

**ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA**

Proposal

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memenuhi Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Akuntansi*

OLEH :

HUMAIROH
1602070046



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

FAKULTAS KEGURUAN & ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2020



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan skripsi sarjana bagi mahasiswa program strata-1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera
Utara

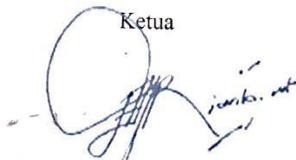
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam
sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, 21 Oktober 2020, pada pukul
08.00 sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan
memutuskan bahwa :

Nama : Humairoh
NPM : 1602070046
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media
Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Ketua


Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd



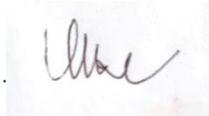
Sekretaris


Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd

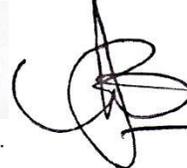
ANGGOTA PENGUJI :

1. Marnoko, S.Pd, M.Si
2. Dr. Faisal Rahman D, S.E, M.Si
3. Mariati, S.Pd, M.AK

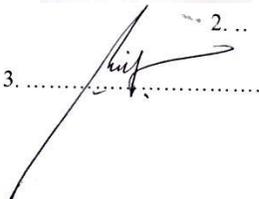
1. ...



2. ...



3.





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

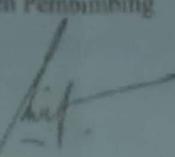
Skrripsi yang diajukan oleh mahasiswa dibawah ini :

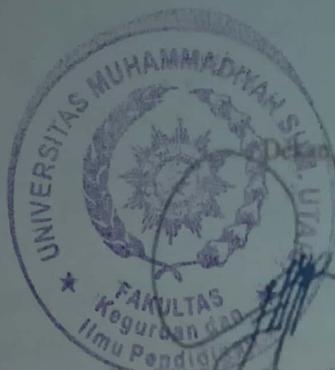
Nama : Humairoh
NPM : 1602070046
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran
Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

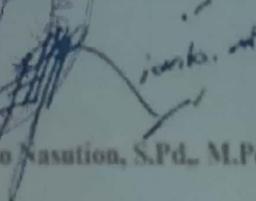
Saya layak disidangkan :

Medan, 07 September 2020

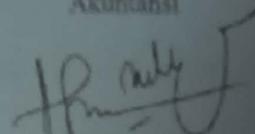
Disetujui oleh,
Dosen Pembimbing


(Mariati, S.Pd., M.Ak)




(Dr. Elhrianto Nasution, S.Pd., M.Pd)

Diketahui oleh :
Ketua Program Studi Pendidikan
Akuntansi


(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : **Humairoh**
NPM : 1602070046
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Analisis Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempat (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Oktober 2020

Hormat Saya

Yang Membuat Pernyataan



Humairoh



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Humairoh
NPM : 1602070046
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa
Dosen Pembimbing : Mariati, S.Pd., M.Ak

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan
20-08-2020	Perbaikan isi BAB IV dan BAB V secara keseluruhan	
22-08-2020	Perbaikan penjelasan isi BAB IV sesuai dengan rumusan masalah penelitian	
	Perbaikan Penulisan	
	Perbaikan penulisan kesimpulan dan saran pada BAB V sesuai dengan rumusan masalah	
26-08-2020	Perbaikan Daftar Pustaka	
07-09-2020	Penyempurnaan abstrak penelitian	
07-09-2020	ACC SIDANG	

Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Medan, 07 September 2020

Dosen Pembimbing

(Mariati, S.Pd., M.Ak)

ABSTRAK

HUMAIROH, NPM : 1602070046. ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA. Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *library research*. Sumber data yang diperoleh dari skripsi ini yaitu dengan menganalisis 10 jurnal atau artikel karya ilmiah yang berhubungan dengan pemanfaatan aplikasi *quizizz*. Instrument penelitian menggunakan observasi dan dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data-data tentang pemanfaatan aplikasi *quizizz* lalu menganalisis pemanfaatan aplikasi *quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dari hasil analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian sebelumnya menyatakan bahwa pemanfaat aplikasi *quizizz* sangat layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar. Ini terbukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : Aplikasi Quizizz, Minat Belajar.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur saya ucapkan kepada kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan proposal yang berjudul **“ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA”** dan tidak lupa juga shalawat beriring salam saya panjatkan kepada baginda nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita kealam terang benderang yang diridhoi Allah SWT dan selalu kita harapkan syafaatnya diyaumul akhir kelak.

Adapun yang ingin penulis persembahkan disini adalah berupa ucapan rasa syukur dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kepada orang tua penulis Bapak Idris Nst dan Ibu Yulisa, S.Ag, yang selama ini telah merawat, membesarkan, mendo'akan, mendidik dan memberikan dukungan baik dukungan moril dan materil.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa segala upaya yang penulis lakukan dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terlaksanakan dengan baik tanpa bantuan dan bimbingan berbagai pihak, untuk itu izinkan penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Agussani, MAP selaku Bapak Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. Bapak Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Mariati, S.Pd., M.Ak selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan banyak masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Seluruh Staf Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Kepada Saudara/I tercinta yaitu Annisa (adik), Syafira Zahara (kakak), Saipul Ashari Pane.
9. Buat sahabat tercinta Sapta Anggraini, Dewi Aulia Safitri, Weni Sri Ayu Harahap, Nur Irwani Karnila, Husna Khairunnisa, Nur Hidayah Naipospos, Mutia, Sofiah, Cahaya Wulandar Br. Lubis, Tri Annisa

Pangesti yang selalu menjaditeman berbagi dikala susah dan senang.

Terima kasih untuk semua nya semoga kita selalu bersama.

10. Buat teman-teman VIII A Sore Pendidikan Akuntansi, yang telah menjadi teman menyenangkan dimasa perkuliahan dan Semua Pihak yang tidak dapat disebut satu persatu terima kasih banyak atas doa dan dukungannya.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih dan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi peneliti maupun pembaca lainnya dalam usaha peningkatan mutu pendidikan dimasa yang akan datang. Amin
ya Rabbal ‘Alamin

Wassalammu’alaikum Wr. Wb

Medan, Juli 2020

Humairoh

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORITIS	7
A. Deskripsi Teori	7
1. Minat Belajar.....	7
a. Pengertian Minat.....	7
b. Minat Belajar.....	9
2. Media Pembelajaran	11
a. Pengertian Media Pembelajaran	11
3. Quizizz	14
a. Pengertian Quizizz.....	14

a	Cara mengakses quizizz	15
4.	Materi Pembelajaran.....	21
a.	Pengertian Jurnal Umum.....	21
b.	Bentuk Jurnal Umum	22
B.	Penelitian Yang Relevan	28
BAB III METODE PENELITIAN		31
A.	Lokasi dan Waktu Penelitian	31
B.	Instrumen Penelitian.....	32
C.	Sumber Data dan Penelitian.....	33
D.	Teknik Pengumpulan Data	36
E.	Teknik Analisis Data.....	36
F.	Rencana Pengujian Keabsahan Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		40
A.	Paparan Hasil Penelitian.....	31
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		54
A.	Kesimpulan	54
B.	Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....		56

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian.....	31
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kualitatif.....	32

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengertian atau definisi pembelajaran sangat banyak versinya, salah satunya menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Selain menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, pembelajaran didefinisikan seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal (Gagne, 1977). Lain lagi menurut Sugandi, A. (2004: 9) yang menyatakan bahwa pembelajaran terjemahan dari kata “instruction” yang berarti self instruction (dari internal) dan external instructions (dari eksternal). Pembelajaran yang bersifat eksternal antara lain datang dari guru yang disebut teaching atau pengajaran

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu, faktor internal dan faktor eksternal. Factor internal salah satunya adalah minat siswa dalam belajar, jika minat belajar yang dimiliki siswa rendah maka

sangat diwajarkan hasil belajar siswa juga ikut rendah dan begitu juga sebaliknya jika minat belajar yang dimiliki siswa tinggi maka sangat diwajarkan pula jika hasil belajar siswa tinggi. Minat merupakan factor yang sangat penting dalam kegiatan belajar siswa.

Ada banyak hal yang membuat minat belajar siswa ini muncul, salah satunya ialah penggunaan media yang digunakan oleh pendidik saat sedang melaksanakan proses pembelajaran. Setiap siswa tentunya sangat bosan jika seorang pendidik hanya mampu menggunakan media yang terpaku pada salah satu media saja, bahkan ada pendidik yang masih saja tidak menggunakan media saat melaksanakan proses pembelajaran. Tentunya ini sangat akan membosankan, terlebih lagi saat ini hampir setiap peserta didik sudah memiliki sebuah Handphone dan hampir setiap sekolah memperbolehkan membawa Handphone ke sekolah.

Hal ini sangat memprihatinkan, sebab mereka lebih luas peluang untuk bermain Handphone saat proses pembelajaran berlangsung. Ada pendidik yang peduli dan melarangnya namun ada pula pendidik yang tidak peduli dan membiarkannya dengan alasan yang terpenting dia hadir sekolah. Tanpa disadari perlahan handphone telah merusak pola fikir peserta didik yang pada awalnya terminat akhirnya menjadi bermalas-malasan.

Dengan adanya handphone yang dimiliki siswa, tentu itu harus dimanfaatkan oleh pendidik untuk mengambil nilai gunanya. Contohnya seperti menggunakan handphone sebagai media pembelajaran, tentu mereka

akan tertarik dengan perubahan tersebut. Mereka akan jauh lebih bisa dikuasai sebab handphone yang mereka miliki itu ikut serta dalam proses pembelajaran sebagai media. Pendidik menjadi seseorang yang harus bisa memandu mereka ke arah yang benar.

Di dalam handphone yang dimiliki siswa ada banyak hal yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, salah satunya ialah menggunakan aplikasi quizizz yang bisa diunduh pada setiap handphone. Dengan adanya aplikasi tersebut yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran tentunya ini akan dapat merubah proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih mengasyikkan. Sebab mereka bisa berbaur dengan handphone yang mereka memiliki dan disana mereka akan melihat banyak fitur yang sangat menarik untuk diketahui.

Semakin tingginya kecanggihan teknologi tanpa disadari ini merupakan sebuah peluang besar untuk para pendidik dapat berkarya, bahkan ini merupakan sebuah celah untuk bisa menjadi seorang pendidik yang professional dengan menggunakan berbagai macam media berbasis teknologi. Bukan hanya membangkitkan minat belajar siswa tetapi juga menambah minat pendidik untuk semakin lebih baik dalam menciptakan sebuah proses pembelajaran yang menarik. Pendidik tentunya dapat berkreasi dengan menggunakan laptop atau computer yang tersedia di sekolah.

Quizizz merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Aplikasi Quizizz ini masih jarang digunakan dan bahkan belum digunakan oleh sebagian guru di Indonesia.

