak soal yang akan diujikan, dengan mengklik pertanyaan baru. Setelah semua soal yang dibuat selesai, klik keluar/kembali.



Gambar 6 : Halaman pembuatan Soal pada media Quizziz

- 13) Di sini terdapat dua pilihan, Jika akan dimainkan pada saat itu juga, maka pilih main langsung, jika akan dijadikan PR maka pilih Jadikan PR.
- 14) Jika memilih main langsung, langkah selanjutnya pilih klasik.
- 15) Sebelum melanjutkan, ada beberapa pengaturan lanjutan terhadap media quizziz, yaitu:
 - a. Tunjukkan ke siswa pertanyaan. Tampilkan kepada siswa jawaban yang benar untuk setiap pertanyaan. Di sini terdapat tiga pilihan aktif, hanya validasi, mati. Jika aktif, maka sistem akan menunjukkan kunci jawabannya ke peserta didik, apabila jawaban peserta didik terhadap pertanyaan tersebut salah. Jika hanya validasi, maka sistem tidak akan menunjukkan kunci jawaban, namun hanya validasi terhadap jawaban peserta didik yang benar ataupun salah, dengan ceklis hijau kalau jawabannya benar, dan ceklis merah kalau jawabannya salah. Jika mati, maka peserta didik sama sekali tidak bisa melihat keduanya.
 - b. Tunjukkan jawaban setelah babak selesai. Memungkinkan siswa untuk melihat pertanyaan dan jawaban di akhir. Pengaturan ini dimatikan, untuk memunculkan respon dari peserta didik agar penasaran dan bertanya apabila ada jawaban dari peserta didik yang salah.
 - c. Mengaktifkan waktu, papan peringkat, pertanyaan acak, jawaban acak, serta menampilkan meme.
- 16) Bagikan kode yang muncul ke peserta didik. Peserta didik memulai game quizziz dengan join quizziz dan memasukkan kode yang dibagikan oleh gurunya. Setelah guru meng-klik mulai, maka dalam hitungan mundur

seluruh peserta didik yang sudah bergabung dapat memulai game. Setelah semua peserta didik mengerjakan, guru langsung dapat mengunduh hasil belajar dalam bentuk file excel.

17) Guru memonitor proses. Guru memonitor proses berlangsungnya game quizizz melalui layar laptop.

18) Mengunduh hasil belajar

19) File unduhan dalam bentuk excel

2.2 Minat Belajar

2.2.1 Pengertian Minat Belajar

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat [20].

Menurut Djamarah minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal/aktivitas tanpa ada yang menyuruh [21]. Sedangkan pendapat lainnya menyatakan minat (*interest*) persepsi merupakan suatu aktivitas yang menimbulkan rasa ingin tahu dan menarik; biasanya disertai oleh keterlibatan kognitif dan afek yang positif [22].

Minat belajar merupakan salah satu faktor internal peserta didik yang mampu menentukan dan menjadi tolak ukur keberhasilan belajar peserta didik. minat belajar merupakan keseriusan bagi peserta didik untuk lebih fokus terhadap

proses pembelajaran. Minat tentu akan mengarahkan seseorang untuk memperoleh pengalaman dalam belajar sama misalnya guru seperti magnet yang menarik peserta didik terhadap pelajaran yang disajikan. Minat siswa dalam pembelajaran menjadi kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang memiliki minat belajar akan memusatkan perhatiannya dalam pembelajaran sehingga mampu berkonsentrasi dengan baik. Minat belajar yang dimiliki oleh masing-masing siswa berbeda satu dengan yang lainnya karena ada banyak faktor yang memengaruhi minat belajar siswa [23].

2.2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Slameto mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu [20]:

1) Faktor Internal

- a) Faktor jasmaniah, seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh
- b) Faktor psikologi, seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan, dan kesiapan

2) Faktor Eksternal

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

Dibawah ini akan dikemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar menurut Djamarah & Suryabrata dalam Shovia [24].

a. Faktor Internal, yang meliputi:

- 1) Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar, bila seseorang kesehatannya terganggu, dapat mengakibatkan lelah, tidak bergairah, dan tidak semangat untuk belajar.
- 2) Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis tertuju kepada suatu objek. Bisa juga diartikan banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas yang dilakukan. Untuk mencapai hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya. Agar siswa berminat dalam belajar, guru berusaha memberikan bahan atau materi pelajaran yang menarik perhatian. Salah satu usaha tersebut adalah dengan menggunakan variasi gaya mengajar yang sesuai dan tepat dengan materi pelajaran.
- 3) Kesiapan kesiapan adalah kesiediaan untuk memberikan respon atau bereaksi. kesiediaan itu timbul dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan. Karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar mengajar.
- 4) Bakat atau Intelegensi Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa akan datang. Kemampuan itu baru akan teralisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar.

Salah satu faktor internal yang mempengaruhi minat belajar siswa, faktor internal tersebut antara lain; perhatian siswa muncul didorong rasa ingin tahu. Oleh karena itu rasa ini perlu mendapat rangsangan sehingga siswa selalu memberikan perhatian terhadap materi pelajaran yang diberikan [25].

Abidin menjelaskan media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dipergunakan untuk perhatian dan kemampuan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar [26].

2.2.3 Indikator Minat Belajar Siswa

Menurut Sukartini dalam Priansa indikator minat belajar siswa terdiri dari [27]: (1) Keinginan untuk mengetahui memiliki sesuatu, (2) Objek-objek atau kegiatan yang disenangi, (3) Jenis kegiatan untuk memperoleh sesuatu yang disenangi, dan (4) Upaya-upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan. Rasa senang terhadap objek atau kegiatan tertentu. Berkaitan dengan minat belajar siswa, maka indikator adalah alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk ke arah minat belajar.

Sedangkan menurut Slameto indikator minat belajar siswa diantaranya [20]:

- a. Perasaan senang siswa yang berminat dalam belajar selalu diikuti dengan perasaan senang terhadap sesuatu yang dipelajarinya tersebut.
- b. Perhatian siswa yang memiliki minat terhadap belajar cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap pelajaran dan memungkinkan siswa belajar lebih giat.

- c. Ketertarikan minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.
- d. Diperoleh kepuasan pelajaran yang diminati siswa cenderung diperhatikan dan mudah dipahami serta diperoleh kepuasan.
- e. Keterikatan Siswa yang berminat dalam belajar cenderung mempunyai keterikatan pada pelajaran tanpa ada yang menyuruh karena sesuai dengan kebutuhannya.
- f. Partisipasi Siswa yang berminat dalam belajar biasanya ditandai dengan partisipasi aktif atau keterlibatan siswa pada aktivitas dan kegiatan selama mengikuti pembelajaran.

Khodijah minat belajar adalah sebuah proses yang memungkinkan seseorang memperoleh dan membentuk kompetensi, keterampilan, dan sikap yang baru melibatkan proses-proses mental internal yang mengakibatkan perubahan perilaku dan sifatnya relatif permanen [28].

2.2.4 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar

Meningkatkan minat belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam dan teknik mengajar pada siswa salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Hamalik [25]. beliau mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru,

membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Pernyataan diatas semakin jelas bahwa penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi. Teori ini senada dengan apa yang dikatakan Ruth Lautfer bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Arief S. Sadiman mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dan dengan demikian terjalinlah proses belajar [29]. Sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi yang semakin cepat dan selalu berinovasi, dalam proses pembelajaran menuntut siswa lebih aktif, maka komputer atau gadget dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk membantu proses pembelajaran.

Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian,

melalui media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan siswa.

2.3 Hakikat Mata Pelajaran Ekonomi

2.3.1 Pengertian Mata Pelajaran Ekonomi

Mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang cara seseorang memenuhi kebutuhannya yang tidak terbatas dengan sumber daya yang terbatas. Menurut Mulyono, mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang diberikan di sekolah menengah atas (SMA), mata pelajaran ekonomi yang menggunakan kurikulum 2013, setiap peserta didik untuk aktif mencari informasi agar tidak ketinggalan mengikuti materi pembelajaran [30]. Seperti yang diungkapkan oleh Raharja bahwa ekonomi adalah ilmu yang mempelajari perilaku manusia dan masyarakat dalam menentukan pilihan untuk menggunakan sumber daya yang terbatas dalam upaya meningkatkan kualitas hidupnya [31].

Menurut Somantri mata pelajaran ekonomi adalah mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berekonomi, dengan cara mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi, memahami konsep dan teori serta berlatih memecahkan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan masyarakat [32]. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran ekonomi adalah mata pelajaran yang diberikan di sekolah menengah atas (SMA), yang mempelajari perilaku manusia dan masyarakat dalam menentukan pilihan untuk menggunakan sumber daya yang terbatas dalam upaya meningkatkan kualitas

hidupnya, serta mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berekonomi, dengan cara mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi, memahami konsep dan teori serta berlatih memecahkan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan masyarakat.