Adanya aplikasi Quizizz ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menambah semangat siswa dalam menjalani proses pembelajaran. Di dalam aplikasi quizizz ini memiliki banyak fungsi yang bukan hanya menjadi ruang kelas, tetapi bisa juga menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang telah dikumpulkan dan siswa pun dapat melihat hasil jawaban yang dimilikinya secara langsung pada layar handphone atau computer yang digunakan. Dengan memanfaatkan aplikasi quizizz yang ada tentunya ini dapat memanfaatkan nilai guna dari Handphone yang dimiliki siswa agar mereka dapat mengetahui fungsi dari penggunaan Handphone sebagai alat media pembelajaran dan pendidik pun dapat merubah proses pembelajaran dari yang tidak menggunakan media akhirnya merubah menjadi menggunakan media pembelajaran yang dapat menambah minat belajar siswa. Berdasarkan hasil uraian-uraian diatas, mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul “Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa”

A. FOKUS PENELITIAN

Penelitian ini difokuskan pada upaya Guru Akuntansi dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan aplikasi *quizizz* melalui pengamatan di

Aspek Materi, Aspek Tampilan Antarmuka dan Aspek Perangkat Lunak
(*Software*)

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana manfaat aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran siswa ?
2. Bagaimana minat siswa dalam belajar saat menggunakan pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran siswa?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui manfaat aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran siswa
2. Mengetahui bagaimana minat siswa dalam belajar saat menggunakan pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran siswa

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Peneliti

Sebagai bahan kajian lebih lanjut oleh peneliti dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan khususnya mengenai peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan pemanfaatan media aplikasi *Quizizz*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan dan tambahan wawasan bagi sekolah tentang peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan pemanfaatan media aplikasi *Quizizz*.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan dan tambahan wawasan bagi guru yang tentunya dapat membuat guru menjadi lebih baik kedepannya yang berhubungan dengan peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan pemanfaatan media aplikasi *Quizizz*.

c. Bagi Pembaca

Sebagai bahan masukan dalam penyusunan proposal pada suatu hari dan tentunya dapat menambah wawasan bagi setiap orang yang membacanya. Semakin banyak membaca maka akan semakin meningkatlah kemampuan pada diri seseorang.

d. Bagi Peserta Didik

Menambah wawasan peserta didik tentang sumber belajar yang berbeda dan menarik, serta menambah pengetahuan bagi peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran

BAB II

STUDI KEPUSTAKAAN

A. DESKRIPSI TEORI

Studi kepustakaan merupakan usaha-usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan berbagai informasi, sesuai dengan topik yang sedang diteliti yaitu dengan cara menggali berbagai informasi yang bersumber dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan-peraturan, dan sumber lainnya baik secara tertulis maupun dari media elektronik. Kegunaan dari studi pustaka ini adalah untuk menjelaskan variabel yang menjadi topik dalam penelitian. Adapun yang berkaitan dengan topik yang akan dibahas dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Minat Belajar

a Pengertian Minat

Menurut sukardi (dalam Ahmad Susanto 2013:57), minat dapat diartikan sebagai suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan akan sesuatu. Adapun menurut Sudirman (dalam Ahmad Susanto 2013:57), minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri.

Oleh karena itu, apa saja yang dilihat seseorang barang tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa

minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang terhadap sesuatu objek, biasanya disertai dengan perasaan senang, karena itu merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu.

Minat yaitu suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan 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. Dalam proses pembelajaran tentunya siswa akan mengalami beberapa kesulitan dalam menjalaninya. Siswa yang memiliki Minat belajar tinggi akan cenderung tekun, ulet, semangat dalam belajar, pantang menyerah dan senang menghadapi tantangan. Mereka memandang setiap hambatan belajar sebagai tantangan yang harus mampu diatasi.

Menurut Bernard dalam Sadirman (dalam Ahmad Susanto 2013:57) menyatakan bahwa minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Jadi jelas bahwa minat akan selalu terkait dengan persoalan kebutuhan dan keinginan. Lalu menurut Bloom (dalam Ahmad Susanto 2013:57) minat adalah apa yang disebutnya sebagai *subject-related affect*, yang didalamnya termasuk minat dan sikap terhadap materi pelajaran.

Minat merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa secara tetap dalam melakukan proses belajar. Sesuai dengan pendapat Menurut

Slameto (2010: 57) minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

b Minat Belajar

Hensen (dalam Ahmad Susanto 2013:57) menyebutkan bahwa minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi, factor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan. Sedangkan menurut Djamarah (2002: 157) menyebutkan “Minat belajar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah”.Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diminati itu. Timbulnya minat belajar disebabkan berbagai hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang dan bahagia.

Menurut Slameto (2010: 180) dalam buku belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya menyatakan bahwa: “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Minat merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri dapat berupa seseorang, suatu obyek, suatu situasi, suatu aktivitas dan lain sebagainya. Minat

tersebut dapat meningkatkan menjadi besar apabila hubungan tersebut semakin kuat dan dekat.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat diketahui indikator adanya minat itu muncul dikarenakan oleh rasa senang yang hadir saat proses pembelajaran itu berlangsung, ketertarikan siswa yang membuat pembelajaran itu jadi lebih nyaman untuk dijalani dan untuk membuat mereka menjadi tertarik maka seorang pendidik bisa menggunakan beberapa media untuk dijadikan alat sarana dalam penyampaian materi.

Lalu adanya perhatian oleh pendidik yang membuat peserta didik merasa dirinya itu sangat diperhatikan oleh pendidiknya serta keterlibatan diri terhadap proses pembelajaran yang akan membuat proses pembelajaran itu tercapai tujuan pembelajarannya. Faktor yang dapat membangkitkan dan merangsang minat adalah faktor bahan pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, akan sering dipelajari oleh siswa yang bersangkutan.

Sebaliknya bahan pelajaran yang tidak menarik minat siswa tentu akan dikesampingkan oleh siswa, sebagaimana telah ditulis oleh Slameto (2010,p.57) bahwa “minat mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya”. Dari definisi dan

pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan dorongan batin yang tumbuh dari seseorang siswa untuk meningkatkan kebiasaan belajar dengan menggunakan bahan ajar yang menarik.

2. Media Pembelajaran

a Pengertian Media Pembelajaran

Association for Education an Communicating Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang digunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Menurut Sadiman (dalam Cecep Kustandi, Daddy Darmawan 2020:1) pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa.

Dari gabungan antara media dengan pembelajaran dapat diartikan bahwasannya media pembelajaran adalah alat penyaluran informasi yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran yang dilakukan siswa sedang berlangsung. Media Pembelajaran dapat dibedakan menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan pada indra penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman dan pengecap, sehingga secara umum ciri-ciri media pembelajaran adalah media itu dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati oleh panca indra, (Ankowo dan Kosasih, 2007:11).

Penggunaan media sebagai bahan ajar berperan penting dalam sebuah proses pembelajaran, sehingga diharapkan penyaluran informasi

atau materi yang disampaikan guru terhadap siswa dapat mudah diterima dan dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran tersebut. Seels & Glasgow (dalam Sutirman 2013:16) membagi media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi, yaitu media dengan teknologi tradisional dan media dengan teknologi mutakhir.

Kemp dan Dayton (dalam Cecep Kustandi, Daddy Darmawan 2020:17) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran berlangsung, sebagai berikut :

1. Penyampaian pelajaran tidak kaku.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan internal pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan

elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik, dan jelas.

6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan
8. Peran guru dapat berubah menjadi yang lebih positif.

Sudjana dan Riva'I (dalam Cecep Kustandi, Daddy Darmawan 2020:19) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat belajar
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan menekankan.

3. *Quizizz*

a. Pengetian *Quizizz*

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *Quizizz*, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka.

Beberapa fitur di antaranya berupa; adanya hitungan waktu mundur dalam mengerjakan soal, adanya meme berkarakter ketika siswa kurang tepat dalam menjawab soal, adanya penghargaan yang bersifat acak saat siswa menjawab soal dengan benar, serta adanya sistem peringkat sehingga siswa termotivasi untuk mengerjakan soal dengan cepat, benar, dan teliti. *Quizizz* memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan menumbuhkan minat 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 ini aplikasi membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik.

a. Cara Mengakses *Quizizz*

1. Cara Membuat akun di *Quizizz*

a. Cara Membuat akun di *Quizizz.com*

1. Masuk ke situs <https://Quizizz.com/>
2. Klik sign up (Kita bisa sign up dengan menggunakan akun google, atau dengan memasukkan email kita)
3. Setelah berhasil sign up, silakan klik a teacher
Perhatikan gambar berikut ini!



4. Pilih Negara, Masukkan kode pos, Masukkan nama sekolah secara manual dengan cara klik can't find your organization, Klik add organization dan Klik continue.

5. Sampai di sini, kita telah sukses membuat akun di *Quizizz.com*.

2. Cara Membuat soal di *Quizizz.com*

Setelah selesai membuat akun, langkah selanjutnya adalah membuat soal di *Quizizz.com*. Untuk itu, ikuti langkah-langkah di bawah ini!

- a. Klik open quiz creator
- b. Perhatikan gambar berikut!

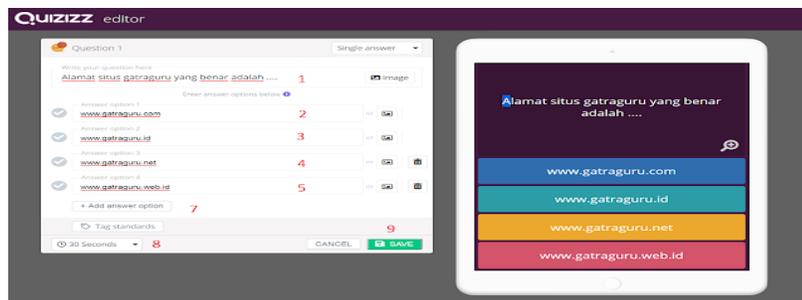
Keterangan :

1. Masukkan nama kuis yang akan dibuat. Misalkan “Kuis Gatra Guru”
2. Pilih bahasa yang digunakan dalam kuis.

3. Masukkan gambar untuk kuis. Gambar ini boleh diisi, boleh tidak.
 4. Setelah selesai, klik save.
- c. Klik create new question untuk mulai membuat soal.



- d. Kita akan dibawa ke halaman seperti di bawah ini. Silakan isikan sesuai dengan keterangan dibawah!



Keterangan :

Single answer adalah soal dengan satu jawaban benar.

Multy select, adalah soal dengan jawaban benar lebih dari satu.

1. Untuk membuat soal
2. Untuk pilihan 1

3. Untuk pilihan 2
4. Untuk pilihan 3
5. Untuk pilihan 4
6. Untuk menghapus pilihan tinggal menekan ikon tong sampah. Untuk jawaban yang benar, silakan klik tanda centang di sebelah kiri sampai berwarna hijau.
7. Untuk menambah option jawaban
8. Untuk mengatur waktu menjawab bisa dipilih 5, 10, 15, 20, dst (waktu dalam detik)
9. Jika semua sudah selesai, klik save.

Tampilan layar disebelah kanan adalah tampilan soal yang akan muncul di *HANDPHONE* siswa.

- e. Silahkan buat soal sebanyak yang diinginkan. Jika sudah, silahkan klik finish quiz kemudian isi grade dan choose relevance subject.

Grade : Untuk siswa kelas berapa

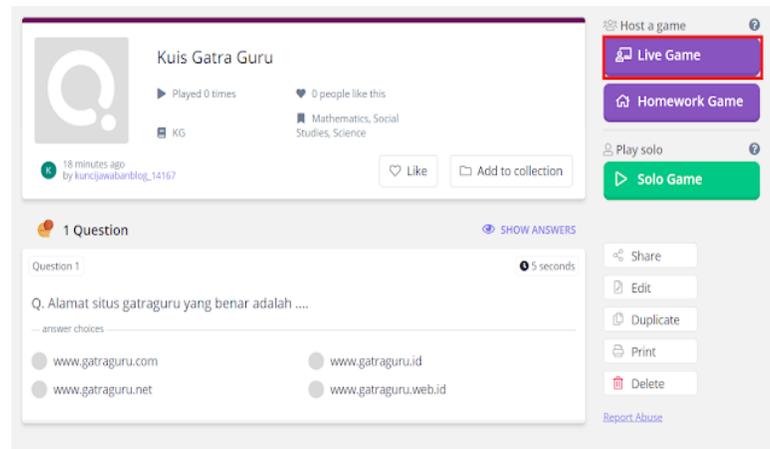
Choose relevance subject : silahkan pilih kuis kita tentang apa.

3. Cara memberikan soal *Quizizz.com* kepada siswa.

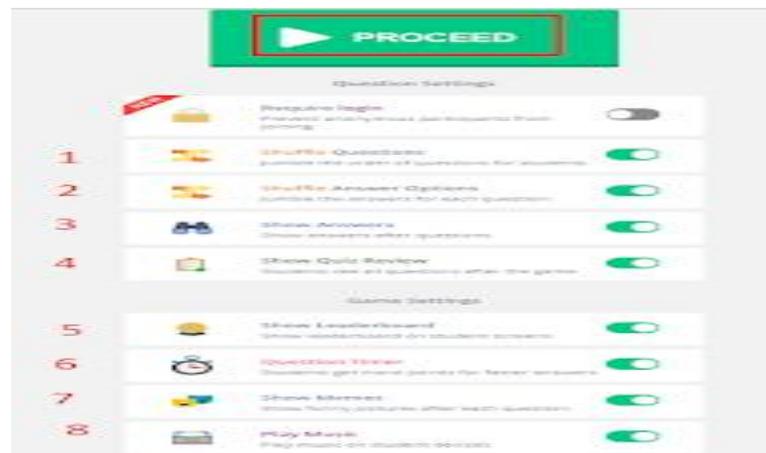
Setelah kuis selesai dibuat, langkah kita selanjutnya adalah memberikan kuis tersebut kepada siswa. Berikut langkah yang

harus dilakukan agar kita bisa memberikan kuis tersebut kepada siswa.

a. Klik live game



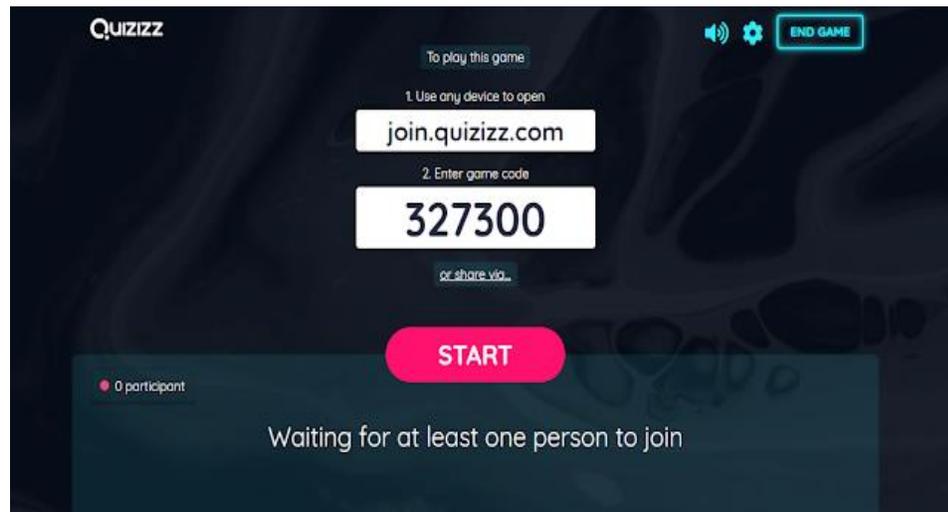
b. Silakan melakukan pengaturan seperti di bawah ini!



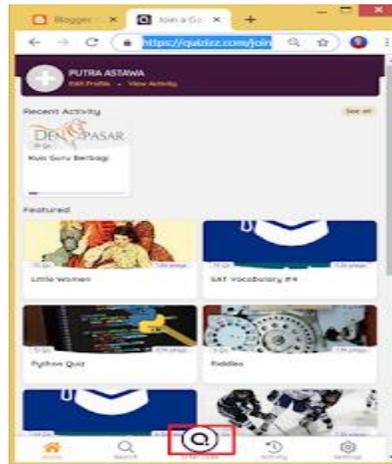
Keterangan

1. Jika berwarna hijau, pertanyaan akan diacak. (buat berwarna hijau)

2. Jika berwarna hijau, jawaban akan diacak. (buat berwarna hijau)
 3. Jika berwarna hijau, setelah selesai siswa akan diperlihatkan jawaban yang benar. (buat berwarna hijau)
- c. Kalau sudah selesai silakan tekan proceed, maka kuis sudah siap diberikan kepada siswa. Mintalah siswa untuk mengetik *join.Quizzz.com* di browser *HANDPHONE*nya.



4. Cara join di kuis online *Quizizz.com*
 - a. Masuk ke *join.Quizzz.com*, kemudia klik ikon join. Perhatikan gambar di bawah ini!



Minta siswa memasukkan game code, kemudian memasukkan nama mereka. Siswa yang telah bergabung akan terlihat di layar laptop guru. Kuis bisa dimulai setelah seluruh siswa bergabung di dalam kuis. Guru hanya tinggal klik start.

4. Materi Pembelajaran

a. Pengertian Jurnal Umum

Menurut Rudianto (2012:71) “Jurnal Umum atau Jurnal Transaksi adalah catatan sistematis atau kronologis yang dimiliki perusahaan atas transaksi yang telah dilakukan”. Jurnal umum (dalam buku Elizar Sinambela, Sri Rahayu, Fitriani Saragih, 2015:105) adalah alat yang digunakan untuk mencatat transaksi perusahaan yang dilakukan secara kronologis, dengan menunjukkan akun yang harus di debet dan di kredit beserta jumlahnya masing-masing. Jurnal disebut juga ‘*book of original entry*’ (buku catatan pertama), karena setiap transaksi yang terjadi

dalam perusahaan harus dicatat dahulu dalam jurnal sebelum dibukukan ke buku besar.

Jurnal memiliki fungsi sebagai berikut :

1. Fungsi mencatat

Fungsi mencatat yaitu merupakan alat untuk mencatat semua transaksi yang terjadi secara keseluruhan berdasarkan bukti dokumen yang ada.

2. Fungsi historis

Fungsi historis yaitu merupakan alat untuk mencatat semua transaksi yang terjadi sesuai dengan urutan waktunya (kronologis)

3. Fungsi analisis

Fungsi analisis yaitu merupakan hasil analisis dari bukti-bukti transaksi sehingga jelas letak debet/kredit dari akun yang akan dicatatkan beserta jumlahnya

4. Fungsi instruktif

Fungsi instruktif yaitu merupakan instruksi atau perintah untuk melakukan pemindahbukuan (posting) ke dalam buku besar

5. Fungsi informative

Fungsi informative yaitu memberikan informasi mengenai transaksi yang terjadi sehingga kegiatan perusahaan terlihat jelas.

b. Bentuk jurnal umum

Jurnal Umum

Halaman :

Tgl	Keterangan	Ref	Jumlah	
			D	K

Keterangan:

- a. Kolom tanggal digunakan untuk mencatat tanggal, bulan, dan tahun terjadinya transaksi
- b. Kolom keterangan digunakan untuk mencatat transaksi yang di debit dan di kredit, disertai keterangan singkat tentang transaksi tersebut
- c. Kolom ref. (refrensi) digunakan untuk mencatat kode akun ketika ayat jurnal dipindahkan ke buku besar. Sebelum dipindahkan, kolom ref. tetap dalam keadaan kosong
- d. Kolom debit digunakan untuk mencatat nilai transaksi
- e. Kolom kredit digunakan untuk mencatat nilai transaksi
- f. Halaman digunakan sebaufau ref. pada buku besar

Bentuk standard dan isi jurnal (dalam buku Ken Sabardiman Soetjipto, 2016:28) adalah sebagai berikut:

- a. Tanggal transaksi dimasukkan dalam kolom tanggal. Tanggal dicatat termasuk tahun, bulan dan tanggal transaksi

- b. Debet nama rekening (rekening untuk debet) dimasukkan pertama pada batas kiri kolom Nama Rekening dan Penjelasan. Kredit nama rekening (rekening untuk dikredit) kemudian dimasukkan pada baris berikutnya, agak menjolak ke dalam di bawah baris di atas. Hal tersebut untuk membedakan jumlah debet dan kredit
- c. Jumlah untuk debet dalam kolom Debet (kiri) dan jumlah untuk kredit dicatat dalam kolom Kredit (kanan)
- d. Diberikan penjelasan singkat transaksi
- e. Ruang sebelah kiri antara ayat jurnal. Ruang kosong untuk memisahkan ayat jurnal dan dibuat untuk memudahkan membaca
- f. Kolom Referensi (sering disingkat Ref) kosong pada saat jurnal dibuat, dan digunakan ketika ayat jurnal dipindahkan ke rekening buku besar. Pada saatnya, nomor rekening buku besar ditempatkan dalam kolom Referensi untuk indikasi di mana jumlah dalam ayat jurnal telah dipindahkan.