2.3.2 Tujuan Mata Pelajaran Ekonomi

Mata pelajaran ekonomi memiliki tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. adapun tujuan mata pelajaran ekonomi menurut Depdiknas adalah [33]:

- a. Membekali peserta didik tentang konsep ekonomi untuk mengetahui dan mengerti peristiwa dan masalah ekonomi dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Membekali peserta didik tentang konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi pada jenjang selanjutnya.
- d. Membekali nilai-nilai serta etika ekonomi atau bisnis dan memiliki jiwa wirausaha.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan materi pelajaran ekonomi mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung pada saat melakukan penelitian.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yang disebut kualitatif adalah sebuah pendekatan yang memaparkan secara mendalam tentang apa yang diteliti baik secara langsung atau tidak langsung. Menurut Sugiyono penelitian kualitatif mempunyai beberapa karakteristik yaitu (1) dilakukan pada kondisi yang alamiah. (2) penelitian kualitatif lebih bersifat deskriptif. Data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau gambar, tidak menekankan pada angka. (3) penelitian kualitatif lebih menekankan pada proses dari pada produk atau *outcome*. (4) penelitian kualitatif melakukan analisis data secara induktif. (5) penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna (data dibalik yang teramati) [34]. Sedangkan menurut Moleong pendekatan secara kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis (lisan) dari orang-orang maupun pelaku yang diamati [35].

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif. Penelitian deskripsi adalah sebuah bentuk penelitian dengan cara mengumpulkan data sebanyak mungkin kemudian memberikan gambaran yang jelas tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh. Penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan data, mengolah, dan mendeskripsikan hasilnya.

Deskripsi yang dianalisis sesuai dengan kondisi yang terjadi pada saat penelitian secara nyata dan objektif.

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat yang dipilih sebagai lokasi yang akan diteliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil lokasi penelitian sebagai tempat memperoleh data dan informasi di SMA Negeri 4 Banda Aceh.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah 1 orang guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh, siswa yang terdiri dari 32 orang siswa kelas XII IPS-III dijadikan sampel menjadi 6 orang siswa dilakukan secara acak dengan menggunakan teknik *systematic random sampling*. Menurut Sugiyono teknik *systematic random sampling* adalah teknik pengambilan sampel berdasarkan urutan dari anggota populasi yang telah diberi nomor urut [36]. Ditemukan masih ada siswa yang memiliki pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah antara lain:

a. Wawancara

Teknik wawancara digunakan sebagai cara untuk mengumpulkan data penelitian dengan memberikan beberapa pertanyaan secara langsung menggunakan lisan tertuju kepada subyek penelitian [37]. Teknik wawancara digunakan peneliti dalam rangka memperoleh data dan menggali informasi-informasi secara langsung kepada informan antara lain guru dan peserta didik SMA Negeri 4 Banda Aceh dalam perencanaan serta pelaksanaan quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar. Wawancara semi terstruktur, dengan menggunakan pertanyaan sebagai dasar atau pedoman dalam melakukan wawancara sehingga dapat berkembangnya informasi yang diperoleh. Teknik wawancara ini digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data tentang tahap perencanaan, tahap pelaksanaan quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar, serta tahap penyajian hasil belajar dengan quizizz.

b. Observasi

Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai fenomena kejadian Hamidi [38]. Observasi yang akan digunakan peneliti, jenis observasi non-partisipan di mana peneliti tidak terlibat secara langsung dalam fenomena yang diteliti melainkan hanya sebatas pengamatan dan tidak mengambil peran di dalamnya. Peneliti akan mengamati dan mencatat mengenai quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar dalam kuis di SMA Negeri 4 banda Aceh.

Observasi dilakukan peneliti guna memperoleh data tentang quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar. Teknik observasi ini, peneliti gunakan untuk memperoleh data tentang pelaksanaan quizizz sebagai alat penilaian hasil belajar untuk kegiatan penilaian kuis baik observasi terhadap guru sebagai admin, terhadap peserta didik, ataupun observasi dengan cara terlibat langsung ke dalam permainan dalam game quizizz.

c. Dokumentasi

Dokumen merupakan sebuah catatan peristiwa yang sudah terjadi atau berlalu, yang dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang [39]. Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan, laporan kegiatan, foto, film dokumenter, serta data lain yang relevan dengan penelitian.

Teknik dokumentasi digunakan peneliti untuk tujuan melengkapi dan memperkuat data observasi dan hasil wawancara maupun memperoleh data yang tidak didapatkan oleh peneliti melalui observasi ataupun wawancara. Seperti profil lembaga, visi dan misi, kegiatan-kegiatan pembelajaran lainnya yang dilakukan oleh guru ataupun peserta didik, serta gambar-gambar yang memiliki kaitan dengan penilaian hasil belajar dengan quizizz tersebut. Teknik ini digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan info yang diperlukan terkait Sekolah, dan juga dokumen hasil belajar peserta didik dengan quizizz.

3.5 Teknik Analisis Data

Seluruh data yang terkumpul kemudian akan diolah oleh peneliti. Data itu kemudian dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif, mendeskripsikan menyeluruh data-data yang diperoleh selama proses penelitian. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah difahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain [34].

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan, dan setelah selesai di lapangan. Sebagaimana dikemukakan oleh Miles and Huberman bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Adapun dalam proses analisis datanya dapat menggunakan tiga langkah, antara lain:

- a. Reduksi data adalah mereduksi data mengandung arti merangkum, memilih hal yang paling pokok, fokus pada hal-hal yang penting, dan dicari tema serta polanya. Reduksi data dilakukan secara berkala dan terus menerus selama proses penelitian masih berlangsung. Yang artinya peneliti harus merangkum, memilih hal yang pokok sehingga dapat menyederhanakan, memfokuskan dan mengabstrasikan data serta peneliti dapat mengubah data yang muncul dalam catatan lapangan.
- b. Penyajian data adalah Penyajian data dalam penelitian kualitatif ini bisa dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, pie chart, pictogram, dan sejenisnya.

Jadi penyajian datanya dalam bentuk teks naratif yang penyajiannya urut sesuai dengan data yang ada di lapangan.

- c. Penarikan merupakan penjelasan tentang kesimpulan dari data yang dapat menjawab dari rumusan masalah, sehingga dapat diajukan proposisi yang terkait dengan alur kalusnya. Dengan menggunakan ketiga langkah diatas, maka keseluruhan data penelitian yang diperoleh dapat diolah dan akan menghasilkan kesimpulan atau dapat diverifikasi dengan mendalam, bermakna dan komprehensif.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Pelaksanaan observasi lapangan dimaksudkan agar peneliti dapat mengetahui kondisi dasar situasi lingkungan sekolah, tempat peneliti melaksanakan penelitian berikut hasil pengamatan di SMA Negeri 4 Banda Aceh:

1. Tabel Keadaan Fisik Sekolah

1. Luas tanah	11.149 m ²
2. Jumlah ruang kelas	24 kelas
3. Ukuran ruang kelas	9 x 8 m ²
4. Bangunan lain yang ada :	
a. Ruang kepala sekolah	9 x 8 m ²
b. Ruang wakil kepala sekolah	6 x 8 m ²
c. Ruang TU	9 x 8 m ²
d. Ruang laboratorium biologi R Y	8 x 10,2 m ²
e. Ruang laboratorium fisika	8 x 10,2 m ²
f. Ruang laboratorium kimia	8 x 10,2 m ²
g. Ruang laboratorium komputer	8 x 9 m ²
h. Ruang guru	16,5 x 8 m ²
i. Mushalla	13,6 x 14,8 m ²
j. Kantin sekolah	7 x 8 m ²

k. Perpustakaan	12 x 8 m ²
l. Ruang gudang	18 x 10 m ²
m. Ruang toilet siswa	9 x 5 m ²
n. Ruang toilet guru	9 x 5 m ²
5. Lapangan olahraga (jenis dan ukuran) :	
a. Lapangan bola,basket,volley	3,689 m ²

2. Keadaan Lingkungan yang Mengelilingi Sekolah

1. Jenis bangunan yang mengelilingi sekolah:

- a. Bagian timur sekolah berbatasan dengan SMA Negeri 8 Banda Aceh dan SMP 18 Banda Aceh.
- b. Bagian barat sekolah berbatasan dengan jalan raya.
- c. Bagian utara sekolah berbatasan dengan Gedung PGRI Aceh.
- d. Bagian selatan sekolah berbatasan dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Banda Aceh.

2. Gambaran Umum sekolah:

SMA Negeri 4 Banda Aceh, merupakan sekolah menengah kejuruan yang memiliki status negeri unggul yang ada di Provinsi Aceh, Indonesia. Lahan seluas 11.419 meter bujur sangkar. Sementara luas bangunannya mencapai 3.667 meter bujur sangkar.

Sama dengan SMA lainnya di Indonesia masa pendidikan sekolah di SMAN 4 Banda Aceh ditempuh sampai saat ini, Kepala Sekolah SMA N 4

adalah bapak Drs, Muzakkir, M.Pd Sekolah ini terkenal akan seni baik dari musik, dan tari. Selain itu SMA Negeri 4 Banda Aceh telah berhasil mendidik pelajar menjadi lulusan dengan nilai yang memuaskan.

Sekolah ini telah aktif sejak 1 Januari 1974, Setelah 11 tahun berjalan, SMPP berubah menjadi SMA Negeri 5 Banda Aceh pada 9 Oktober 1985, Selanjutnya tanggal 2 Mei 1997 secara resmi diubah menjadi SMA Negeri 4 Banda Aceh. Saat tsunami melanda Kota Banda Aceh, sekolah ini turut tergenang air. Tepatnya 21 September 2006, SMA Negeri 4 Banda Aceh mendapat bantuan dana dari masyarakat DKI Jakarta untuk membangun gedung baru. Usai pembangunan itu, kemudian diganti namanya menjadi SMA Negeri 4 DKI Jakarta Banda Aceh yang diresmikan Gubernur DKI Jakarta, Sutiyoso.