Proses pencatatan transaksi ke dalam jurnal umum disebut penjurnalan (*journalizing*). Prosedur yang diterapkan untuk jurnal umum adalah sebagai berikut :

- a. Setiap halaman jurnal diberi nomor urut untuk referensi
- b. Tahun dicantumkan sekali saja pada baris paling atas dari kolom “tanggal” di setiap halaman jurnal, kecuali apabila dalam halaman tersebut tahunnya berubah

- c. Bulan dicantumkan sekali saja pada baris pertama sesudah tahun dalam kolom tanggal” di setiap halaman kecuali dalam halaman tersebut bulannya berubah
- d. Tanggal dicantumkan sekali saja pada kolom “tanggal” untuk setiap hari, tanpa memandang jumlah transaksi yang ada pada hari itu. Tanggal yang dicatat adalah tanggal terjadinya transaksi, bukan tanggal dicatatnya transaksi dalam jurnal
- e. Nama akun yang didebit dicantumkan pada tepi paling kiri dalam kolom “keterangan”. Nilai uangnya dicatat dalam kolom “debit”
- f. Nama akun yang dikredit dicantumkan di bawah agak ke kanan dari akun yang di debit. Nilai uangnya dicatat dalam kolom “kredit”
- g. Penjelasan singkat dapat dicatat dibawah agak ke kanan dari setiap ayat jurnal. Kadang-kadang penjelasan ini ditiadakan. Yaitu, apabila sifat transaksi sudah jelas, atau apabila penjelasan terlampau panjang untuk sebuah transaksi yang kompleks, atau apabila dapat digantikan dengan referensi pada dokumen yang mendukungnya
- h. Kolom refrensi digunakan untuk mencatat nomor kode akun yang bersangkutan di buku besar. Kolom ini diisi pada waktu pemindahbukuan (*posting*) ke buku besar
- i. Nomor bukti transaksi yang dijadikan dasar pencatatan dalam jurnal dicatat dalam kolom “Nomor Bukti”.

- j. Di samping jurnal umum dua kolom, yang dapat digunakan untuk segala keperluan, terdapat jurnal dengan beberapa kolom, masing-masing kolom untuk satu jenis transaksi.

Contoh jurnal umum :

Pada tanggal 01 April 2020 Ny. Apriliani mendirikan usaha salon dengan nama “Apriliani Salon” dengan transaksi selama bulan April adalah sebagai berikut :

- a. 01 April Ny. Apriliani menanamkan modal sebesar Rp. 55.000.000 sebagai modal awal di usaha yang didirikannya
- b. 02 April Ny. Apriliani membayar tunai perlengkapan yang dibelinya untuk keperluan salon sebesar Rp. 5.000.000
- c. 06 April diterima uang dari pelanggan sebesar Rp. 2.500.000
- d. 08 April Ny. Apriliani membeli peralatan salon sebesar Rp. 200.000 dan baru dibayar sebesar Rp. 50.000
- e. 14 April Ny. Apriliani menerima total pendapatan dari pelanggan selama 8 hari sebesar Rp. 2.200.000
- f. 17 April Ny. Apriliani membayar hutang pada tanggal 08 April sebesar Rp. 150.000
- g. 22 April Ny. Apriliani mengambil uang perusahaan untuk keperluan pribadi sebesar Rp. 100.000
- h. 28 April 2020 diterima pendapatan sebesar Rp. 3.500.000 dan baru diterima sebesar Rp. 500.000, sisanya diterima tanggal 30 April

- i. 30 April Ny. Apriliani menerima sisa uang salon dari pelanggan pada tanggal 28 April sebesar Rp. 3.000.000
- j. 31 April Ny. Apriliani membayar listrik Rp. 250.000, telfon Rp. 30.000, iklan Rp. 100.000, air Rp. 50.000 dan gaji karyawan Rp. 500.000

Tgl		Keterangan	Ref	Jumlah	
				D	K
2020	01	Kas		Rp. 55.000.000	
		Modal			Rp. 55.000.000
	02	Perlengkapan		Rp. 5.000.000	
		Kas			Rp. 5.000.000
	06	Kas		Rp. 2.500.000	
		Pendapatan			Rp. 2.500.000
	08	Peralatan		Rp. 200.000	
		Kas			Rp. 50.000
		Hutang			Rp. 150.000
	14	Kas		Rp. 2.200.000	
		Pendapatan			Rp. 2.200.000
	17	Hutang		Rp. 150.000	
		Kas			Rp. 150.000
	22	Prive		Rp. 100.000	
		Kas			Rp. 100.000
	28	Kas		Rp. 500.000	
		Piutang		Rp. 3.000.000	
		Pendapatan			Rp. 3.500.000
	30	Kas		Rp. 3.000.000	
		Piutang			Rp. 3.000.000
	31	Biaya Listrik		Rp. 250.000	

	Biaya Telfon		Rp. 30.000	
	Biaya Iklan		Rp. 100.000	
	Biaya Air		Rp. 50.000	
	Biaya Gaji Karyawan		Rp. 500.000	
	Kas			Rp. 930.000

B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yulis Isratul Aini yang berjudul "Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan adanya pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran ini akan berpengaruh terhadap peningkatan kompetensi peserta didik dan kreatifitas pendidik.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada aplikasi yang digunakan sama-sama menggunakan alat bantu teknologi dan sama-sama berkaitan dengan peserta didik. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya untuk meningkatkan kompetensi peserta didik dan kreatifitas pendidik, sedangkan peneliti sendiri ingin meningkatkan minat belajar siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Lasia Agustina dan Indra Martha Rusmana yang berjudul "Pembelajaran Matematika Menyenangkan

Dengan Aplikasi Kuis Online *Quizizz*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan adanya penggunaan aplikasi kuis online dengan *quizizz* ini dapat membuat peserta didik dalam mempelajari pelajaran Matematika menjadi lebih menyenangkan.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada penggunaan aplikasi yang digunakan sama-sama menggunakan alat bantu teknologi dan sama-sama berhubungan dengan peserta didik serta sama-sama ingin membuat peserta didik menjadi lebih terihat senang pada saat proses pembelajaran yang berlangsung dan peneliti sendiri bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa

3. Penelitian dilakukan oleh “Dwi Yulianto Nugroho, Komilie Situmorang, Peggy Sara Tahulending, Maria Maxmilla Y. A, Christie Lidya Rumerung” yang berjudul “Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di Ypk Penabur Bandarlampung” dalam sebuah artikel. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa telah dimanfaatkannya kecanggihan teknologi sebagai media pembelajaran yang menggunakan jenis aplikasi bernama *Quizizz* dan *Kahot* yang dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dan menyenangkan saat pembelajaran berlangsung.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada salah satu penggunaan aplikasi yang bernama *quizizz* dan sama-sama bertujuan untuk membuat ketertarikan siswa terhadap proses

pembelajaran berlangsung sehingga siswa dapat menumbuhkan minat yang tinggi terhadap materi yang dipelajari.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada metode Kajian Pustaka (*Library Research*) yang berlokasi di perpustakaan baik secara *online* maupun *offline*.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Juni sampai dengan bulan Agustus 2020. Adapun rincian waktu penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian

NO	Keterangan	Bulan/Tahun 2019/2020											
		Juli				Agustus				September			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Surat Izin Penelitian			■									
2	Riset				■	■	■	■					
3	Pungumpulan Data				■	■	■	■					
4	Pengelolaan Data				■	■	■	■					
5	Penyusunan Skripsi				■	■	■	■					
6	Analisis Hasil Penelian dan Bimbingan				■	■	■	■	■				
6	Bimbingan Skripsi							■	■	■			
7	Sidang Meja Hijau										■		

B. INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen pada penelitian ini adalah peneliti sendiri. Peneliti kualitatif sebagai *human instrument*, sebagaimana pernyataan Sugiyono (2008:61), bahwa dalam penelitian kualitatif instrument utamanya adalah peneliti sendiri, namun selanjutnya setelah fokus penelitian menjadi jelas, maka kemungkinan akan dikembangkan instrument penelitian sederhana berupa observasi dan studi dokumentasi, yang diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan dengan data yang telah ditemukan melalui menganalisis dokumen-dokumen sumber.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kualitatif Tentang
Software E-learning Berbasis quizizz

Aspek Pengamatan	Indikator Pengamatan	Teknik Evaluasi	Analisis
a. Aspek Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kenyambungan materidengan tujuanpembelajaran 2. Tata Penulisan yang baik 3. Keakuratan isimateri 4. Kebenaran tata bahasa 5. Kesesuaian tingkatkesulitan denganpengguna 	Observasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/ artikel-artikel terpercaya yang relevan.
b. Aspek Tampilan Antarmuka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Simple 2. Sederhana 3. Menarik 4. Tampilantema 5. Kualitas teks 6. Kualitasgambar 7. Kualitasanimasi 	Observasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/ artikel-artikel terpercaya yang relevan.

c. Aspek Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Efektif dan Efisien 2. Mudah 3. <i>Reliable</i> (handal) 4. Simple 5. Bersifat tantangan 6. Usability 7. Tepat dalam pemilihan jenis aplikasi/<i>software/tool</i> 8. Kompatibilitas 9. <i>Reusable</i> 10. Menghidupkan suasana ruang belajar 11. Menumbuhkan Semangat belajar 	Observasi	Ditinjau berdasarkan jurnal karya ilmiah langsung/ artikel-artikel terpercaya yang relevan.
--	--	-----------	---

Sumber : Jurnal-Jurnal yang Relevan

C. Sumber Data dan Penelitian

Sumber data yang dalam penelitian ini adalah manusia dan selain manusia. Pengambilan sumber data diambil melalui *purposive*, yaitu teknik penentuan sampel dengan berdasarkan beberapa pertimbangan tertentu. Pengambilan sumber data diambil secara *purposive*, yaitu teknik Penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Menurut sugiyono (2008) dalam penelitian ini peneliti mengambil sebuah sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah suatu cara pengambilan sampel atau data yang berdasarkan pada pertimbangan dan atau tujuan tertentu, serta berdasarkan ciri- ciri atau sifat-sifat tertentu, berdasarkan pertimbangan tertentu.

Dalam menentukan sampel diperlukan beberapa hal yang dapat dijadikan penentuan dasar, antara lain : Jurnal/Artikel penelitian (minimal terindeks OJS), topic kajian pada jurnal tentang aplikasi *quizizz* sebagai media

pembelajaran, media pembelajaran berbasis *online*, minat belajar siswa. Dengan demikian, sumber data sementara pada penelitian ini yang peneliti pilih adalah sebagai berikut:

1. *Jurnal Pendidikan UNSIKA*. Lasia Agustina, Indra Martha Rusmana (2020). Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online *Quizizz*. Volume 2 No.1a.
2. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*. Muhtadin Amri, Yus Arija Shobri (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan *Quizizz* Dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah Di Iain Ponorogo. Volume 13 No. 1.
3. *Jurnal Kependidikan*. Halimatus Solikah (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Quizizz* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di Smpn 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. Volume 7 No.3.
4. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. Purba, Leony Sanga Lamsari (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran *quizizz* pada mata kuliah kimia fisika I. Volume 12 No.1
5. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. Citra, Cahyani Amildah, and Brillian Rosy (2020). "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. Volume 8 No.2.

6. *Jurnal Kependidikan*. Agung Setiawan, Sri Wigati, Dwi Sulistyaningsih (2019). Implementasi media game edukasi quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas x ipa 7 sma negeri 15 semarang tahun pelajaran 2019/2020. Volume 3. ISBN : 2685-5852.
7. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. Dayanti, Rita Novi, Admaja Dwi Herlambang, and Satrio Hadi Wijoyo (2020). Pengaruh Kualitas Implementasi Metode Pembelajaran Ceramah Berbantuan Powerpoint dan Quizizz terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotorik Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK Negeri 12 Malang. Volume 4 No.4.
8. *Jurnal Mitra Pendidikan*. Jati, Dionisius Heckie Puspoko (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Melalui Pembelajaran Online Berbasis Quizizz. Volume 4 No.5.
9. *Jurnal Mitra Pendidikan*. Dewi, Hartini (2019). Penerapan Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Fisika Berbantuan Evaluasi Quizizz Di Sekolah Bersistem Kredit Semester. Volume 3 No.10.
10. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm UM Metro* Sudihartono, Yudi (2020). Penerapan Quizizz Dalam Pelaksanaan Penilaian Pengetahuan Peserta Diklat Di Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Sumatera Selatan. Volume 5 No.1.

D. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2008) ada beberapa teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian kualitatif, yaitu: Observasi partisipan (*participant observation*), Wawancara mendalam (*in-depth interviews*), studi dokumentasi dan gabungan ketiganya atau triangulasi. Teknik pengumpulan yang akan digunakan oleh peneliti ialah studi dokumentasi dan observasi seperti yang telah dijelaskan diatas. Peneliti memilih teknik ini disebabkan oleh adanya penelitian kualitatif deskriptif dalam penelitian ini dan data yang diteliti oleh peneliti berupa 10 jurnal dokumenter.

Studi dokumentasi adalah besarnya fakta dan data yang tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi dan selain itu sifat teknik ini tidak terbatas dari ruang dan waktu, sehingga membuka peluang untuk peneliti mengetahui apa yang terjadi di masa silam.

E. Teknik Analisa Data

Setelah pengumpulan data yang diperlukan terkumpul, maka langkah selanjutnya diproses atau dianalisis. Analisis data merupakan kegiatan memproses data hasil penelitian sehingga data tersebut dapat menjawab pertanyaan penelitian atau proses menyederhanakan data ke dalam bentuk lain yang lebih mudah diinterpretasikan. Dalam teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah melalui tiga tahap model air, yaitu:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dan dicari temanya. Reduksi data juga berarti sebagai sebuah proses pemilihan, pemusatan perhatian, dan penyederhanaan. Reduksi data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah analisis menggolongkan, mengarahkan, dan membuang data yang tidak perlu mengenai faktor yang mempengaruhi pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan cara sedemikian rupa untuk dapat ditarik kesimpulan dan kemudian diverifikasi.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, selanjutnya adalah menyajikan data. Sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Data yang ada dikelompokkan pada bagian masing-masing. Data yang disajikan disesuaikan dengan informasi yang didapat dari catatan yang ada.

3. Verifikasi (*Conclusion Drawing*)

Berdasarkan permulaan pengumpulan data, selanjutnya mulai mencari kejelasan, konfigurasi yang mungkin, dan proposisi. Penelitian yang berkompeten akan menangani kesimpulan-kesimpulan yang longgar, tetap terbuka dan tidak skeptik, akan tetapi kesimpulan sudah

disediakan, mula-mula belum jelas, kemudian lebih rinci dan mengakar dengan kokoh. Setelah itu kemungkina akhir muncul sampai pengumpulan data berakhir. Peneliti melakukan verifikasi yaitu melakukan pengumpulan data mengenai faktor yang mempengaruhi pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa kemudian membuat kesimpulan, kesimpulan awal mula-mula mungkin belum jelas namun stelah itu akan semakin rinci dan mengakar dengan kokoh.

F. Rencana Pengujian Keabsahan Data

Keabsahan suatu data dapat dilakukan dengan teknik pemeriksaan yang didasarkan atas kriteria tertentu. Menurut Moleong (2009: 327), ada empat kriteria dalam teknik pemeriksaan data, yaitu: 1) kredibilitas (derajat kepercayaan), 2) keteralihan, 3) kebergantungan, 4) kepastian.

Dalam mengecek keabsahan data pada penelitian ini digunakan kredibilitas. Kriteria ini digunakan untuk membuktikan bahwa data atau informasi yang diperoleh benar-benar mengandung nilai kebenaran (truth value). Adapun teknik yang dilakukan antara lain:

1. Pengamatan secara seksama

Pengamatan secara seksama dilakukan secara terus menerus untuk memperoleh gambaran yang nyata tentang pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa

2. Trianggulasi

Trianggulasi merupakan suatu teknik pemeriksaan data dengan membandingkan data yang diperoleh dari satu sumber ke sumber lainnya pada saat yang berbeda atau membandingkan data yang memperoleh dari sumber ke sumber lainnya dengan pendekatan yang berbeda. Hal ini dilakukan untuk mengecek atau membandingkan data penelitian yang dilakukan sehingga informasi yang didapatkan memperoleh kebenaran.

3. Mengadakan *membercheck*

Membercheck dimaksudkan untuk memeriksa keabsahan data. *Membercek* dilakukan setiap akhir kegiatan. Dalam hal ini, peneliti berusaha menggulang kembali garis besar hasil dokumentasi berdasarkan catatan yang dilakukan peneliti agar informasi yang diperoleh dapat digunakan dalam penulisan laporan sesuai dengan apa yang dimaksud oleh sumber data.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil penelitian dan pembahasan dari pengumpulan data tentang pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa.

A. Paparan Hasil Data Penelitian

Data penelitian yang peneliti pilih adalah jurnal-jurnal yang relevan yang terindeksi minimal OJS, dengan topik kajian aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran, minat belajar siswa. Berikut hasil analisis yang peneliti sajikan di tabel 4.1 di bawah ini yang menunjukkan faktor-faktor yang diekstraksi dari literatur yang diulas, yang mempengaruhi pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran di lembaga pendidikan

Ada beberapa hal yang membuat penggunaan *Quizizz* ini menjadi terhambat yaitu kurangnya kecanggihan jaringan internet di sekolah, kurangnya keterampilan teknologi, sulitnya membagi waktu untuk penggunaan sebab terlalu banyak memakan waktu untuk menghubungkan jaringan internet dan kurangnya *Handphone/computer* yang tersedia. Namun menurut peneliti faktor-faktor lain yang mendukung penggunaan *Quizizz* ini adalah menariknya tampilan pada *quizizz*, kemudahan dalam memahami cara menggunakan, mempermudah siswa/mahasiswa dalam memahami pembelajaran

yang berlangsung, sederhana dan menarik, serta memiliki *timer* untuk melatih siswa/mahasiswa agar dapat mengerjakan tugas dengan disiplin dan tepat waktu.

Judul Penelitian	Aspek Materi	Aspek tampilan antar muka	Aspek perangkat lunak
Lasia Agustina, Indra Martha Rusmana (2020). Pembelajaran Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. (Metode Penelitian Kualitatif)	Kegiatan belajar tercapai sesuai dengan rancangan kegiatan belajar mengajar dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan	Tidak ditemukan	Terjadi interaksi antara siswa dengan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung
Muhtadin Amri, Yus Arijah Shobri (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan <i>Quizizz</i> Dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah Di Iain Ponorogo. Metode Campuran (Mix Method)	Mahasiswa menyatakan bahwasannya penggunaan aplikasi <i>Quizizz</i> dapat meningkatkan motivasi mahasiswa karena hasil jawaban mahasiswa menunjukkan bahwasannya penggunaan aplikasi <i>quizizz</i> dalam pembelajaran mata kuliah Akuntansi Konsolidasi	Hasil dari pendapat mahasiswa menyatakan bahwasannya tampilan <i>quizizz</i> menarik baginya	Dalam jurnal tersebut seorang peneliti menyatakan bahwasannya penggunaan aplikasi <i>quizizz</i> terbilang mudah, membantu penguasaan materi, membuat perkuliahan menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi

	Bank Syariah terletak pada rentan nilai >3,4 s/d 4,2.		belajar, dan juga membuat mahasiswa lebih aktif belajar.
Halimatus Solikah (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di Smpn 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020 (Metode penelitian eksperimen)	Pemberian materi melalui penggunaan aplikasi <i>quizizz</i> membuat siswa menjadi semakin lebih mudah dipelajari, terlihat dari sejumlah siswa yang memberikan respon positif terhadap media pembelajaran <i>Quizizz</i> yang digunakan.	Siswa menjadi terdukung oleh adanya ranking yang ditampilkan dalam layar, hal tersebut mendorong siswa untuk menjadi pemain terbaik dalam mengerjakan kuis.	Tercipta sebuah pembelajaran yang memudahkan guru untuk memberikan materi dengan menarik dan memudahkan siswa untuk dapat menumbuhkan motivasi belajar.
Leony Sanga Lamsari (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran <i>quizizz</i> pada mata kuliah kimia fisika I. (Metode kualitatif)	Peneliti dalam jurnal menyatakan bahwasannya materi yang digunakan berbeda-beda dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran <i>quizizz</i> untuk	evaluasi pembelajaran <i>quizizz</i> dapat menggunakan materi yang berbeda dan untuk memperoleh hasil maksimal	Peneliti menyatakan dengan adanya penggunaan aplikasi <i>quizizz</i> siswa dapat lebih mudah dalam mengakses sumber belajar yang

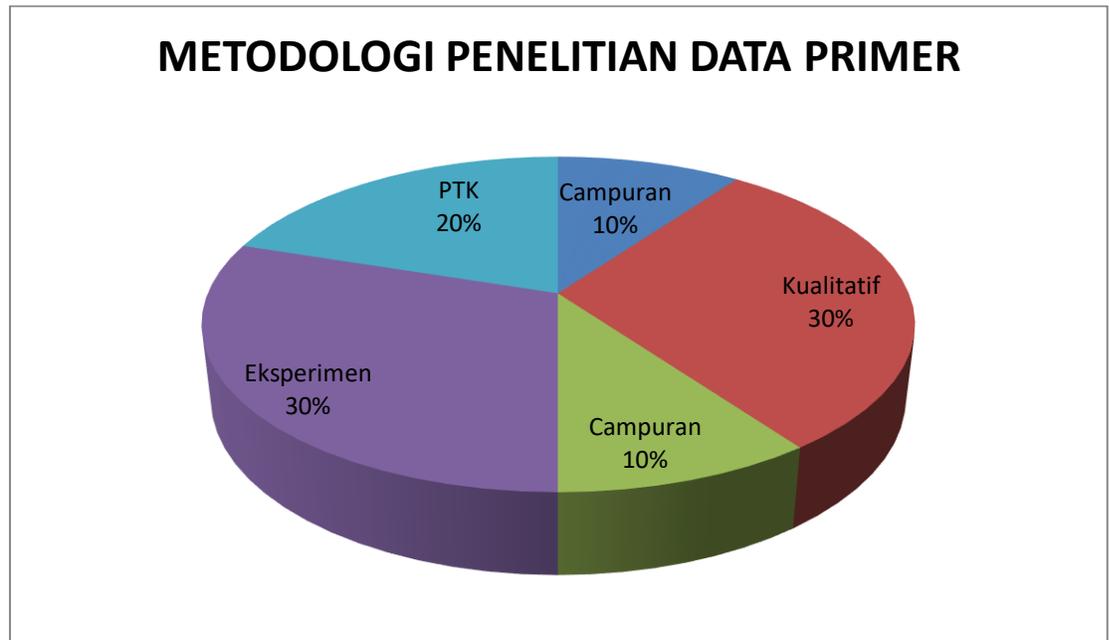
	memperoleh hasil maksimal		interaktif dan menyenangkan
Citra, Cahyani Amildah, and Brillian Rosy (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya (Metode Eksperimen)	Kegiatan belajar menjadi lebih bervariasi dengan adanya penguatan materi untuk mengukur pemahaman siswa	Tampilan Menarik	Pembelajaran yang berlangsung menjadi sangat mudah
Agung Setiawan, Sri Wigati, Dwi Sulistyaningsih (2019). Implementasi media game edukasi <i>quizizz</i> untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas X IPA 7 SMA negeri 15 Semarang tahun pelajaran 2019/2020. (Metode PTK)	<p>a) Terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 95 dan siklus II sebesar 96;</p> <p>b) Terdapat peningkatan keterampilan proses siswa dari siklus I sebesar 81 dan siklus II sebesar 92</p> <p>c) Terdapat peningkatan respons positif dari siswa sebesar 80%</p>	Suasana belajar menjadi menarik dan menyenangkan	Pembelajaran jadi lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran <i>quizizz</i> yang sangat mudah digunakan.