Memiliki dua jurusan yaitu IPA dan IPS. Sekolah yang memiliki fasilitas laboratorium yang lengkap. Diantaranya Laboratorium Kimia, Fisika, Bahasa dan Komputer, SMA ini juga memiliki program ekstrakurikuler seperti OSIS, PMR dan Karisma dan telah meraih sejumlah prestasi, baik di tingkat kota maupun provinsi. Alumni sekolah menengah ini telah tersebar ke berbagai perguruan tinggi di Indonesia. Memiliki fasilitas yang lengkap untuk menunjang proses pembelajaran, seperti perpustakaan, laboratorium, proyektor untuk tiap kelas, dan lain-lain. Guru-guru di sekolah ini juga sangat ramah, termasuk tutur yang menginstruksikan siswanya untuk berlatih dengan baik. Saat kami memasuki ruang kelas untuk mengajar, para siswa juga sangat antusias.

3. Fasilitas Sekolah

Tabel 2 : Fasilitas SMA Negeri 4 Banda Aceh

1. Perpustakaan	: Permanen, 1 unit, kondisinya baik
2. Ruang BP/BK	: Permanen, 1 unit, kondisinya baik
3. Ruang TU	: Permanen, 1 unit, kondisinya baik
4. Ruang Guru	: Permanen, 1 unit, kondisinya baik
5. Ruang Kepala Sekolah	: Permanen, 1 unit, kondisinya baik
6. Ruang Wakil Kurikulum dan Wakil Kesiswaan	: Permanen, 2 unit, kondisinya baik
7. Kantin	: Permanen, 3 unit, kondisinya baik
8. Mushalla	: Permanen, 1 unit, kondisinya baik
9. Ruang Toilet	: Permanen, 2 untuk laki-laki, 2 untuk perempuan, 1 untuk guru, kondisinya baik
10. Ruang Laboratorium	: Permanen, 7 unit, kondisinya baik
11. Wi Fi	: Aktif, kondisi baik
12. Lab Komputer	: Permanen, 1 Unit, kondisi baik
13. Lab Biologi	: Permanen, 1 Unit, kondisi baik
14. Lab Fisika	: Permanen, 1 Unit, kondisi baik
15. Lab kimia	: Permanen, 1 Unit, kondisi baik
16. Ruang Agama	: Permanen, 1 Unit, kondisi baik
17. AC	: Permanen, Setiap kelas dan ruang, kondisi baik

4. Penggunaan Sekolah

1. Jumlah sekolah yang menggunakan bangunan ini: 1 (Satu) sekolah

Jumlah 'Shift' tiap hari setiap hari adalah 1 shift yaitu pagi sampai siang. pagi untuk proses belajar mengajar rutin di setiap kelas di sekolah yang dimulai dari pukul 08.00 wib s/d 13.50 wib guru/pegawai dan siswa.

Tabel 3 : Data Jumlah Guru/Pegawai serta Siswa SMA Negeri 4 Banda Aceh

Keterangan personil	Jumlah
1. Kepala sekolah	1 orang
2. Guru tetap	50 orang
3. Guru honor sekolah	6 orang
4. Guru sertifikasi	45 orang
5. Pegawai honor sekolah	3 orang
6. Pegawai tata usaha tetap	7 orang
7. Pegawai tata usaha tidak tetap	6 orang
8. Petugas tetap	1 orang
9. Petugas tidak tetap	1 orang
10. Jumlah siswa per kelas (rata-rata)	33 orang
11. Jumlah siswa keseluruhan	795 orang
Jumlah	915 orang

5. Interaksi Sosial

Hubungan antara guru-guru, guru-siswa, siswa-siswa, dan hubungan antara semua personil di lingkungan SMA Negeri 4 Banda Aceh

1. Hubungan guru-guru : Baik dan sangat akrab
2. Hubungan guru-siswa : Baik dan akrab
3. Hubungan siswa-siswa : Sangat akrab
4. Hubungan guru-pegawai tata usaha : Baik dan sangat akrab
5. Hubungan sosial secara keseluruhan : Baik dan sangat akrab

4.2 Karakteristik Responden

Hasil penelitian yang mencakup hasil pengumpulan data secara langsung di lapangan dengan melakukan wawancara langsung dengan responden. Proses pengumpulan data di lapangan berjalan dengan lancar pembatasan waktu dan ada beberapa siswa yang tidak bersedia untuk menjadi responden namun tidak menjadi halangan karena jumlah siswa yang tidak bersedia tertutupi dengan yang bersedia, adapun responden yang bersedia sudah sangat membantu memberikan informasi dan data-data yang diperlukan untuk penelitian ini.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa untuk mendapatkan data diperoleh dari responden sejumlah siswa Jurusan IPS dan guru mata pelajaran Ekonomi di SMAN 4 Banda Aceh yang sudah menerapkan media Quizziz. Wawancara dilakukan dengan cara wawancara langsung antara peneliti dengan responden. Dengan menanyakan sejumlah pertanyaan yang telah disusun secara sistematis dalam format wawancara yang diajukan, dicatat dan pertanyaan yang tidak mendapat jawaban dikembangkan dengan sejumlah pertanyaan lain sehingga

pertanyaan dalam format wawancara dapat terjawab dan hasil pengamatan diisi sendiri oleh peneliti sesuai dengan realita yang ada di lapangan, dan untuk mendapatkan data yang lebih akurat. Adapun nama-nama responden yang sesuai dengan karakteristik yang diperlukan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 : Responden Guru mata pelajaran ekonomi

Nama Guru	Mata Pelajaran
Roslinda S.E.	Ekonomi/Ekonomi

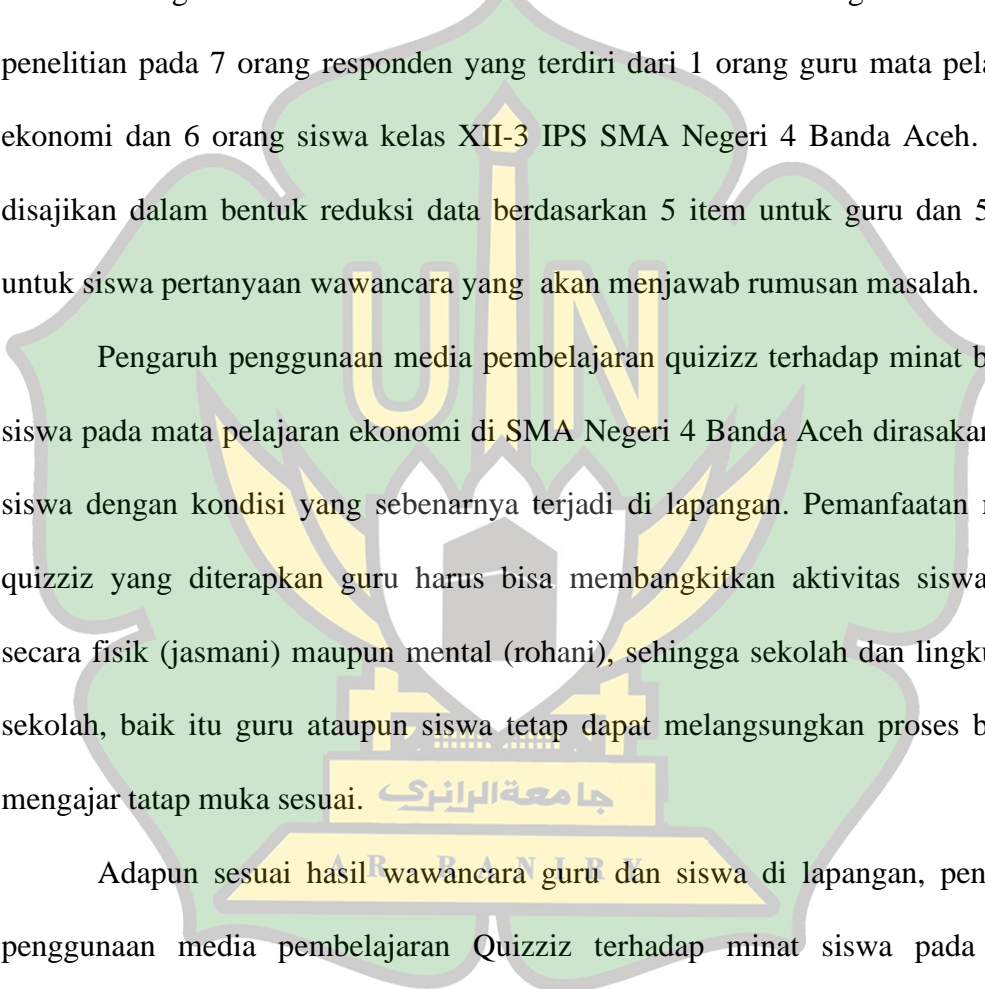
Tabel 5 : Responden Siswa/i SMAN 4 Banda Aceh

No. Responden	Nama Siswa/i	Kelas
1	Nadila Intan	XII.IPS 3
2	Mauli Zahratul	XII.IPS 3
3	Zakiah	XII.IPS 3
4	M.Iqbal Farabi	XII.IPS 3
5	Alifya	XII.IPS 3
6	Rahmatul Fikri	XII.IPS 3

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat dalam penelitian ini terdapat 1 orang guru mata pelajaran ekonomi dan 6 Orang Siswa/siswi. Hal ini dikarenakan guru mata pelajaran ekonomi yang sudah menerapkan Quizizz dalam sistem belajar ekonomi hanya 1 orang sesuai yang telah dijelaskan pada kriteria responden wawancara penelitian yang akan menjadi responden berstatus guru hanyalah yang telah menerapkan media quizziz sebagai media dalam proses belajar-mengajar ekonomi. Semua jawaban responden hampir keseluruhan sama maka dari itu peneliti hanya mengambil sampel 6 orang siswa SMAN 4 Banda Aceh.