	pada siklus I dan siklus II sebesar 93%.		
Dayanti, Rita Novi, Admaja Dwi Herlambang, and Satrio Hadi Wijoyo (2020). Pengaruh Kualitas Implementasi Metode Pembelajaran Ceramah Berbantuan Powerpoint dan <i>Quizizz</i> terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotorik Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK Negeri 12 Malang (Metode eksperimen)	Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan metode ceramah berbantu aplikasi <i>quizizz</i> ini membuat materi yang dipelajari lebih mudah memahami	Tidak ditemukan	Adanya banyak kemudahan yang terjadi setelah menggunakan aplikasi pembelajaran <i>quizizz</i>
Jati, Dionisius Heckie Puspoko (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Melalui Pembelajaran Online Berbasis <i>Quizizz</i> . Volume 4 No.5. (Metode PTK)	Kegiatan belajar mengajar di masa Pandemi Covid 19 ini sangat terbantu dengan adanya penggunaan aplikasi <i>Quizizz</i>	<i>Quizizz</i> memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran sehingga pembelajar	Dengan adanya penggunaan aplikasi <i>Quizizz</i> , hal ini jelas sangat membantu dalam melaksanakan proses pembelajaran di masa Pandemi Covid 19

		ran menjadi lebih menyenangkan.	
Dewi, Hartini (2019). "Penerapan Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Fisika Berbantuan Evaluasi <i>Quizizz</i> Di Sekolah Bersistem Kredit Semester. Volume 3 No.10 (Metode PTK)	Jumlah siswa yang mendapat kriteria pemahaman semakin meningkat setelah mempelajari materi dengan cara menghafal sebelum memulai tes di <i>quizizz</i> .	Tidak ditemukan	Tidak ditemukan
Yudi (2020). Penerapan <i>Quizizz</i> Dalam Pelaksanaan Penilaian Pengetahuan Peserta Diklat Di Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Sumatera Selatan. Volume 5 No.1. (Metode Kualitatif)	Penyampaian materi diterima dengan baik oleh siswa	Tampilan yang ada di <i>quizizz</i> seperti mainan sehingga pembelajaran jadi menyenangkan	Penggunaannya sangat mudah

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat bahwa penelitian diatas sebagai sumber data peneliti yang akan dianalisis hasilnya, peneliti mendapatkan informasi bahwa sebagian besar penelitian sebelumnya yang dikaji ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas/Kejuruan dan Universitas. Peneliti juga memperoleh informasi bahwa sebagian besar penelitian sebelumnya tentang pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran untuk

meningkatkan minat belajar siswa telah dilakukan menggunakan Metodologi Kualitatif, Campuran, Eksperimen dan PTK.



Gambar 4.1
Metodologi Penelitian Data dari Studi literatur Terdahlu

Mengacu pada gambar 4.1 metode penelitian Eksperimen dan Kualitatif yang paling banyak digunakan pada studi literatur terdahulu sebesar 60% dari data peneliti karena metode penelitian Eksperimen dan Kualitatif bersifat menggunakan suatu media baru di suatu lembaga pendidikan serta menguji kevalidannya apakah media yang baru dirancang tersebut menumbuhkan minat belajar siswa atau tidak. Dalam jurnal Cahyani Amildah Citra dan Brillian Rosy menyatakan bahwasannya dengan adanya metode penelitian eksperimen dapat membuat peneliti melakukan pengecekan dan pengamatan

hipotesis atau mengenali hubungan sebab akibat antara gejala. Seperti halnya didalam jurnal Cahyani Amildah Citra dan Brillian Rosy yang terdapat 1 kelas sebagai kelas eksperimen dan 1 kelas sebagai kelas kontrol, dimana kelas eksperimen digunakan sebagai tempat pengamatan sekaligus tempat pengujian dan kelas kontrol sebagai tempat pengamatan sebelum adanya pengujian dilakukan oleh peneliti.

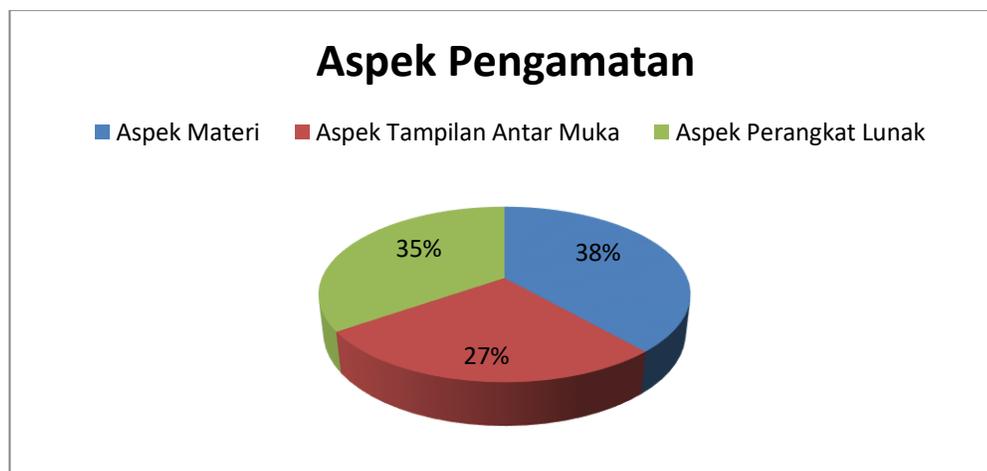
Di dalam artikel jurnal Yudi Sudihartono menyatakan bahwa Metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi". Terlihat dari penelitian yang dilakukannya telah adanya pengamatan yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan hasil penelitian. Penelitian kualitatif melalui wawancara, observasi, catatan lapangan, dokumen pribadi, dan dokumen resmi lainnya. Menurut Mulyadi (2011), "Pendekatan kualitatif dilakukan dengan cara observation partisipation yang membuat deskripsi, gambaran, lukisan atau makna secara sistematis, mendalam, faktual dan akurat terhadap fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar variabel yang diteliti.

B. Aspek yang mempengaruhi minat belajar

Dari studi literatur yang peneliti analisis, peneliti menyimpulkan bahwa dengan adanya pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran

dapat membuat siswa merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik. Terdapat beberapa aspek sebagai pedoman peneliti untuk menilai apakah minat belajar siswa meningkat dengan memanfaatkan aplikasi *quizizz* sebagai media belajar di sekolah maupun universitas. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Leony Sanga Lamsari Purba melalui pemanfaatan aplikasi *quizizz* yang digunakan sebagai media pembelajaran, mahasiswa berpendapat bahwa penggunaan *quizizz* ini dapat berguna untuk menumbuhkan perhatian, pemahaman, keaktifan, ketelitian dan ketenangan.

Gambar dibawah ini yang memperlihatkan aspek terbanyak yang dapat meningkatkan minat belajar siswa yang bersumber dari studi literatur sebelumnya.



Dapat dilihat bahwa dari 10 jurnal yang paling tinggi tingkat persennya ialah Aspek Materi, pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan materi

mudah disampaikan oleh guru melalui adanya penggunaan aplikasi *quizizz*. Lalu setelah itu tingkat Aspek Perangkat Lunak memiliki tingkat persen yang lebih tinggi dari tingkat tampilan Antarmuka. Hal ini disebabkan oleh 3 jurnal yang tidak membahas mengenai tampilan antar muka dan 1 jurnal yang tidak membahas mengenai perangkat lunak.

Minat adalah sesuatu yang harus dimiliki oleh siswa SMK Jurusan Akuntansi, mulai dari memunculkan ciri-ciri mengikuti pembelajaran dengan serius tanpa ada paksaan dan menjalani proses pembelajaran dengan baik berdasarkan keinginan dari diri sendiri. Jika seorang siswa sudah memiliki minat terhadap pembelajaran maka proses pembelajaran akan berjalan dengan baik, minat terlihat dari bagaimana siswa menyikapi pembelajaran yang berlangsung dan terlihat dari cara siswa merespon pembelajaran yang diberi guru.

Dengan adanya penggunaan *quizizz* dapat membuat siswa SMK mulai ikut berinteraksi dengan pembelajaran, bukan hanya berinteraksi dengan guru. Siswa mulai merasa bahwa belajar itu menyenangkan setelah mulai menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi tersebut. Siswa merasa senang dengan tampilan yang ada di layar *handphone* dan siswa menganggap bahwa penggunaan *quizizz* terbilang sangat mudah digunakan. Didalam *quizizz* siswa dapat membaca materi, mengerjakan tugas dan dapat berdiskusi dengan teman. Saat proses pengerjaan tes berlangsung siswa akan mulai berlomba satu sama lain untuk mengerjakan soal masing-masing dengan waktu yang telah ditetapkan. Siswa merasa menjadi semangat

mengerjakan karna sibuk bersaing untuk cepat menyelesaikan tugas dengan baik. Dengan adanya *timer* maka siswa tidak akan bertele-tele dalam menyelesaikan dan dapat menumbuhkan rasa saling berlomba antar siswa.

Siswa mulai mengetahui bahwa materi yang disampaikan itu simple, padahal sebelumnya guru juga sudah memberikan materi dengan cara manual. Dan siswa juga mulai mengetahui apa perbedaan dari proses pembelajaran menggunakan *internet* dan dengan penggunaan pembelajaran manual. Guru pun mulai mengetahui apa cara yang dapat mengatasi sebuah rasa jenuh yang dimiliki siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dengan *quizizz* pembelajaran menjadi menyenangkan serta membuat siswa mulai peduli terhadap materi pembelajaran dan mulai ikut serta terhadap proses pembelajaran dengan adanya ketertarikan terhadap media pembelajaran *quizizz* yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

1. Aspek Materi

Dalam studi literatur terdahulu pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media belajar diketahui bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I sebesar 95 dan siklus II sebesar 96, terdapat pula peningkatan keterampilan proses siswa dari siklus I sebesar 81 dan siklus II sebesar 92 dan terdapat juga peningkatan respons positif dari siswa sebesar 80% pada siklus I dan siklus II sebesar 93% (Agung Setiawan dkk. 2019).

Di dalam studi literatur (Halimatus Solikah.2020) juga menyatakan bahwasannya pemberian materi melalui penggunaan aplikasi quizizz dapat mempermudah siswa dalam menerima materi baru dan mempermudah siswa untuk mempelajarinya serta terlihat banyak siswa yang memberikan respon positif terhadap media pembelajaran *Quizizz* yang digunakan. Lain pula dengan penelitian Citra dkk (2020) yang membuat kegiatan belajar menjadi lebih bervariasi dengan adanya penguatan materi untuk mengukur pemahaman siswa melalui pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media belajar siswa.

2. Aspek tampilan antar muka

Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih maka semakin luas pula cara seseorang untuk mencari sesuatu yang dapat mempermudah segala urusan. Seperti halnya seorang guru, dengan adanya perkembangan teknologi tentunya hal ini dapat membuat guru menjadi lebih efisien dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan. Salah satu hal yang bisa dimanfaatkan dari adanya perkembangan teknologi adalah pemanfaatan *internet*. Dari adanya *internet* muncullah sebuah aplikasi pembelajaran yang bernama *quizizz* yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran.

Dengan adanya *quizizz* guru lebih mudah menyampaikan materi, namun penggunaan *quizizz* ini memiliki batasan waktu pengerjaan yang

telah diatur oleh guru. Dengan adanya batasan waktu ini dapat membuat siswa menjadi saling berlomba, dampak buruknya adalah terlalu sibuk berlomba dan akhirnya membuat siswa menjadi tidak konsentrasi sebab terpacu kepada waktu. Muhtadin Amri dkk (2020) pada penelitiannya terdapat sebuah respon yang menyatakan bahwasannya salah satu seorang responden merasakan tidak fokus dalam memahami soal sebab terlalu fokus kepada batas waktu dan adanya pemakaian jaringan internet membuat salah seorang responden menjadi kesulitan menggunakan aplikasi tersebut.

3. Aspek perangkat lunak

Perangkat lunak yang mudah dioperasikan adalah salah satu faktor yang penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pernyataan diatas disetujui oleh Agung Setiawan dkk (2019) Suasana belajar yang menarik dan menyenangkan di dalam kelas perlu diwujudkan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pendidikan bisa dicapai sehingga mutu pendidikan meningkat. Selain itu Muhtadin Amri (2020) juga menyatakan berbagai manfaat dari penggunaan Quizizz yang telah disebutkan seperti penggunaan aplikasi yang mudah, membantu penguasaan materi, membuat perkuliahan menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, dan juga membuat mahasiswa lebih aktif belajar. Yudi Sudihartono (2020) juga

menyatakan bahwasannya penggunaan aplikasi *quizizz* terbilang sangat mudah dipahami.

Dari hasil penelitian yang telah diteliti oleh peneliti terdahulu terlihat bahwasannya perangkat lunak memang sangat mudah dioperasikan sehingga dapat membuat pembelajaran bisa berjalan dengan baik melalui adanya pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran. Jika penggunaan aplikasi berjalan dengan mudah dan pembelajaran berjalan dengan baik maka akan terlihat pula manfaat bagi penggunaannya. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwasannya aspek kemudahan dalam aplikasi *quizizz* sebagai media belajar berhasil dalam meningkatkan minat belajarsiswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan data yang dikumpulkan dari hasil penelitian yang telah diteliti oleh peneliti sebelumnya. Hasil penelitian yang digunakan berasal dari penelitian di berbagai jenjang pendidikan dengan menggunakan satu penggunaan media pembelajaran yang sama yaitu penggunaan media pembelajaran *quizizz*. Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah ditelaah, didapat beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. *Quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran yang mudah digunakan oleh setiap kalangan pelajar maupun guru
2. *Quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran yang memiliki nilai guna tinggi sehingga dapat menumbuhkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik dari sebelumnya
3. Dengan adanya *quizizz* guru bisa menciptakan suasana belajar yang baru
4. Guru tidak sulit lagi mencari solusi dalam memecahkan masalah perihal siswa yang kurang peduli terhadap pembelajaran yang berlangsung

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dijalankan ada beberapa saran yang dapat diajukan, sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada setiap lembaga pendidikan agar lebih memfasilitasi

2. siswa dengan menyediakan sebuah ruang laboratorium computer dalam penggunaan teknologi agar lembaga pendidikan tersebut berjalan sesuai dengan perkembangan zaman.
3. Diharapkan kepada setiap lembaga pendidikan pula untuk memfasilitasi jaringan internet yang cukup kuat sinyal agar mempermudah dalam proses penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran.
4. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan penggunaan aplikasi media pembelajaran *quizizz* agar lebih mudah dikenal oleh beberapa guru dan siswa dan mempermudah dalam pengoperasian penggunaan aplikasi media pembelajaran *quizizz* dalam meningkatkan minat belajar siswa.
5. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan melakukan penelitian sumber yang lebih luas lagi, agar dapat menjadikan perbandingan untuk berkualitas yang lebih baik lagi.

Daftar Pustaka

- Lasia Agustina, Indra Martha Rusmana. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Jurnal Unsika*. Vol.2, No.1a. 2019
- Ahmad Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Prenadamedia Group
- Roida Eva Flora Siagian. (2015). Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. Vol.2, No.2. 2015
- Cecep Kustandi, Daddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Sutirman. (2013). *Media dan Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Putra Astawa. (2019). *Membuat Kuis Online Dengan Quizizz.com*. Diakses dari <https://www.gatraguru.net/2019/02/tutorial-lengkap-quizizz.html?fbclid=IwAR2c8MKfA6nmpgzmtxVZtdwRq5PqODdIJ1ogSkBPqkMJ7C8qr-yLTxxlz4I> pada tanggal 02 Februari 2019 pukul 20:19 WIB
- Elizar Sinambela, Sri Rahayu, Fitriani Saragih. (2015). *Pengantar Akuntansi*. Medan : Perdana Publishing
- Ken Sabardiman Soetjipto. (2016). *AKUNTANSI Suatu Pengantar*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Yulia Isratul Aini. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*. Vol. 2, No. 25, 30 Agustus 2019
- Muhtadin Amri, Yus Arija Shobri. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Quizizz Dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah Di Iain Ponorogo. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*. Vol. 13, No.1. 24 Maret 2020
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Dwi Yulianto Nugroho, Komilie Situmorang, Peggy Sara Tahulending, Maria Maxmilla Y. A, Christie Lidya Rumerung. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di Ypk Penabur Bandarlampung. *Jurnal Pendidikan*. Vol.2. 2019
- Indah Lestari. (2015). Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Vol.3. No.2. 2015
- Siti Maesaroh. (2013). Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Kependidikan*. Vol.1. No.1. November 2013
- Supardi U.S, Leonard, Heri Suhendri, Rismurdiyati. (2015). Pengaruh media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar fisika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPa*. Vol.2. No.1. 2015
- Nira Elpira, Anik Ghufron. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Tenaga Pendidikan*. Vol.2. No.1. April 2015
- Maya Siskawati, Pargito, Pujiati. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial*. Vol.4. No.1. 2016
- Halimatus Solikah. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di Smpn 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. Vol.7. No.3. 2020
- Aini, Yulia Isratul. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*. Vol.2. No.25. 2019
- Halimatus Solikah. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di Smpn 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal BAPALA* Vol.7. No.3. 2020
- Purba, Leony Sanga Lamsari. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. Vol.12. No.1. 2019
- Citra, Cahyani Amildah, and Brillian Rosy. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar

Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. Vol.8. No.2. 2020

- Agung Setiawan, Sri Wigati, Dwi Sulistyaningsih. (2019). Implementasi media game edukasi quizizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi sistem persamaan linear tiga variabel kelas x ipa 7 sma negeri 15 semarang tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal EDUSAINTEK*. Vol. 3. ISBN : 2685-5852. 2019
- Dayanti, Rita Novi, Admaja Dwi Herlambang, and Satrio Hadi Wijoyo (2020). Pengaruh Kualitas Implementasi Metode Pembelajaran Ceramah Berbantuan Powerpoint dan Quizizz terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotorik Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK Negeri 12 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*. Vol.4. No.4.
- Jati, Dionisius Heckie Puspoko (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Melalui Pembelajaran Online Berbasis Quizizz. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*. Vol.4. No.5. 2020
- Dewi, Hartini (2019). Penerapan Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Fisika Berbantuan Evaluasi Quizizz Di Sekolah Bersistem Kredit Semester. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*. Vol.3 No.10. 2019
- Sudihartono, Yudi (2020). Penerapan Quizizz Dalam Pelaksanaan Penilaian Pengetahuan Peserta Diklat Di Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Sumatera Selatan. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm UM Metro*. Vol.5. No.1. 2020



Kepada : Yth. Ibu Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU
Prihal : Permohonan Perubahan Judul Skripsi

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Humairoh
N P M : 1602070046
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan perubahan judul Skripsi sebagaimana tercantum di bawah ini :

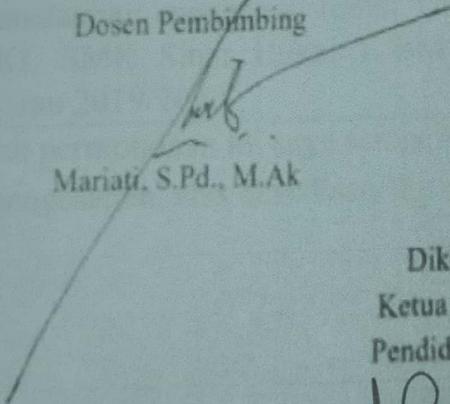
"PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PEMANFAATAN
APLIKASI QUIZZ DENGAN SOAL BERKARAKTER HOTS PADA SISWA
KELAS X AKL 1 SMK SINAR HUSNI 1 BM LAB. DELI SERDANG TAHUN
AJARAN 2019/2020"

Menjadi :

"ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI QUIZZ SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA"

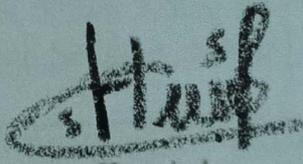
Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya
atas perhatian dan kesediaan Bapak Ibu saya ucapkan terima kasih.