4.3 Pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh.

Untuk menjawab rumusan masalah tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh. Berikut ini akan dikembangkan hasil dari penelitian pada 7 orang responden yang terdiri dari 1 orang guru mata pelajaran ekonomi dan 6 orang siswa kelas XII-3 IPS SMA Negeri 4 Banda Aceh. Yang disajikan dalam bentuk reduksi data berdasarkan 5 item untuk guru dan 5 item untuk siswa pertanyaan wawancara yang akan menjawab rumusan masalah.

Pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh dirasakan oleh siswa dengan kondisi yang sebenarnya terjadi di lapangan. Pemanfaatan media quizizz yang diterapkan guru harus bisa membangkitkan aktivitas siswa baik secara fisik (jasmani) maupun mental (rohani), sehingga sekolah dan lingkungan sekolah, baik itu guru ataupun siswa tetap dapat melangsungkan proses belajar mengajar tatap muka sesuai. 

Adapun sesuai hasil wawancara guru dan siswa di lapangan, pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap minat siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh tidak hanya dipakai untuk game di kelas saja agar meningkatkan motivasi siswa dalam belajar melainkan ada beberapa pemanfaatan lainnya seperti:

1. Quiz awal dan akhir untuk mereview ulang materi
2. Media penilaian baik Quis harian ataupun uas
3. Meminimalisir penggunaan *handphone* siswa ke hal yang perlu.

Hal tersebut juga disebutkan oleh guru mata pelajaran ekonomi bu Roslinda selaku guru yang menerapkan media Quizziz dalam menunjang proses belajar mengajar Ekonomi di SMAN 4 Banda Aceh.

a. Pemanfaatan media Quizizz oleh guru mata pelajaran ekonomi

Penelitian yang dilakukan pada ibu Roslinda pada hari Rabu, tanggal 27 Juli 2022 jam 11:30 di ruang kelas beliau mengajar Ibu Roslinda mengatakan bahwa :

INSTRUMEN WAWANCARA

Nama : Bu Roslinda S.E

Guru mata pelajaran : Ekonomi

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana Penggunaan Media pembelajaran quizizz?	Berdasarkan dari pendapat diatas, guru menerapkan quiz awal dan quiz akhir sesuai kebutuhan siswa. Penggunaan media Quizizz mampu meningkatkan kepekaan guru terhadap dalam pembelajaran untuk mereview ulang materi maupun perkembangan siswa dalam kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran ekonomi sesuai dari penelitian telah dilakukan bahwa guru melakukan pembahasan jawaban yang perlu guru jelaskan terhadap soal yang sukar atau soal yang salah.
2.	Apakah Pengaruh quizizz Terhadap Mata Pelajaran Ekonomi?	Jadi quiz creator itu,sebelum kita belajar bagus kita terapkan dulu quiz minimal 5 soal, setelah kita buat quiz dan diberikan kepada siswa nanti kita bisa lihat sejauh mana mereka paham akan materi yang mau atau yang sudah diajarkan oleh guru, jika siswa tidak paham dengan soal yang diberikan oleh guru otomatis mereka tidak bisa

		menjawab ataupun salah dalam menjawab, maka guru bisa jadikan hal tersebut sebagai acuan/ukuran guru untuk melanjutkan materi atau mengulang lagi materi yang belum siswa mengerti dan juga setelah pelajaran siap dilakukan media Quizziz juga dipakai untuk quiz akhir untuk menentukan lagi siswa tersebut sudah benar-benar memahami akan materi yang disampaikan guru sehingga siswa serius dalam belajar khususnya dalam mata pelajaran ekonomi ini.
3.	Siapa Saja Yang Menggunakan Aplikasi quizziz?	Guru dan siswa
4	Apakah Anda Senang Dalam Menggunakan Aplikasi quizziz Pada Saat Pembelajaran?	Aplikasi Quizziz kembali lagi kepada pengajar atau guru yang menggunakan aplikasi Quizziz. Berbeda guru maka sistem pembelajaran yang diperoleh juga berbeda. Meskipun guru dimudahkan menyampaikan materi dengan bantuan aplikasi Quizziz, namun diharapkan pengajar lebih bijak dalam meningkatkan pemahaman siswa seperti yang sudah diterapkan oleh guru ekonomi pada SMAN 4 Banda Aceh dalam melengkapi kekurangan media Quizziz dalam penjelasan soal yang salah dan benar.
5	Bagaimana cara ibu memanfaatkan quizziz pada proses pembelajaran mata pelajaran ekonomi?	Manfaat yang guru rasakan terkait quizziz ini sangat luar biasa siswa merasa tertantang dan sangat senang penerapan media quizziz dalam pembelajaran ekonomi membuat siswa tidak bosan karena banyak juga materi ekonomi yang membuat siswa bosan.

Hari/ Tanggal Observasi : Rabu 27 juli 2022
 Sekolah : SMA Negeri 4 Banda Aceh
 Nama : Nadila Intan
 Kelas : XII-IPS-3

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana Penggunaan Media pembelajaran quizziz ?	quizziz media yang seru dan menyenangkan selain ada fitur musik juga ada fitur gambar-gambar lucu, dan bagi saya saat ulangan melalui quizziz sangat bermanfaat karena saya sangat menyukai disaat ada soal yang salah, guru menjealskan kembali soal yang tadinya salah tersebut, dan itu sangat perlu bagi saya.
2.	Apakah Pengaruh quizziz	Pengaruh quizziz dalam pembelajaran

	Terhadap Mata Pelajaran Ekonomi?	ekonomi sangat menyenangkan kakak, karena saya sangat tertantang dalam menggunakannya .
3.	Siapa Saja Yang Menggunakan Aplikasi quizizz?	Guru dan siswa
4	Apakah Anda Senang Dalam Menggunakan Aplikasi quizizz Pada Saat Pembelajaran?	bagi saya kak, saat ulangan menggunakan Quizziz sangat bersemangat karena saya menyukai ketika ada soal yang salah saya jawab atau soal yang tidak saya paham, guru menjelaskan kembali soal yang sukar tersebut, dan itu sangat perlu bagi saya.
5	Sebutkan Manfaat Quizizz Terhadap Minat Belajar?	manfaat quizizz sangatlah banyak dan bagus, salah satunya kita dapat belajar dengan baik, apalagi belajar menggunakan quizziz itu sangat asik dan tidak membosankan.

Hari/ Tanggal Observasi : Rabu 27 juli 2022
 Sekolah : SMA Negeri 4 Banda Aceh
 Nama : Mauli Zahratul
 Kelas : XII-IPS-3

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana Penggunaan Media pembelajaran quizizz ?	saya sangat menyukai penerapan media quizizz ini karena media ini sangat bagus jika diterapkan pada anak sekolah apalagi dalam media ini membuat saya bersemangat dan tidak jenuh dalam belajar.
2.	Apakah Pengaruh quizizz Terhadap Mata Pelajaran Ekonomi?	terhadap hasil belajar meningkat karena guru akan mengevaluasi setiap materi yang sudah dijelaskan oleh beliau.
3.	Siapa Saja Yang Menggunakan Aplikasi quizizz?	Guru dan siswa
4	Apakah Anda Senang Dalam Menggunakan Aplikasi quizizz Pada Saat Pembelajaran?	Bagi saya sangat menyenangkan kakak, karena didalam aplikasi quizizz banyak sekali terdapat fitur yang menyenangkan.
5	Sebutkan Manfaat Quizizz Terhadap Minat Belajar?	Karena dalam waktu pengerjaannya sedikit ketika selesai menjawab soalnya ujian akan keluar sangat suka dalam penggunaan quizizz.

Hari/ Tanggal Observasi : Rabu 27 juli 2022
 Sekolah : SMA Negeri 4 Banda Aceh
 Nama : Zakiah
 Kelas : XII-IPS-3

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana Penggunaan Media pembelajaran quizizz ?	Penggunaan media ini berbeda dengan media lain, media quizizz Lebih asik dalam memakainya dan mempelajari materi lebih mudah karena memiliki banyak fitur sehingga tidak membuat kita jenuh dan lebih mengerti dalam pengerjaan soal yang diberikan guru.
2.	Apakah Pengaruh quizizz Terhadap Mata Pelajaran Ekonomi?	Terhadap hasil belajar meningkat, Karna evaluasinya dilakukan dengan game, ketika mengisi soal lebih mudah dan jadinya lebih semangat tentunya nilainya juga lebih maksimal.
3.	Siapa Saja Yang Menggunakan Aplikasi quizizz?	Guru dan siswa
4	Apakah Anda Senang Dalam Menggunakan Apikasi quizizz Pada Saat Pembelajaran?	Bagi saya sangat menyenangkan kakak, karena membuat saya berinteraksi dengan lingkungannya, quizizz digunakan untuk mengetahui ketercapaian dan evaluasi kemampuan dalam memahami materi yang telah disampaikan guru.
5	Sebutkan Manfaat Quizizz Terhadap Minat Belajar?	Media quizizz ini menyenangkan jadi saya Suka, karena dapat menambahkan daya berfikir dan kreatifitas kita dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru sehingga dalam belajar menjadi lebih semangat dan mendapatkan hasil yang maksimal tanpa adanya paksaan dari manapun.

Hari/ Tanggal Observasi : Rabu 27 juli 2022
 Sekolah : SMA Negeri 4 Banda Aceh
 Nama : Muhammad Iqbal Farabi
 Kelas : XII-IPS-3

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana Penggunaan Media pembelajaran quizizz ?	Quizizz media yang seru dan menyenangkan selain ada fitur musik juga ada fitur gambar-gambar lucu, dan bagi saya saat ulangan melalui quizizz sangat bermanfaat karena saya sangat menyukai disaat ada soal yang salah guru menjealskan kembali soal yang tadinya

		salah tersebut, dan itu sangat perlu bagi saya.
2.	Apakah Pengaruh quizizz Terhadap Mata Pelajaran Ekonomi?	Terhadap hasil belajar , iya berpengaruh kalo pake quizizz tu lebih cepet di ingatan, maksudnya sebelum menggunakan quizizz kasih materi nanti baru pake quizizznya lebih enak di ingat, jadi jika soalnya tidak bisa kami jawab karena kami kurang mengerti terhadap soal tersebut guru membahas soal tersebut lagi.
3.	Siapa Saja Yang Menggunakan Aplikasi quizizz?	Guru dan siswa
4	Apakah Anda Senang Dalam Menggunakan Aplikasi quizizz Pada Saat Pembelajaran?	Bagi saya sangat menyenangkan sekali kakak,
5	Sebutkan Manfaat Quizizz Terhadap Minat Belajar?	Karena dalam dapat menumbuhkan pemahaman yang baik untuk penyampaian materi,dapat menumbuhkan,meningkatkan pengetahuan kita dengan baik.

Hari/ Tanggal Observasi : Rabu 27 juli 2022
 Sekolah : SMA Negeri 4 Banda Aceh
 Nama : Rahmatul Fikri
 Kelas : XII-IPS-3

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana Penggunaan Media pembelajaran quizizz ?	Seru,bersaing secara sehat dimana sebelumnya kami belajar dahulu setelah belajar nanti kami quiz menggunakan quizizz ,absitu lebih paham misalnya soalnya salah dikerjakan oleh kami nanti guru jelaskan kembali.
2.	Apakah Pengaruh quizizz Terhadap Mata Pelajaran Ekonomi?	terhadap hasil belajar tergantung kadang2 naik , kadang2 turun tergantung materinya kak, distu kalo ada rumus2nya kan salah rumus salah jawaban kan.
3.	Siapa Saja Yang Menggunakan Aplikasi quizizz?	Guru dan siswa
4	Apakah Anda Senang Dalam Menggunakan Aplikasi quizizz Pada Saat Pembelajaran?	Menurut saya pribadi penggunaan quizizz dalam pembelajaran ekonomi ga enak karena kak , gatau kenapa mungkin saya pribadi sulit memahami pelajaran ekonomi jika memakai media quizizz , lebih ke biasa aja.
5	Sebutkan Manfaat Quizizz Terhadap Minat	Membuat pengetahuan atau kecerdasan anak bangsa yang memiliki fitur game,kuis,diskusi

	Belajar?	dan survei.
--	----------	-------------

Hari/ Tanggal Observasi : Rabu 27 juli 2022
 Sekolah : SMA Negeri 4 Banda Aceh
 Nama : Alifya
 Kelas : XII-IPS-3

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana Penggunaan Media pembelajaran quizziz ?	Media quizziz ini menyenangkan jadi saya Suka, karena dapat menambahkan daya berfikir dan kreatifitas kita dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru sehingga dalam belajar menjadi lebih semangat dan mendapatkan hasil yang maksimal tanpa adanya paksaan dari manapun.
2.	Apakah Pengaruh quizziz Terhadap Mata Pelajaran Ekonomi?	Terhadap hasil belajar saya meningkat, jika saya lihat dari penggunaan media ini lebih bersemangat dalam belajar dan memahami materi sehingga hasil belajar bagus.
3.	Siapa Saja Yang Menggunakan Aplikasi quizziz?	Guru dan siswa
4	Apakah Anda Senang Dalam Menggunakan Aplikasi quizziz Pada Saat Pembelajaran?	Bagi saya tidak menyenangkan kak, karena saya tidak terlalu menyukai aplikasi quizziz.
5	Sebutkan Manfaat Quizizz Terhadap Minat Belajar?	Pembelajaran menggunakan quizziz sangat baik diterapkan, dengan adanya metode belajar sambil menjawab quiz dapat memperluas dan mempermudah mendapatkan ilmu dan materi pelajaran dapat mengulang materi dengan mudah dan mengasah otak.

Hasil dari wawancara mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran quizziz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi terbukti memberikan dampak yang bagus terhadap minat siswa, dibuktikan dengan 7 responden, 1 orang guru mata pelajaran ekonomi dan 6 orang siswa menyatakan peningkatan terhadap minat belajar mereka secara tegas dan tanpa

ragu seda 2 responden lainnya memberikan jawaban “biasa saja, lumayan, dan tergantung materi”, hal tersebut membuktikan bahwa 4 siswa secara tidak langsung memberikan pengaruh terhadap minat belajar menggunakan quizziz.

Berdasarkan hasil wawancara yang didukung dengan beberapa jurnal diatas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Quizizz memberi begitu banyak kebermanfaatan dalam pembelajaran ekonomi. Beberapa bermanfaat yang diperoleh adalah peningkatan konsentrasi belajar siswa, peningkatan hasil belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Selain kebermanfaatan bagi siswa, kebermanfaatan ini juga dirasakan bagi para guru. beberapa bermanfaatnya yaitu memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran dan memudahkan dalam mengevaluasi hasil belajar siswa.

4. Kendala dalam penggunaan media Quizizz pada saat pembelajaran ekonomi

1. Batasan waktu yang diberikan terlalu singkat sehingga siswa merasa kurang puas dengan penggunaan media Quizizz

Hasil wawancara yang dilakukan menemukan beberapa siswa mengatakan bahwa batasan waktu yang diberikan terlalu singkat sehingga siswa sedikit terkendala dalam mengisi soal quiz yang diberikan guru, seperti pernyataan yang dikatakan oleh responden siswa Alifya :

“ jika memakai menit (waktu) agak susah, gak sempat baca soal, akibatnya soalnya jadi lanjut terus namun hasil kurang puas.”

Pendapat yang sama juga dinyatakan oleh responden siswa Rahmatul Fikri :

” kendala lain kalo misalnya mataerinya tentang cari-cari menghitung terus waktunya singkat jadi pas mau hitung waktunya singkat kak”

Hal ini juga di tanggapinya oleh Muhtadin Amri dan Yus Arija Shobri (2020), yang menyatakan bahwa:

“ batasan waktu yang diberikan terlalu sedikit”

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa durasi waktu yang telah dialokasikan untuk setiap pertanyaan sangat singkat, sehingga sebagian besar pengguna khususnya siswa maupun mahasiswa cenderung merasa waktu yang diberikan terlalu singkat.

Namun pendapat yang berbeda dari bu Roslinda selaku guru menyatakan bahwa waktu dalam pembuatan soal menggunakan quizziz dapat disesuaikan dengan tingkat kesukaran soal yang akan kita buat, adapun yang beliau jelaskan:

“kelebihan quizziz lainnya adalah dalam pembuatan soal quizziz, guru dapat menyetel waktu berapa menit pengerjaan soal, semakin sulit soal semakin lama durasi yang diberikan guru dan semakin mudah soal semakin singkat waktu yang diberikan oleh guru. Namun guru lebih banyak menerapkan waktu untuk quizziz hanya 5-10 menit saja.”

Dari pendapat yang berbeda diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan waktu dalam pengerjaan item soal dalam media quizziz yang diberikan oleh guru sudah sangat bagus yang diterapkan oleh guru namun jika hal tersebut berdampak terkendala terhadap beberapa siswa, siswa harus lebih maksimal dalam belajar sebelum mengerjakan soal quiz agar waktu yang diberikan guru dapat dikerjakan dengan cepat, namun walaupun waktu yang diberikan guru sudah sesuai yang

diharapkan guru, Hal ini memungkinkan bagi seorang guru lebih memperhatikan kembali durasi waktu yang sesuai dengan bentuk soal yang harus siswa kerjakan. Diperlukannya evaluasi kembali oleh guru terhadap item soal sebelum memberikan soal quiz terhadap siswa terhadap hasil yang diharapkan oleh guru dan siswa lebih maksimal dan meminimalisir kendala tersebut.

5. Kendala jaringan terhadap penggunaan quizziz dalam pembelajaran ekonomi.

Hasil dari penelitian terhadap pemanfaatan quizziz dalam proses pembelajaran ekonomi yaitu kendala jaringan, beberapa siswa menyebutkan bahwa jaringan yang tidak memadai atau tidak lancar pada saat melakukan atau membuka media quizziz, hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan, beberapa yang disampaikan oleh responden siswa:

“ kendala yang besar tidak ada paling kendala pas pertama login masuk kedalam quizziz masalah jaringan karena pakai wifi “

“ kadang kadang lagi jawab terkeluar sendiri”

“ kendala , jaringan kak.”

Hal yang sama juga disampaikan oleh guru mata pelajaran ekonomi bu Roslinda saat wawancara, beliau menyatakan bahwa :

“ kendala dalm quizziz , ada beberapa siswa ketika hendak masuk dalam media quizziz terkadang jaringan tidak memadai , hanya itu namun bisa diatasi.”

Berdasarkan pendapat hasil wawancara dan beberapa pendapat diatas dapat di ketahui kendala yang dihadapi pengguna media Quizziz. Namun beberapa responden juga diakhir pernyataan mereka menjelaskan hal tersebut bisa

diatasi dan tidak menjadi masalah yang besar dalam pembelajaran menggunakan media quizziz ini. Dan jika diperhatikan kembali kendala koneksi internet sudah menjadi permasalahan yang sering terjadi tidak hanya bagi pengguna media Quizizz, namun bagi semua pengguna aplikasi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran secara online.

Berdasarkan hasil wawancara yang didukung dengan beberapa jurnal diatas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Quizizz memberi begitu banyak kebermanfaatan dalam pembelajaran ekonomi. Beberapa kebermanfaatan yang diperoleh adalah peningkatan konsentrasi belajar siswa, peningkatan hasil belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Selain kebermanfaatan bagi siswa, kebermanfaatan ini juga dirasakan bagi para guru. beberapa kebermanfaatannya yaitu memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran dan memudahkan dalam mengevaluasi hasil belajar siswa.

5. Kendala dalam penggunaan media Quizizz pada saat pembelajaran ekonomi

1. Batasan waktu yang diberikan terlalu singkat sehingga siswa merasa kurang puas dengan penggunaan media Quizizz

Hasil wawancara yang dilakukan menemukan beberapa siswa mengatakan bahwa batasan waktu yang diberikan terlalu singkat sehingga siswa sedikit terkendala dalam mengisi soal quiz yang diberikan guru, seperti pernyataan yang dikatakan oleh responden siswa Alifya:

“ jika memakai menit (waktu) agak susah, gak sempat baca soal, akibatnya soalnya jadi lanjut terus namun hasil kurang puas.”

Pendapat yang sama juga dinyatakan oleh responden siswa Rahmatul Fikri:

” kendala lain kalo misalnya mataerinya tentang cari-cari menghitung terus waktunya singkat jadi pas mau hitung waktunya singkat kak”

Hal ini juga di tanggapinya oleh Muhtadin Amri dan Yus Arija Shobri (2020), yang menyatakan bahwa:

“ batasan waktu yang diberikan terlalu sedikit”

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa durasi waktu yang telah dialokasikan untuk setiap pertanyaan sangat singkat, sehingga sebagian besar pengguna khususnya siswa maupun mahasiswa cenderung merasa waktu yang diberikan terlalu singkat.

Namun pendapat yang berbeda dari bu Roslinda selaku guru menyatakan bahwa waktu dalam pembuatan soal menggunakan quizziz dapat disesuaikan dengan tingkat kesukaran soal yang akan kita buat, adapun yang beliau jelaskan:

“kelebihan quiziz lainnya adalah dalam pembuatan soal quizziz, guru dapat menyetel waktu berapa menit pengejaan soal, semakin sulit soal semakin lama durasi yang diberikan guru dan semakin mudah soal semakin singkat waktu yang diberikan oleh guru. Namun guru lebih banyak menerapkan waktu untuk quizziz hanya 5-10 menit saja.”

Dari pendapat yang berbeda diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan waktu dalam pengerjaan item soal dalam media quizziz yang diberikan oleh guru sudah sangat bagus yang diterapkan oleh guru namun jika hal tersebut berdampak terkendala terhadap beberapa siswa, siswa harus lebih maksimal dalam belajar sebelum mengerjakan soal quiz agar waktu yang diberikan guru dapat dikerjakan

dengan cepat, namun walaupun waktu yang diberikan guru sudah sesuai yang diharapkan guru, Hal ini memungkinkan bagi seorang guru lebih memperhatikan kembali durasi waktu yang sesuai dengan bentuk soal yang harus siswa kerjakan. Diperlukannya evaluasi kembali oleh guru terhadap item soal sebelum memberikan soal quiz terhadap siswa terhadap hasil yang diharapkan oleh guru dan siswa lebih maksimal dan meminimalisir kendala tersebut.

6. Kendala jaringan terhadap penggunaan quizziz dalam pembelajaran ekonomi.

Hasil dari penelitian terhadap pemanfaatan quizziz dalam proses pembelajaran ekonomi yaitu kendala jaringan, beberapa siswa menyebutkan bahwa jaringan yang tidak memadai atau tidak lancar pada saat melakukan atau membuka media quizziz, hal ini sesuai dengan hasil wawancara yang telah dilakukan, beberapa yang disampaikan oleh responden siswa:

“ kendala yang besar tidak ada paling kendala pas pertama login masuk kedalam quizziz masalah jaringan karena pakai wifi “

“ kadang kadang lagi jawab terkeluar sendiri”

“ kendala , jaringan kak.”

Hal yang sama juga disampaikan oleh guru mata pelajaran ekonomi bu Roslinda saat wawancara , beliau menyatakan bahwa:

“ kendala dalm quizziz , ada beberapa siswa ketika hendak masuk dalam media quizziz terkadang jaringan tidak memadai , hanya itu namun bisa diatasi.”

Berdasarkan pendapat hasil wawancara dan beberapa pendapat diatas dapat di ketahui kendala yang dihadapi pengguna media Quizizz. Namun

beberapa responden juga diakhir pernyataan mereka menjelaskan hal tersebut bisa diatasi dan tidak menjadi masalah yang besar dalam pembelajaran menggunakan media quizziz ini. Dan jika diperhatikan kembali kendala koneksi internet sudah menjadi permasalahan yang sering terjadi tidak hanya bagi pengguna media Quizizz, namun bagi semua pengguna aplikasi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran secara online.

Berdasarkan hasil wawancara yang didukung dengan beberapa jurnal diatas, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Quizizz memberi begitu banyak kebermanfaatan dalam pembelajaran ekonomi. Beberapa kebermanfaatan yang diperoleh adalah peningkatan konsentrasi belajar siswa, peningkatan hasil belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Selain kebermanfaatan bagi siswa, kebermanfaatan ini juga dirasakan bagi para guru. beberapa kebermanfaatannya yaitu memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran dan memudahkan dalam mengevaluasi hasil belajar siswa.

4.4 Pembahasan Hasil Penelitian

Dari analisis terhadap wawancara yang diperkuat dengan beberapa jurnal yang relevan, maka peneliti akan membahas temuan yang ada dan memodifikasi dengan teori yang ada kemudian membangun teori yang baru, serta menjelaskan tentang implikasi-implikasi dari hasil penelitian tentang pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz pada pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh.

Secara garis besar, penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh. Jika dilihat dari respon yang ditunjukkan oleh responden melalui data hasil wawancara yang diperkuat dengan dukungan dari beberapa jurnal yang relevan. Penggunaan media Quizizz yang ditunjukkan oleh beberapa jurnal sudah memenuhi kriteria terkait dengan ketercapaian tujuan penelitian ini.

Dengan penggunaan media Quizizz ini dapat memberikan manfaat bagi siswa maupun guru. Beberapa manfaat bagi siswa yang dapat peneliti rangkum yaitu terdapat peningkatan konsentrasi belajar, peningkatan hasil belajar, peningkatan motivasi, peningkatan pemahaman, dan menumbuhkan sikap berfikir kritis. Selain itu, manfaat yang diperoleh guru yaitu penjelasan dan petunjuk pengerjaan dapat dengan mudah disampaikan, membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan mudah dalam mengevaluasi hasil pembelajaran dimana saja dan kapan saja, baik langsung maupun daring.

Selain berbagai manfaat yang diperoleh siswa maupun guru, terdapat juga berbagai kemudahan yang ditimbulkan dengan penggunaan media Quizizz. Beberapa kemudahan lainnya yaitu mudah dalam penginstalan pada smartphone maupun Pc atau Laptop dan kemudahan dalam pengelolaan aplikasi. Selain itu, dengan penggunaan media Quizizz dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, pembelajaran menjadi efektif dan efisien, tidak dapat dibatasi ruang dan waktu, dan materi pembelajaran dapat disajikan lebih menarik dengan menggunakan video, musik, games, gambar dan animasi.

Pendapat Bekti Mulatsih dalam jurnal yang berjudul “Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi Covid-19” yang menyimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar SMAN Banguntapan dilakukan dirumah dan melalui daring [40]. Dan pembelajaran dari diperoleh nilai rata-rata pengetahuan kimia siswa sebanyak 79,21 dan persentase siswa yang telah melampaui KKM sebesar 77,25%. Dapat di simpulkan bahwa pembelajaran kimia secara daring di kelas XI MIPA SMAN 1 Banguntapan terlaksana secara efektif meskipun terdapat beberapa kendala yang dialami secara pembelajaran daring yaitu: 1) Tidak semua siswa dapat memahami materi yang diajarkan, meskipun sudah dibuatkan ringkasan materi, video pembelajaran, dan konsultasi melalui Whats App dan video call; 2) sinyal internet yang tidak mendukung membuat siswa susah memahami pembelajaran daring.

Kesimpulan diatas juga diperkuat dengan hasil penelitian yang disampaikan kembali oleh Muhtadin Amri dan Yus Arija Shobri menyatakan bahwa bentuk keterbatasan yang dialami oleh mahasiswa adalah koneksi internet yang lemah [41].

Berdasarkan pendapat hasil wawancara dan beberapa pendapat diatas dapat di ketahui kendala yang dihadapi pengguna media Quizizz. Namun beberapa responden juga diakhir pernyataan mereka menjelaskan hal tersebut bisa diatasi dan tidak menjadi masalah yang besar dalam pembelajaran menggunakan media quizziz ini. Dan jika diperhatikan kembali kendala koneksi internet sudah menjadi permasalahan yang sering terjadi tidak hanya bagi pengguna media Quizizz, namun bagi semua pengguna aplikasi pembelajaran yang digunakan

dalam pembelajaran secara online. Tidak menutup kemungkinan bahwa kendala seperti ini tidak pernah terjadi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara online. Sehingga kendala seperti ini sulit untuk dicari solusinya dikarenakan koneksi internet ini diluar fitur Quizizz ini.

Selain itu, Firman, A.M. Irfan Taufan Asfar, dan Suhardiman dalam jurnal yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Sebagai Sistem Fast Respond Evaluation” mengemukakan pendapatnya Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan Aplikasi Quizizz sebagai sistem Fast Respond Evaluation berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa Teknologi Pendidikan semester 3 STKIP Muhammadiyah Boneditandai dengan hasil (gain) belajar mahasiswa meningkat dari 44% (kategori sedang) menjadi 97% (kategori tinggi) [42]. Berdasarkan hasil analisis penelitian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menggunakan media pembelajaran Quizizz berbasis android dibandingkan dengan kelompok yang digunakan oleh modul pendidikan. Siswa jadi lebih kritis dan praktisnya, siswa lebih mampu dalam konsepnya dalam diskusi, dan siswa lebih terbuka dengan menghubungkan materi pembelajaran dan manfaat sehari-hari kesimpulan yang lebih jelas interaksi dosen dan mahasiswa diluar pembelajaran lebih terjalin.

Pendapat tersebut didukung kembali oleh Sarah Amaliyah dan Lisnawati dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA 32 Jakarta” yang menyatakan bahwa Pengaruh dapat dilihat dari nilai rata – rata post-

test peserta didik dengan mengimplementasikan Aplikasi Quizizz dibanding peserta didik yang menggunakan pembelajaran langsung yaitu nilai post test kelas eksperimen sebesar 81,03 dan nilai post test kelas kontrol sebesar 75,13. Dapat disimpulkan bahwa nilai rata – rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas control [43].



BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

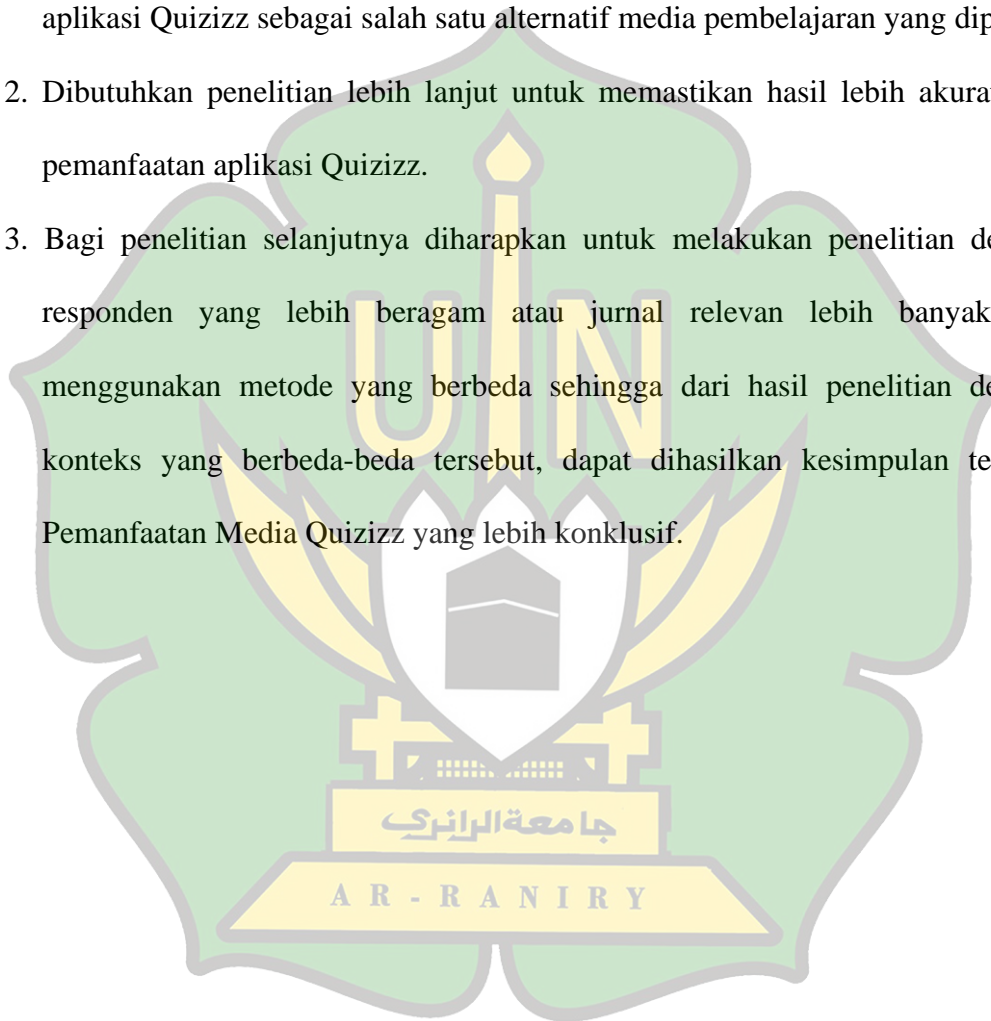
Berdasarkan serangkaian penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa beberapa hal diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Secara garis besar, Media Quizizz memberikan kebermanfaat dalam pembelajaran Ekonomi.
2. Media Quizizz digunakan sebagai media pembelajaran, karena penggunaan Quizizz dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, daya saing siswa, motivasi dan merangsang kegiatan belajar mengajar, selain itu Quizizz juga dapat membantu siswa untuk mempermudah pemahan terhadap materi pelajaran serta dapat membantu guru dalam hal mengevaluasi hasil belajar siswa
3. Keunggulan Media Quizizz sebagai media pembelajaran dapat dikatakan unggul dikarenakan dengan adanya aplikasi media ini pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, proses belajar siswa menjadi lebih interaktif, hemat waktu, motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan, dan proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja serta dapat meningkatkan kualitas belajar dengan baik.

5. 2 SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti merangkum beberapa saran sebagai berikut:

1. Para Guru/pengajar yang belum menerapkan media quizizz dapat menggunakan aplikasi Quizizz sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dipilih.
2. Dibutuhkan penelitian lebih lanjut untuk memastikan hasil lebih akurat dari pemanfaatan aplikasi Quizizz.
3. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian dengan responden yang lebih beragam atau jurnal relevan lebih banyak dan menggunakan metode yang berbeda sehingga dari hasil penelitian dengan konteks yang berbeda-beda tersebut, dapat dihasilkan kesimpulan tentang Pemanfaatan Media Quizizz yang lebih konklusif.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arifin, z. 2016. *Evaluasi pembelajaran (prinsip. Teknik, dan prosedur)*, Cetakan kedelapan. Jakarta: Rosda Karya.
- [2] Aman, A. 2020. Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. Vol. 2 (2): 1-11.
- [3] Dewi, H. 2019. “Penerapan Metode Problem Based Learning untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Fisika Berbantuan Evaluasi Quizizz di Sekolah Bersistem Kredit Semester”. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(10), 1298-1313.
- [4] Dewi, L. 2020. “Pengaruh Quizizz sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur”. Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Syarif Hidayatullah.
- [5] Surayya. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran *Think Pair Share* Terhadap Hasil Belajar IPA ditinjau dari keterampilan Berfikir Kritis Siswa.
- [6] Purba, L.S.L. 2019. Peningkatan Konsentrasi Belajar mahasiswa Didik Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Fisika Kimia I. *Journal of Dinamika Pendidikan*. Vol. 12 (1).
- [7] Suharsono, A, 2020. Pembelajaran Daring Latsar CPNS From Home dalam Masa PandemiCovid-19. *SAP: Susunan Artikel Pendidikan*. Vol. 5 (1).
- [8] Pujiasih, E. 2020. Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal of Karya Ilmiah Guru*. Vol. 5 (1).
- [9] Irwan. 2019. Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 1.8.

- [10] Arief, S. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [11] Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Skripsi S1. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- [12] Azhar A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [13] Suryanto dan Jihad A . 2013. *Guru Profesional Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*, Jakarta: Erlangga.
- [14] Guhlin, Miguel. 2016. "Gamifying Learning With Quizizz, Technotes" (Online) <https://blog.tcea.org/>., diakses pada 06 Februari 2022.
- [15] Citra, C.A. & Rosy, Brilian. 2020. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa SMK Kelas X SMK Ketintang Surabaya.
- [16] Noor, S. 2020. "Implementasi quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin" . *Jurnal Pendidikan* Vol. 6, No. 1.
- [17] Aini, Y. 2019. Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal of Kependidikan*. Vol. 2 (2).
- [18] " Tentang Quizizz ," <http://Prezi.Com/tentang-Quizizz/>, 2019.
- [19] Nuramanah. 2020. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI. *Jurnal Bestari*. Vol. 17 (1): 117-132.
- [20] Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [21] Djamarah. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- [22] Ormord. 2008. *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang Edisi keenam Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- [23] Hudaya, A. 2018. Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal OF Education*. Vol. 4(2): 86-97.
- [24] Talizaro, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol.2 No.2.
- [25] Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [26] Abidin, 2014. *Desain Sistem Pembelajaran dalam konteks kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- [27] Priansa, D. 2015. *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- [28] Khodijah, N. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [29] Arief, S. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [30] Abdurahman, M. 2013. *Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [31] Ajeng P, Edy R. 2016. Analisis pengaruh locus of control, employeengagement dan kepuasan kerja terhadap kinerja karyawan pt taspen kantor cabang utama semarang: <http://e-jurnal-s1.undip.ac.id/index.php/dbr>. Vol 5 (4).
- [32]. Arif S, 2013. *Metode Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- [33] Depdiknas, 2013. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa. Cet, Kelima* Jakarta: Pt Gramedia pustaka utama.

- [34] Sugiyono. 2010. *Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- [35] Moleong, L J. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- [36] Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [37] Zulfa, A. 2011. *Pergeseran Paradigma Pemidanaan*. Depok: UI Press.
- [38] Hamidi. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: UMM Press.
- [39] Sugiyono dan Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- [40] Mulatsih, B. 2020. *Application Of Google Classroom, Google Form And Quizizz In Chemical Learning During The Covid-19 Pandemic* . Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru.
- [41] Amri M. Yus A. 2020 *Persespsi mahasiswa terhadap penggunaan Quizizz dalam pembelajaran akutansi konsolidasi bank syariah di IAIN ponogoro*.
- [42] Firman, Asfal ea al. 2019 *implementasi media pembelajaran berbasis android sebagai sistem fast evaluation*.
- [43] Amaliyah, Sarah. 2018 *Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMAN 32 Jakarta*.

Lampiran 1.1 Surat Keterangan Pembimbing

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-12769/Un.08/FTK/KP.07.6/09/2022

TENTANG:

PENGGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munagasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen,
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi,
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2020, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 550 Tahun 2022, tentang Pemberi Kuasa Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS Pada Kementerian Agama,
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum,
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan** : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 29 Maret 2022
- Memutuskan** :
- Menetapkan** :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Yusran, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing pertama
2. Wanty khaira, S.Ag., M.Ed sebagai pembimbing kedua
- Untuk membimbing skripsi :
- Nama : Nurzamidar
- NIM : 160212036
- Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
- Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 4 Banda Aceh
- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022;
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 26 September 2022

An. Rektor
Dekan,


Saifuddin

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh,
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

Lampiran 1. 2 Dokumentasi Wawancara




Gambar: Wawancara guru dan siswa



Gambar : Wawancara dengan siswa

Lampiran 1.3 Surat Izin Penelitian


PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS WILAYAH KOTA BANDA ACEH
DAN KABUPATEN ACEH BESAR
 Alamat: Jalan Geuchik H. Abd. Jalil No. 1 Gampong Lamlagang, Kec. Banda Raya, Kota Banda Aceh Kode Pos 23239
 Telepon: (0651) 7599512, Faksimile: (0651) 7599513 7599513, E-mail: cabang.didid1@gmail.com

REKOMENDASI
 Nomor: 421.3/G/11/1734/2022

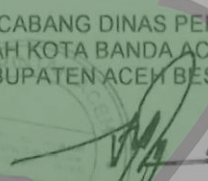
Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah Kota Banda Aceh dan Kabupaten Aceh Besar dengan ini memberikan Rekomendasi kepada :

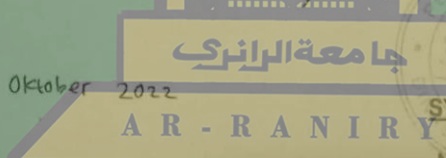
Nama	: Nurzamidar
NIM	: 160212036
Program Studi	: X/Pendidikan Teknologi Informasi
Judul	: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh.

Untuk melakukan Penelitian Ilmiah dalam rangka penulisan skripsi di SMA Negeri 4 Banda Aceh, sesuai dengan surat dari Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Nomor : B-8299/Un 08/FTK.1/TL.00/07/2022, tanggal 20 Juli 2022.

Demikianlah Rekomendasi ini dikeluarkan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 21 Juli 2022
 KEPALA CABANG DINAS PENDIDIKAN
 WILAYAH KOTA BANDA ACEH DAN
 KABUPATEN ACEH BESAR.


SYARWAN JONI, S.Pd., M.Pd
 Pembina Tingkat I
 NIP. 19730505 199803 1 008


جامعة الرانيري
AR - RANIRY
 09 Oktober 2022

tolong dibantu
ibu Roslinda
utk penelitian




PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 4 KOTA BANDA ACEH
 Jln. Panglima Nyak Makam No. 19 Kota Baru, Banda Aceh
 Website : sma4bna.sch.id Email : sma4bna@yahoo.com
 Telp/Fax. 0651 - 7555689 Kode Pos : 23125

Disposisi

No. Agenda : 418	Tanggal Penyelesaian :																												
Tanggal Diterima : 25/7/2022																													
Isi Ringkasan : 1210 Penelitian Nur Nurhidur																													
Tanggal Surat : 21/7/2022																													
No. : 421/3/G1/1934/2022																													
Asal Surat : Cabdin																													
Yth. Wakil Dekan Banda Aceh 4/ Disamping ditindaklanjuti Hams	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Diinstruksikan Kepada</th> <th>Paraf</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1. Wakil Kekurikulum</td><td></td></tr> <tr><td>2. Wakil Kesiswaan</td><td></td></tr> <tr><td>3. Wakil Sarana & Prasarana</td><td></td></tr> <tr><td>4. Wakil Humas</td><td></td></tr> <tr><td>5. Kepala Tata Usaha</td><td></td></tr> <tr><td>6. Kepala Pengajaran</td><td></td></tr> <tr><td>7. Koordinator BK/BP</td><td></td></tr> <tr><td>8. Kepala Pustaka</td><td></td></tr> <tr><td>9. Kepala Laboratorium</td><td></td></tr> <tr><td>10. Bendahara</td><td></td></tr> <tr><td>11. Pembina</td><td></td></tr> <tr><td>12. Guru</td><td></td></tr> <tr><td>13. Komite</td><td></td></tr> </tbody> </table>	Diinstruksikan Kepada	Paraf	1. Wakil Kekurikulum		2. Wakil Kesiswaan		3. Wakil Sarana & Prasarana		4. Wakil Humas		5. Kepala Tata Usaha		6. Kepala Pengajaran		7. Koordinator BK/BP		8. Kepala Pustaka		9. Kepala Laboratorium		10. Bendahara		11. Pembina		12. Guru		13. Komite	
	Diinstruksikan Kepada	Paraf																											
1. Wakil Kekurikulum																													
2. Wakil Kesiswaan																													
3. Wakil Sarana & Prasarana																													
4. Wakil Humas																													
5. Kepala Tata Usaha																													
6. Kepala Pengajaran																													
7. Koordinator BK/BP																													
8. Kepala Pustaka																													
9. Kepala Laboratorium																													
10. Bendahara																													
11. Pembina																													
12. Guru																													
13. Komite																													
Sesudah digunakan harap dikembalikan Kepada : Tanggal :																													

AR - RANIRY

Lampiran 1.4 Surat Selesai Penelitian



PEMERINTAH ACEH
DINAS PENDIDIKAN
SMAN 4 BANDA ACEH

Jalan Panglima Nyak Makam No 19 Kota Baru-Banda Aceh
 Laman: sman4bna.sch.id, Post-El: sman4bna@yahoo.com
 Telp/Fax . 0651-7555689 Kode Pos : 23125

Banda Aceh, 05 Oktober 2022

Nomor : 070 / 630 / 2022
 Lamp : -
 Hal : Telah Melaksanakan Penelitian

Kepada Yth,
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan
 Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 UIN Ar-Raniry
 Banda Aceh

Dengan hormat, sehubungan dengan surat dari Cabang Dinas Pendidikan Wilayah Kota Banda Aceh dan Kabupaten Aceh Besar Nomor : 421.3/G.1/1934/2022 , tanggal 21 Juli 2022 perihal Izin Penelitian , maka bersama ini Kepala SMA Negeri 4 Banda Aceh, menerangkan bahwa :

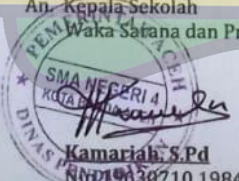
Nama : NURZAMIDAR
 NPM : 160212036
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi

Yang tersebut namanya di atas telah melaksanakan penelitian ilmiah pada SMA Negeri 4 Banda Aceh pada tanggal 04 Oktober 2022 , dengan Judul : **"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 4 BANDA ACEH"**

جامعة الرانيري
 A R - R A N I R Y

Demikian surat ini kami buat agar dapat dipergunakan seperlunya.

An. Kepala Sekolah
 Waka Sarana dan Prasarana



Kamariah, S.Pd
 Np. 19630710 198403 2 002
 No. Surat Kuasa : 420/611/2022
 Tgl : 30 September 2022