Menyetujui :
Dosen Pembimbing


Mariati, S.Pd., M.Ak

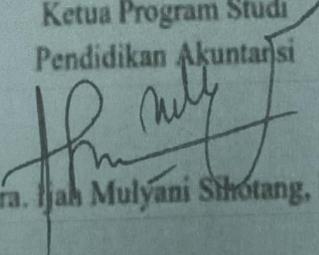
Medan, 25 Juni 2020

Hormat Pemohon, Pendidikan


Humairoh

Diketahui Oleh:

Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi


Dra. Hjh Mulyani Sihotang, M.Si



UMSU
Unggul Cerdas Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp (061) 6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form : K - 1

Kepada Yth: Ibu Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Humairoh
NPM : 1602070046
Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi
Kredit Kumulatif : 140 SKS

IPK : 3,58

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Peningkatan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan Aplikasi Quizizz dengan soal berkarakter HOTS pada Siswa Kelas X AKL 1 SMK Sinar Husni 1 BM Lab. Deli Serdang Tahun Ajaran 2019/2020	
	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Type Team Games Tournament Berbentuk Tts Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI AKL SMK Sinar Husni 1 BM Lab. Deli Serdang Tahun Ajaran 2019/2020	
	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Metode Jigsaw berbantu media TTS dalam upaya Meningkatkan pemahaman mengenai Jurnal Umum pada Siswa Kelas XI AKL SMK Sinar Husni 1 BM Lab. Deli Serdang Tahun Ajaran 2019/2020	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu saya ucapkan terimakasih.

Medan, 03 Februari 2020

Hormat Pemohon,

Humairoh

Keterangan :

- Dibuat rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Form : K-2

Kepada Yth. Ibu Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU

Assalamualaikum Wr.Wb

Dengan hormat yang bertanda tangan dibawah ini :

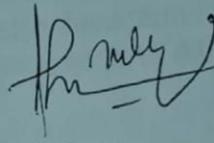
Nama : Humairoh
NPM : 1602070046
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum dibawah ini dengan judul sebagai berikut :

**Peningkatan hasil belajar siswa melalui pemanfaatan Aplikasi Quizizz
dengan soal berkarakter HOTS pada Siswa Kelas X AKL 1 SMK Sinar
Husni 1 BM Lab. Deli Serdang Tahun Ajaran 2019/2020**

Sekaligus saya mengajukan/ menunjuk Bapak/Ibu :

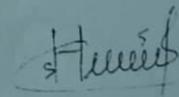
1. **Mariati S.Pd., M.Ak**



Sebagai dosen pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 03 Februari 2020
Hormat Pemohon,



Humairoh

Keterangan:

Dibuat rangkap 3 :

- Untuk Dekan/ Fakultas
- Untuk Ketua/ Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 564/II.3-AU/UMSU-02/F/2020
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

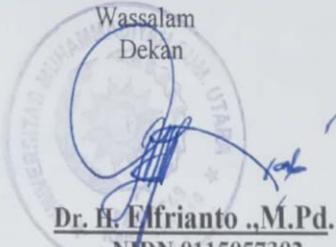
Nama Mahasiswa : Humairoh
N P M : 1602070046
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dengan Soal Berkarakter HOTS pada Siswa Keklas X AKL I SMK Sinar Husni I BM Lab. Deli Serdang Tahun Ajaran 2019/2020

Pembimbing : Mariati.,S.Pd.,M.Ak

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **09 Maret 2021**

Medan, 15 Rajab 1441 H
0 Maret 2020 M

Wassalam
Dekan

Dr. H. Efrianto .,M.Pd.
NIDN 0115057302

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan :

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Humairoh
NPM : 1602070046
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dengan Soal Berkarakter Hots Pada Siswa Kelas X Akl 1 SMK Sinar Husni 1 Bm Lab. Deli Serdang Tahun Ajaran 2019/2020
Dosen Pembimbing : Mariati, S.Pd., M.Ak

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
11-04-2020	<ul style="list-style-type: none">- Judul Huruf Kapital- Logo UMSU diganti dengan yang terbaru- Perbaikan di BAB I- Perbaikan BAB II mengenai materi yang digunakan harus berdasarkan buku yang paling rendah 10 tahun terakhir sejak tahun sekarang- Perbaikan di BAB III- Daftar Pustaka masih sangat berantakan	
20-04-2020	<ul style="list-style-type: none">- Penulisan symbol salah- Tabel belum rapi- Butir Tanpa Ada Akhiran " An"- Identifikasi dan Pembatasan Masalah masih berantakan- Sesuaikan Materi dengan Pembatasan Masalah- BAB III masih berantakan dan Daftar Pustaka masih sedikit (minimal 10-15 dari buku atau karya ilmiah)	
05-05-2020	<ul style="list-style-type: none">- Masih Berantakan- Buat Lagi Daftar Tabel Dan Daftar Lampiran. Cek Info Dalam Daftar Pustaka- Cakupan Ini Terdapat Diranah Apa- Bab Iii Masih Banyak Yang Perlu Diperbaiki, Salah satunya : Waktu Dan Instrumen Penelitian- Untuk Bimbingan Selanjutnya Sertakan : Butir Soal, Angket, Dkn Yang Mencapai Dan Tidak Mencapai Kkm, Silabus Dan	



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

	<p>Rpp</p> <ul style="list-style-type: none">- Jurnal Dan Sejenisnya, Yg Dimiringkan Bukan Judul Artikelnya, Tetapi Nama Jurnalnya.	
15-05-2020	<ul style="list-style-type: none">- Cantumkan Daftar Lampiran Sesuai Dengan Yang Sudah Kamu Lampirkan Dibawah Daftar Pustaka- Kalimat pada bagian Sampel berantakan- Butir soal terlalu panjang sehingga membuat penggunaan aplikasi Quizizz menjadi tidak dijalankan	
20-05-2020	<ul style="list-style-type: none">- Soalnya masih berantakan- Buat bentuk angket seperti contoh yang ibu beri pada bimbingan sebelumnya- Kompetensi Dasar RPP dengan Silabus tidak sama- Media di RPP masih salah- RPP belum selesai sampai tuntas	
31-05-2020	<ul style="list-style-type: none">- Buat Daftar Lampiran Sesuai Dengan Lampiran Yang Terdapat Di Bawah Daftar Pustaka	
4-06-2020	ACC sesuai proposal	

Medan, 4 Juni 2020

Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Dosen Pembimbing

(Mariati, S.Pd., M.Ak)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL
PRODI PENDIDIKAN AKUNTANSI**

Pada hari ini Selasa Tanggal 09 Juni 2020 telah diselenggarakan Seminar Prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa:

Nama : Humairoh
NPM : 1602070046
Judul Proposal : Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dengan Soal Berkarakter Hots Pada Siswa Kelas X Akl 1 Smk Sinar Husni 1 Bm Lab. Deli Serdang Tahun Ajaran 2019/2020

Disetujui/tidak disetujui*)

No	Argument/Komentar/Saran
Judul	Judul sebaiknya diubah krn saudara akan mengalami kendala melaksanakan penelitian dgn judul ini disaat pandemi. Diskusikan judul dgn pembimbing utk diarahkan ke penelitian deksriptif saja (kajian literatur/pustaka) dengan menggunakan pendekatan kualitatif.
Bab I	1. Alur berpikir masalah pada LBM susun kembali dengan baik. Benang merah permasalahan belum terurai dengan baik, sehingga dpt dikaitkan dengan kegunaan aplikasi Quizizz 2. Identifikasi masalah yang dikemukakan blm terlihat jelas di LBM.
Bab II	Redaksi/referensi terkait materi pelajaran mhn disesuaikan kembali, negitu pula kalau judul diubah maka anda tidak meneliti disekolah dan tidak menggunakan siswa sbg sampel.
Bab III	Metode penelitian ini dirubah dan disesuaikan dengan topik/kajian penelitian yg akan diubah.
Lainnya	Bila ingin mengubah menjadi kualitatif, <u>sesuaikan dgn kerangka proposal kualitatif yg telah diedarkan fakultas (hal yg kurang jelas komukasi via wa)</u>
Kesimpulan	[] Disetujui [] Ditolak [√] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Medan, 09 Juni 2020

TIM SEMINAR

Ketua

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Sekretaris

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Pembimbing

Mariati, S.Pd., M.Ak

Pembahas

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PENGESAHAN PROPOSAL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Prodi Pendidikan Akuntansi Yang
Diselenggarakan Pada Hari Selasa Tanggal 09 Juni 2020 Menerangkan Bahwa:

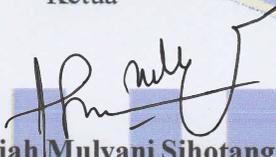
Nama Mahasiswa : Humairoh
NPM : 1602070046
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa
Proposal dinyatakan syah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi

Medan, 02 September 2020

TIM SEMINAR:

Ketua

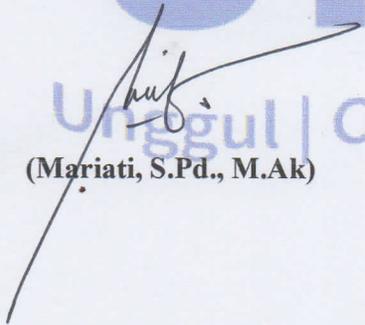
Sekretaris


(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)


(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Pembimbing

Pembahas


(Mariati, S.Pd., M.Ak)


(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT KETERANGAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Humairoh
NPM : 16020700046
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 09 Juni 2020

Dengan Judul Proposal :

" ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA "

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan Kepada Mahasiswa yang bersangkutan, smoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mhasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik kami ucapkan banyak terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Dikeluarkan di : Medan
Pada Tanggal : 29 Juni 2020

Wassaalam
Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

Dra Ijah Mulyani Sihotang.,M.SI



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya.

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website: <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@yahoo.co.id

Nomor : 1172/II.3/UMSU-02/F2020
Lamp. : --
Hal : **Mohon Izin Riset**

Medan, 04 Dzulhijjah 1441 H
25 Juli 2020 M

Kepada Yth.:
Bapak/Ibu **Kepala Perpustakaan UMSU**
Di
Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat yang Bapak/Ibu Pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

N a m a : **Humairoh**
NPM : 1602070046
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : Analisis pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alikum Warahmatullahi Barakatuh


Dekan
Dr. H. Elfrianto S.Pd., M.Pd.
NIDN : 0115057302

Tembusan :
- Peringgal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
UPT PERPUSTAKAAN

Jl. Kapt. Mukhtar Basri No. 3 Telp. 6624567 - Ext. 113 Medan 20238
Website: <http://perpustakaan.umsu.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor: ~~1042~~/KET/II.10-AU/UMSU-P/M/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

Nama : Humairoh
NPM : 1602070046
Univ./Fakultas : UMSU/ Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/P.Studi : Pendidikan Akuntansi/ S1

adalah benar telah melakukan kunjungan/penelitian pustaka guna menyelesaikan tugas akhir / skripsi dengan judul :

"Analisis pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa"

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 19 Safar 1442 H
07 Oktober 2020 M

Kepala UPT Perpustakaan,



Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd