

**PENGARUH APLIKASI PEMBELAJARAN QUIZIZZ PADA MATA
PELAJARAN PPKN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
DI KELAS VII SMP KARYA SERDANG**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi
Syarat-Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*

Oleh :

AFRANISHA
NPM. 2102060014



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN**

2025

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 23 Agustus 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

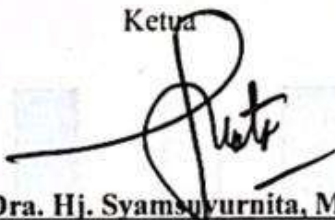
Nama Lengkap : Afranisha
NPM : 2102060014
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Skripsi : Pengaruh Aplikasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Pelajaran PPKn Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas VII SMP Karya Serdang

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua

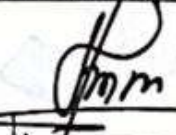
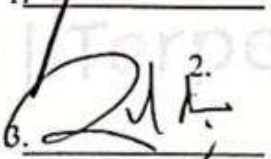

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

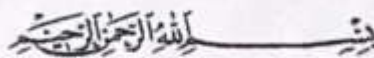
Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI :

1. Lahmuddin, S.H., M.Hum
2. Hotma Siregar, S.H., M.H.
3. Dr. Zulkifli Amin, M.Si.

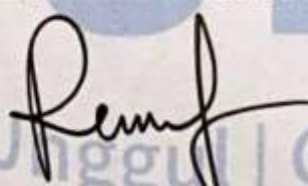



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

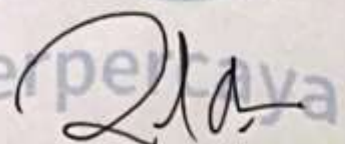
Nama : Afranisha
NPM : 2102060014
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Skripsi : Pengaruh Aplikasi Pembelajaran *Quizziz* pada Mata Pelajaran PPKn Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas VII SMP Karya Serdang

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
Kamis/29/05/2025	Revisi Bab 3 s/d Bab 4		
Senin/03/06/2025	Revisi Bab 4 Data		
Rabu/11/06/2025	Revisi Teknik Analisis Data		
Selasa/17/06/2025	Revisi Tabel		
Kamis/19/06/2025	Revisi Data Penelitian		
Senin/04/08/2025	Revisi Lampiran		
Senin/11/08/2025			

Ketua Program Studi
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan


Ryan Taufika, S.Pd., M.Pd.

Medan, Agustus 2025
Dosen Pembimbing


Dr. Zulkifli Amin, M.Si.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Afranisha
NPM : 2102060014
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Skripsi : Pengaruh Aplikasi Pembelajaran *Quizziz* pada Mata Pelajaran PPKn Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas VII SMP Karya Serdang
sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing



Dr. Zulkifli Amin, M.Si.

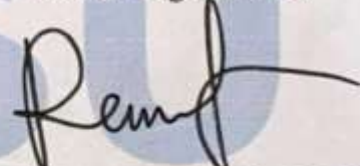
Diketahui oleh:

Dekan



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi



Rvan Taufika, S.Pd., M.Pd.

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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Afranisha
NPM : 2102060014
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Skripsi : Pengaruh Aplikasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Pelajaran PPKn Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas VII SMP Karya Serdang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Aplikasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Pelajaran PPKn Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas VII SMP Karya Serdang", bukan hasil menyadur secara mutlak hasil karya orang lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan di proses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Medan, September 2025
Hormat Saya
Yang membuat Pernyataan


AFRANISHA
2102060014

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh aplikasi pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn di kelas VII SMP Karya Serdang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMP Karya Serdang, dengan sampel yang diambil sebanyak 27 siswa dari kelas VII-A. Pengumpulan data dilakukan melalui angket yang diisi oleh siswa sebelum dan setelah penerapan aplikasi Quizizz. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa. Data yang diperoleh dari angket menunjukkan peningkatan minat belajar yang signifikan setelah penerapan aplikasi Quizizz. Siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar PPKn ketika menggunakan aplikasi ini dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, termasuk dukungan dari guru, lingkungan belajar yang positif, serta penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan teori-teori pendidikan yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada sekolah untuk lebih memperhatikan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, serta memberikan pelatihan kepada guru mengenai cara menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan menarik bagi siswa. Data yang diperoleh dari pengaruh antara variabel x ke variabel y sebesar 22%

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Minat Belajar Siswa, Pembelajaran PPKn.

ABSTRACT

This study aims to evaluate the effect of the Quizizz learning application on students' learning interest in the subject of Civics in grade VII of SMP Karya Serdang. The method used in this study is a quantitative approach with an experimental design. The population of this study was all grade VII students at SMP Karya Serdang, with a sample of 27 students from class VII-A. Data collection was carried out through questionnaires filled out by students before and after the application of the Quizizz application. The data obtained were analyzed using validity and reliability tests. The results of the study indicate that there is a significant influence of the use of the Quizizz application on students' learning interest. Data obtained from the questionnaire showed a significant increase in learning interest after the application of the Quizizz application. Students reported that they felt more interested and motivated to learn PPKn when using this application compared to conventional learning methods. This study also identified several factors that influence students' learning interest, including teacher support, a positive learning environment, and the use of technology in learning. These results are in line with educational theories that state that interesting learning media can increase student motivation and engagement in the learning process. Based on the results of the study, it is recommended that schools pay more attention to the use of varied learning media, as well as provide training to teachers on how to use the Quizizz application in learning. Thus, it is hoped that the learning process can be more effective and interesting for students. Data obtained from the influence between variable x and variable y is 22%.

Keywords: Quizizz App, Student Learning Interest, PPKn Learning.

KATA PENGANTAR



Dengan mengucapkan puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul " **Pengaruh Aplikasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Pelajaran PPKn Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas VII SMP Karya Serdang**" ini guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini mengalami banyak hambatan serta kemampuan dan pengalaman saya dalam penyajiannya. Namun dengan kerja keras dan bantuan dari beberapa pihak hingga akhirnya skripsi ini terselesaikan, oleh karena itu pada kesempatan ini saya mengucapkan banyak terimakasih kepada **Allah SWT**. Terimakasih saya kepada Allah swt yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran saya dalam penulisan serta kesehatan bagi saya selama menyelesaikan skripsi. Serta saya ucapkan ribuan terimakasih kepada Papa tercinta sekaligus cinta pertama saya **Warman, S.E** dan Mamak tercinta **Yelni Fianti, S.Pd** yang telah melahirkan saya. Saya sangat berterimakasih kepada Orang Tua saya yang selalu mendoakan dan mendukung saya ,baik dukungan materi dan moral kepada saya. Semoga Papa dan Mamak selalu sehat , panjang umur , bahagia dan tetap saling menyayangi selamanya.

Saya juga menyampaikan rasa hormat dan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang memberikan bantuan dan bimbingan kepada saya yaitu :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra, Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.** Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera

Utara.

4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.** Selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ryan Taufika, S.Pd., M.Pd.** Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Dr. Zulkifli Amin, M.Si.** Selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Staf pengajar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Ibu **Kristina Damaria Rohana Br Tobing, S.E** Selaku Kepala Sekolah SMP Karya Serdang, yang telah memberikan izin saya untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
9. Ibu **Dewi Ita Nurhaini Sinurat, S.Pd** Selaku Guru Mata Pelajaran PPKn di SMP Karya Serdang yang telah memberikan izin saya untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
10. Kakak dan Adik-Adik saya **Wyta Jumaida, Fatur Rahman dan Yudis Tira** yang saya cintai dan memberikan dukungan , doa serta semangat kepada saya ,semoga kita selalu menjadi saudara yang selalu mengasihi dan menyayangi selamanya.
11. Seluruh teman-teman PPKn Kelas 8A Pagi yang dimana saya temui mereka dari Maba hingga saat ini yang bakal berpisah nanti ketika di wisuda. Yang telah memberikan semangat dan dukungan untuk saya dan telah melewati bersama masa- masa sulit penulisan skripsi,semoga kita sukses dan tetap saling menyayangi dan memberi dukungan dalam keadaan apapun hingga selamanya.
12. **Yuke, Yunisa, Heca, Syfa** circle saya saat di KKN di Desa Ara Condong Stabat yang telah memberikan dukungan untuk saya.
13. **Kak Widya, Nafisah, dan Safrita** teman-teman saya ketika PLP 3 di PAB Medan Estate yang telah memberikan dukungan untuk saya.
14. **Kak Linda dan Rita** teman 1 kosan dengan saya di Alfalah 3 No. 17 yang selalu membantu dan menemani saya jika saya dalam kesulitan dikosan.
15. Dan terakhir terimakasih saya untuk diri saya sendiri yang telah mampu

berjuang dan melewati perjalanan yang tidak selalu mulus ini, dan terimakasih telah mampu bertahan hingga saat ini, terimakasih juga untuk tidak menyerah dalam perjalanan ini.

Mohon maaf jika kesalahan dalam penulisan maupun penyampaian informasi. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Wassalamua'alaikum Wr. Wb.

Medan, Agustus 2025

Penulis,

Afranisha

NPM : 2102060014

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kerangka Teoritis	7
2.1.1 Pengertian Aplikasi Pembelajaran	7
2.1.2 Media Pembelajaran	7
2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2.1.2.2 Fungsi Media Pembelajaran	9
2.1.3 Aplikasi Pembelajaran Quizizz.....	10
2.1.3.1 Pengertian Aplikasi Pembelajaran Quizizz.....	11
2.1.3.2 Langkah-Langkah Membuat Soal di Quizizz	12
2.1.3.3 Manfaat Media Pembelajaran Quizizz	15
2.1.3.4 Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran Quizizz	17
2.1.4 Minat Belajar.....	18
2.1.4.1 Pengertian Minat Belajar	18
2.1.4.2 Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar	19
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	22
2.3 Kerangka Konseptual.....	22
2.4 Hipotesis	24

BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Pendekatan Penelitian.....	25
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	26
3.3 Populasi dan Sampel	27
3.4 Variabel dan Definisi Operasional	28
3.5 Instrumen Penelitian.....	30
3.6 Teknik Analisis Data	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	33
4.1.1 Uji Validitas.....	34
4.1.2 Uji Reliabilitas.....	35
4.2 Pembahasan.....	35
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	37
5.1 Kesimpulan	37
5.2 Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	42

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	26
Tabel 3.2 Perincian Jumlah Siswa Kelas VII SMP Karya Serdang TP.....	27
Tabel 3.3 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Membuat Akun.....	13
Gambar 2. Membuat Soal.....	13
Gambar 3. Mempublikasikan Soal Kuis.....	14
Gambar 4. Mengirimkan link Aplikasi Kepada Siswa.....	14
Gambar 5. Bagan Kerangka Berfikir.....	23

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VII menjadi landasan penting bagi pembentukan karakter dan identitas kewarganegaraan siswa. Di tingkat ini, pembelajaran PPKn harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan perkembangan psikologis dan intelektual siswa, mengingat usia anak-anak yang mulai menunjukkan ketertarikan dan pemahaman yang lebih matang terhadap konten pembelajaran. Meski begitu, konteks pembelajaran PPKn di SMP Kelas VII menunjukkan beberapa tantangan yang signifikan yang perlu diatasi untuk memaksimalkan potensi pembelajaran.

Tantangan utama terletak pada bagaimana menjaga minat siswa agar tetap terlibat secara aktif dan mampu memahami nilai-nilai yang disampaikan melalui materi pembelajaran, mengingat sifat abstrak dan kompleksitas materi PPKn. Pentingnya menjaga relevansi dan daya tarik mata pelajaran PPKn di SMP Kelas VII mendorong perlunya inovasi dalam metode pembelajaran. Metode konvensional yang bersifat linier dan kurang interaktif dapat menimbulkan kebosanan dan menghambat proses pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Kondisi tersebut didukung dengan apa yang diungkapkan Wena (2009) yang menyebutkan bahwa proses pembelajaran yang sering dilakukan dengan metode ceramah dapat menciptakan dampak negatif yaitu siswa mengalami bosan dan tidak memperhatikan materi pembelajaran (Astika dkk.,

2023).

Ketidakberlanjutan minat siswa terhadap mata pelajaran PPKn menjadi salah satu masalah utama dalam pembelajaran di kelas ini. Faktor-faktor seperti metode pengajaran yang monoton, ketidaksesuaian kurikulum dengan perkembangan teknologi, dan kekakuan dalam menyajikan materi dapat merugikan proses pembelajaran.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif dianggap sebagai solusi yang potensial untuk mengatasi tantangan ini. Penerapan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan mendukung keterlibatan siswa secara aktif melalui penerapan media pembelajaran *quizizz*.

Media Quizizz merupakan aplikasi permainan yang bersifat naratif dan fleksibel. Media ini digunakan untuk menyampaikan evaluasi penilaian pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Mardianto (2014:240) merupakan salah satu strategi pembelajaran aktif yang dikembangkan oleh Mel Siberman dimana siswa dibagi dalam tiga tim. Setiap tim bertanggung jawab untuk menyiapkan kuis jawaban dan tim yang lain menggunakan waktu untuk memeriksa catatan. Diharapkan siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan bertanggung jawab atas apa yang mereka pelajari mampu mengajukan pertanyaan dan menyampaikan gagasan sehingga hasil belajar meningkat (Ningsih & Batu, 2022)

Oleh sebab itu, mata pelajaran PPKn di rancang untuk membekali siswa supaya menjadi warga negara yang cerdas serta cinta terhadap tanah air. Akan tetapi, ditengah maraknya perkembangan teknologi ini pada kenyataanya masih banyak kita jumpai guru dalam pengajaran cenderung menerapkan cara klasik

dan kurang beragam sehingga terkesan membosankan.

Kegiatan belajar PPKn dirasa kurang menarik, sulit, dan membosankan. Siswa sulit mengemukakan pendapat saat diskusi. Seringnya guru menyampaikan materi dengan model ceramah membuat siswa sulit memahami materi yang disampaikan, interaksi penyaji materi dan siswa tidak terlihat aktif. Siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Model pembelajaran yang digunakan guru kurang menyenangkan untuk siswa. Berdasarkan hasil tes yang diselenggarakan guru ternyata nilai siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan (nilai siswa masih dibawah KKM).

Tujuan dari pembelajaran PPKn adalah untuk membentuk manusia Indonesia seutuhnya berlandaskan pada Pancasila, UU, & Norma yang berlaku di masyarakat. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menjadi salah satu mata pelajaran yang dianggap paling kompeten untuk menyampaikan materi demokratis, hal ini disebabkan karena mata pelajaran PPKn memuat materi mengenai nilai-nilai dan norma yang dikembangkan dan dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari sehingga lebih mudah dipraktekkan. Materi yang disajikan dalam pembelajaran PPKn dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sosial, sehingga dapat berinteraksi dengan lingkungannya (Dionisius Heckie Puspoko Jati, 2022)

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 06 Maret 2025 yang dilakukan di SMP Karya Serdang, Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara, peneliti melihat bahwasannya hampir setiap hari proses belajar mengajar dilakukan dengan aktivitas membaca, mendengarkan dan mencatat serta hanya mengandalkan buku teks/buku paket tanpa adanya media lain yang bervariasi

sehingga terkesan membosankan. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa kurang aktif ketika pengajaran dan tidak sedikit siswa yang mengantuk, tidak fokus, serta beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru sehingga menyebabkan kurangnya minat belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Aplikasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Pelajaran PPKn Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas VII SMP Karya Serdang”. Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran dan media yang bervariasi dapat memotivasi belajar siswa, sehingga mampu meningkatkan hasil belajarnya. Untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran maka sekolah diharapkan menggunakan teknologi komunikasi dan informasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah penelitian ini adalah :

1. Rendahnya kemampuan siswa dalam mengemukakan pendapat saat diskusi dikelas.
2. Kurangnya ketertarikan siswa dalam membaca buku teks/paket PPKn
3. Menurunnya kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan buku teks/paket yang terdapat materi pembelajaran.
4. Pembelajaran masih berpusat pada guru karena masih menerapkan metode ceramah ke siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan media aplikasi pembelajaran *quizizz* terhadap minat belajar siswa kelas VII.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang ada, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah apa pengaruh aplikasi pembelajaran *quizizz* pada mata pelajaran PPKn terhadap minat belajar siswa di kelas VII SMP Karya Serdang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang hendak dicapai peneliti adalah untuk mengetahui berpengaruh atau tidak aplikasi pembelajaran *quizizz* pada mata pelajaran PPKn terhadap minat belajar siswa di kelas VII SMP Karya Serdang.

1.6 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 pembelajaran *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 pembelajaran *Quizizz*.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan dan tambahan wawasan bagi guru yang tentunya dapat membuat guru menjadi lebih kreatif yang mampu

membuat tingginya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PPKn.

c. Bagi Pembaca

Sebagai bahan masukan dalam penyusunan skripsi 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

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Aplikasi Pembelajaran

Aplikasi adalah program yang memiliki aktivitas pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran adalah suatu program yang mengemas sebuah metode pembelajaran berbantuan komputer yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna akhir (siswa) dari apa yang telah diinputkan kepada aplikasi tersebut (Tohir dkk., 2019).

2.1.2 Media Pembelajaran

Media yaitu yang berasal dari bahasa latin yang artinya prantara atau pengantar. Media juga diartikan oleh Gerlach yang mengartikan secara umum media adalah yang meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan keterampilan dan sikap (Lestari, 2022).

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara dan pengantar. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai pengantar atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Kesimpulannya media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses

pembelajaran (Ani Daniyati dkk., 2023).

Istilah pembelajaran sekarang ini lebih populer dibandingkan dengan belajar mengajar. Pembelajaran merujuk kepada interaksi aktif peserta didik dan pendidik dalam proses belajar di dalam kelas. Sedangkan istilah belajar mengajar masih berkonotasi kearah teacher centre dimana istilah ini sudah tidak relevan dengan konsep belajar yang menghendaki students centre. Pendidik dituntut peran yang lebih inovatif dalam proses pembelajaran. Paling tidak ada beberapa peran yang harus dipahami oleh peserta didik. Pertama pendidik sebagai motivator dalam pembelajaran yang fungsinya bagaimana pendidik dapat memberikan dukungan dan pemberi semangat kepada peserta didik dalam bahasa Ki Hajar Dewantara Ing Madio Mangun Karso dan Tutwuri Handayani. Kedua Sebagai pendidik, guru bukan hanya dituntut untuk memberikan pencerahan kepada siswa melalui mengajar dikelas sebagai agen transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai teladan dan sebagai orang yang dapat merubah karakter siswa dari yang tidak baik menjadi lebih baik. Ketiga sebagai pelatih. Bagaimana guru atau pendidik sebagai fasilitator untuk meningkatkan kompetensi atau skill peserta didik sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik (Djalal, 2017).

Dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat atau bentuk rangsangan yang digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran. Rangsangan yang dapat dijadikan media antara lain hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar bergerak atau tidak, tulisan, dan suara rekaman. Dari pengertian tersebut dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat belajar yang dapat mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran yang kemudian dapat menambah wawasan peserta didik (Rahman dkk., 2023).

2.1.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar, contohnya seperti Media Visual, Media Audio, Media Audio Visual. Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran peran media dalam pembelajaran sangatlah penting karena menentukan efektivitas dan efisiensi dalam tujuanpencapaian pembelajaran. Mc kown dalam buku nya " Audio Visual Aids to Instruction"mengemukakan ada empat fungsi media dalam pembelajaran yaitu pertama mengubahitik berat pendidikan formal yaitu dengan adanya media pembelajaran yang asalnyaasih abstrak menjadi pembelajaran yang konkrit, pembelajaran yang asalnya teoritis menjadi praktis kedua, menumbuhkan semangat motivasi belajar, dalam hal ini motivasi sangatlah berpengaruh bagi peserta didik, karena penggunaan media pada saat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menjadikan Siswa lebih fokus dalam pembelajaran. Ketiga, memberikan kejelasan, supaya pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan peserta didik dapat tersampaikan dengan jelas dan dapat dipahami maka penggunaan media dalam proses belajar mengajar sangatlah diperlukan. Terakhir, keempat yaitu memberikan sebuah rangsangan terutama rasa keinginan tahuan pesertadidik dalam memahami materi yang disampaikan.

Karena rasa ingin tahu memberikan gambaran untuk guru mengetahui bahwa peserta didiknya memperhatikan materi yang disampaikan. Kemudian fungsi media pembelajaran menurut Rowntree Kemukakan ada 6 fungsimedia yaitu yang pertama membangkitkan motivasi semangat belajar dimana pesertadidik menjadi lebih tertarik belajar yang tadinya jenuh dengan

pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang mengasyikan karena media pembelajaran nya. yang kedua, mengulas materi yang telah dipelajari guna supaya anak tidak lupa dengan materi sebelumnya. ketiga, memberikan stimulus belajar peserta didik diberikan rangsangan sebagai cara membuat peserta didik untuk lebih berpikir rasa ingin tahu yang tinggi. Yang keempat, mengaktifkan respon siswa untuk aktif di kelas yang kelima guru memberikan umpan balik melalui pertanyaan-pertanyaan guna untuk mengetahui peserta didik yang memahami materi atau yang tidak dengan begitu jika ada kekeliruan maka pendidik wajib membenarkan kesalahan pemahaman peserta didik dalam memahami materi. yang ke enam, mengadakan latihan yang sesuai atau evaluasi penilaian.

Pelajaran berlangsung tanpa menuntut harusnya kehadiran guru media sering dalam bentuk "kemasan" untuk mencapai proses pembelajaran. Dalam hal ini ditetapkan terlebih dahulu petunjuk atau pedoman kerja peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran penugasan dengan penggunaan bahan-bahan atau alat-alat yang telah disusun dan evaluasi. Dalam media pembelajaran yang menjadi syarat proses pembelajaran sesuai situasi di atas yaitu berbentuk modul, buku paket, kaset, YouTube, Google, dan perangkat sumber lain yang dapat memberikan informasi materi pembelajaran. Maka dari itu guru atau pendidik berfungsi sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar (Fadilah & Kanya, 2023).

2.1.3 Aplikasi Pembelajaran Quizizz

Quizizz merupakan media pembelajaran yang berbasis digital (multimedia). Media digital (multimedia) adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan

disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optic broadband, satelit dan sistem gelombang mikro. Quizizz merupakan salah satu media digital berbentuk game latihan soal maupun presentasi online yang membantu pendidik/pengajar untuk mendistribusikan materi ajar agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Bahkan bisa menambah minat dan semangat belajar peserta didik akan materi tertentu ketika memanfaatkan media pembelajaran digital ini (Arsyad A, 2011)

2.1.3.1 Pengertian Aplikasi Pembelajaran Quizizz

Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang bersifat naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran dirumah tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa. Sehingga, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, Guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi Quizizz, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan (Salsabila dkk., 2020)

Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz, adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer. Padahal, model pembelajaran pendidikan berbasis teknologi bisa distrategikan secara naratif yang bersifat prespektif. Sehingga, menghasilkan rumusan upaya pemecahan masalah melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz, terutama pada siswa SMP. Siswa SMP yang sedang tumbuh-tumbuhnya olah emosi, terkadang bisa memperlambat proses kinerja otak, ketika sedang kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Untuk menciptakan atmosfer

pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi Quizizz bisa menjadi upaya tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru.

Proses pembelajaran dengan media quizizz menjadi lebih menyenangkan karena sajian media ajar dengan tampilan slide dan warna yang menarik, serta pemberian kuis yang sangat interaktif karena pertanyaan akan muncul di layar masing-masing siswa, dengan latar gambar dan musik yang ceria, siswa pun dapat mengatur kecepatan saat menjawab dan dapat melihat hasilnya di akhir kegiatan. Tampilan kuis seperti sebuah perlombaan, dengan menampilkan capaian point berdasarkan peringkat, membuat siswa menjadi lebih aktif dan kompetitif.

Quizizz adalah aplikasi gratis yang menyenangkan untuk memudahkan guru dalam memberikan kuis kepada para siswa, dengan beberapa fitur menarik di antaranya kecepatan siswa, bring your own device (dapat diakses dengan perangkat sendiri), jutaan kuis publik, bahan ajar, editor kuis, dan laporan. Aplikasi quizizz ini sangat mudah diakses dan dioperasikan, dengan panduannya yang bisa disesuaikan dengan bahasa Indonesia. Guru dapat mengumpulkan materi ajar dan kuis dengan mudah dan dapat menambahkan gambar dari internet atau pun diunggah sendiri secara otomatis. Quizizz dapat pula memberikan laporan siswa secara terperinci, untuk setiap kuis yang diberikan guru, serta dapat diunduh sebagai kumpulan data dalam bentuk excel (Muliya, 2022).

2.1.3.2 Langkah-Langkah Membuat Soal di Quizizz

Dari namanya yang diawali dengan kata Quiz, tentu terdapat berbagai macam variasi kuis yang disuguhkan. Akan tetapi, untuk meningkatkan kreativitas dari setiap pemilik akun, Quizizz memberikan kemudahan untuk bisa membuat kuis sendiri, yang dikuisikan melalui kreasi diri sendiri, dengan klik

tulisan *create my quiz*.

Tata cara pengoperasian aplikasi Quizizz menurut (Situmeang dkk., 2022).

1. Buka *web*, ketik Quizizz
2. Bila belum memiliki akun, klik *sign up*
3. Isi segala ketentuan pendaftaran akun
4. Masuk ke aplikasi Quizizz, ketik *log in*
5. Isi dengan email dan *password* yang digunakan ketika mendaftar akun
6. Tentukan model kuis, bisa membuat sendiri dengan klik *create my quiz*

1) Langkah pertama membuat akun

Tahap ini terdiri dari login melalui google chrome, login menggunakan akun google, setelah itu pilih penggunaan untuk bidang apa sesuai kebutuhan, jika pada bidang pendidikan maka akan ada pilihan sebagai guru atau siswa silahkan pilih sesuai kebutuhan. Adapun tampilannya dapat dilihat sebagai berikut:

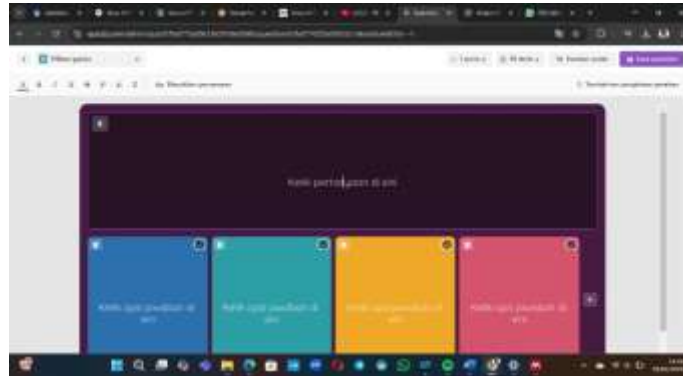


Gambar 1. Membuat Akun

2) Langkah membuat soal

Untuk membuat soal kuis silahkan klik “*create*” di samping kiri sebagaimana tampilan *screen* dibawah ini. Selanjutnya pilih kuis yang akan dibuat kemudian buat soal pada tampilan dibawah ini dan beri

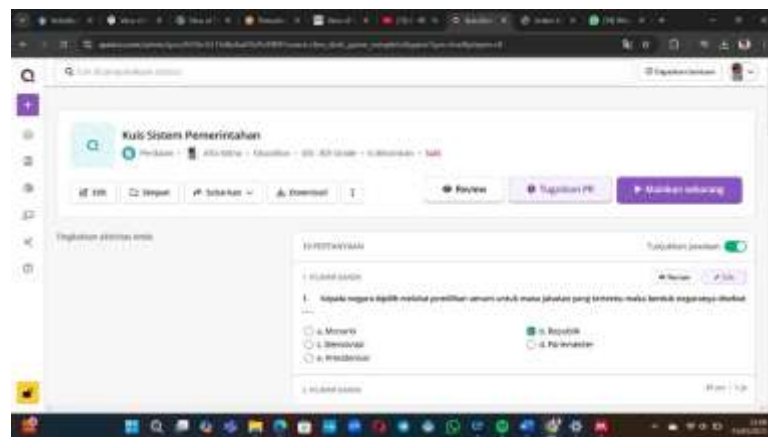
waktu pada jawaban yang benar.



Gambar 2. Membuat Soal

3) Langkah ketiga Mempublikasikan Soal Kuis

Setelah soal dibuat langkah selanjutnya yaitu mempublikasikan dengan cara pada halaman soal akan ada 2 pilihan yaitu “*start a live quiz*” dan “*assign homework*”. Adapun *start a live quiz* berarti kuis dikerjakan pada waktu itu, sedangkan *assign homework* digunakan untuk pengerjaan soal di rumah. Adapun tampilannya sebagai berikut :



Gambar 3. Mempublikasikan Soal Kuis

4) Langkah ke empat Mengirimkan Link Aplikasi Kepada Siswa

Tahap terakhir yaitu apabila soal sudah dibuat dan sudah dimulai oleh guru, guru wajib memberikan link aplikasi supaya siswa dapat mengakses seperti tampilan dibawah ini, kemudian guru memberikan

kode untuk memulai kuis tersebut :



Gambar 4. Mengirimkan link Aplikasi Kepada Siswa

2.1.3.3 Manfaat Media Pembelajaran Quizizz

Pada siswa SMP, strategi pembelajaran ceramah dengan media penyampaian materi secara langsung seolah-olah guru memberikan ceramah, tidak bisa dikatakan sebagai strategi yang efektif. Siswa SMP yang tengah tumbuh-tumbuhnya akan upaya pencarian jati diri, tidak terlepas begitu saja dengan olah emosi. Sehingga tidak bisa dipungkiri bila akhirnya materi yang disampaikan oleh guru tidak bisa diterima dengan mudah oleh siswa-siswa nya. Semakin cepatnya arus globalisasi, memunculkan pula arus lain dalam perkembangan teknologi, yang akhirnya lahir aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran, penunjang keberlangsungan kegiatan belajar mengajar Aplikasi Quizizz bersifat online, yang artinya dapat digunakan dengan mudah jika didukung dengan akses internet yang memadai.

Pemanfaatan media pembelajaran sendiri, tidak dapat dilepaskan begitu saja dengan pola-pola pembelajaran. Pola –pola pembelajaran yang diorganisasikan, kemudian di terapkan berdasarkan batasan teknologi pendidikan. Pada dasarnya, terdapat 4 pola pembelajaran yang diterapkan di Indonesia, 1) Pola Tradisional, yakni hubungan Guru kepada siswa secara

langsung, 2) Pola Guru dengan media, 3) Pola pembelajaran bermedia, 4) Pola pembelajaran dengan media saja.

Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran masuk dalam kategori pola pembelajaran nomor 3, dimana menempatkan media sebagai komponen sistem pembelajaran menjadi setara dengan komponen lainnya. Pola pembelajaran yang dibuat dan diberdayakan melalui aplikasi Quizizz adalah pola multimedia interaktif. Aplikasi Quizizz memiliki kelebihan - kelebihan yang dapat dengan mudah di manfaatkan selain media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran, sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi, nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Sehingga, memberikan warna baru terhadap olah evaluasi guru dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa-siswi.

Terdapat berbagai macam fitur lain yang tersedia dalam aplikasi Quizizz, yang bisa dimanfaatkan menjadi salah satu sarana Guru dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Di samping mengerjakan tugas, siswa bisa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena dalam aplikasi Quizizz memiliki tampilan segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan. Sebuah permainan memang tidak akan lepas dengan unsur kreatif, inovatif, petualangan, dan menyenangkan, yang kemudian bisa menumbuhkan motivasi positif keinginan belajar dari setiap siswa. Sehingga, dapat mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan secara konkret dan rata.

Penggunaan Quizizz sangat mudah. Kuis interaktif ini memiliki hingga 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Bisa juga ditambahkan gambar ke

latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan anda. Bila kuis sudah jadi, dapat dibagikan kepada siswa dengan menggunakan kode 6 digit yang dihasilkan. Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal (Aplikasi dkk., 2021).

2.1.3.4 Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran Quizizz

Penggunaan aplikasi quizizz pada media digital ada kalanya memiliki kelemahan terlihat pada saat penggunaan dan pengoprasian aplikasi tersebut. Disamping hal tersebut adapula kelebihan. Berikut kelebihan dan kelemahan dalam penggunaan aplikasi quizizz menurut (Ramdhani, 2024) antara lain sebagai berikut :

Kelebihan dari aplikasi quizizz yaitu:

1. Pada saat peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar poin akan muncul pada butir soal yang telah di jawab serta peserta didik akan mendapatkan rangking dalam menjawab beberapa soal dengan tepat.
2. Jika siswa salah atau ragu ada sistem kocok atau ulang sehingga di berikan kesempatan dalam menentukan pertanyaan yang salah atau ragu.
3. Soal yang muncul berbeda beda tidak akan sama dengan peserta didik yang lainya.
4. Pada akhir selesai mengerjakan kuis siswa dapat melihat kembali apa saja yang telah di kerjakan karena menggunakan tampilan *Review Question*.

Kelemahan dari aplikasi quizizz yaitu:

1. Dapat menambah tampilan layar baru/ peserta didik dapat membuka tab baru.

2. Pengontrolan dalam pembukaan tab baru yang dilakukan peserta didik.
2. Pelaksanaan menggunakan waktu yang cukup lama dan adanya keterbatasan, beberapa fitur yang memang harus dikembangkan lagi pada aplikasi tersebut.
3. Pengkondisian jaringan yang tidak stabil menjadi hambatan pada saat penggunaan aplikasi.

2.1.4 Minat Belajar

Minat sangat diperlukan karena dengan adanya minat tersebut tujuan belajar akan mudah dicapai. Namun demikian, minat sebagai faktor dari dalam diri sendiri terkadang tidak tumbuh dengan sendirinya, sebagai faktor-faktor dari luar juga mempunyai pengaruh terhadap perkembangan minat di dalam diri seseorang. Melihat pentingnya faktor luar dalam memberikan dorongan, maka guru harus mempunyai usaha, metode atau cara terhadap tumbuhnya minat dalam diri siswa untuk mengarahkan dan mengembangkan kearah tujuan yang ingin dicapainya.

Minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan. Dalam praktiknya, minat atau dorongan dalam diri siswa terkait dengan apa dan bagaimana siswa dapat mengaktualisasikan dirinya melalui belajar. Di mana identifikasi diri memiliki kaitan dengan peluang atau hambatan siswa dalam mengekspresikan potensi atau kreativitas dirinya sebagai perwujudan dari minat spesifik yang dia miliki. Minat dapat mendorong seseorang untuk aktif dalam kegiatan-kegiatan tertentu.

2.1.4.1 Pengertian Minat Belajar

Minat belajar merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan belajar siswa. Jadi, dapat ditegaskan bahwa faktor minat ini merupakan faktor

yang berpengaruh secara signifikan terhadap keberhasilan belajar. Keberhasilan dalam belajar tidak dapat dipisahkan dari tingginya minat belajar siswa. Minat tidak muncul dengan sendirinya, akan tetapi banyak faktor yang mempengaruhi munculnya minat.

Minat sangat erat hubungannya dengan belajar, belajar tanpa minat akan terasa menjemukan, dalam kenyataannya tidak semua belajar siswa didorong oleh faktor minatnya sendiri, ada yang mengembangkan minatnya terhadap materi pelajaran dikarenakan pengaruh dari gurunya, temannya, orang tuanya. Oleh sebab itu, sudah menjadi kewajiban dan tanggung jawab sekolah untuk menyediakan situasi dan kondisi yang bisa merangsang minat siswa terhadap belajar.

Jadi, yang dimaksud dari minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti : gairah, kemauan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain, minat belajar itu mempunyai ketergantungan pada faktor internal seseorang (siswa) seperti perhatian, kemauan dan kebutuhan terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar (Fadilah & Kanya, 2023).

Dengan kata lain, minat belajar mengindikasikan adanya kecenderungan untuk berusaha aktif meraih manfaat yang diharapkannya. Minat itu besar pengaruhnya terhadap belajar. Oleh karena itu, minat dapat ditumbuhkan-kembangkan melalui belajar, sebab melalui belajar seseorang dapat menganalisis informasi-informasi tentang berbagai karakteristik objek kehidupan termasuk

informasi tentang pendidikan, jabatan, serta tentang berbagai jenis pekerjaan (Pandiangan dkk., 2018).

2.1.4.2 Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam proses belajar (Zaki Al Fuad & Zuraini, 2016). Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar, antara lain sebagai berikut:

a. Faktor dalam diri siswa (Internal)

Faktor dalam diri siswa (internal) merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yang berasal dari peserta didik sendiri. Faktor dari dalam diri siswa terdiri dari:

1. Aspek Jasmaniah

Aspek jasmaniah mencakup kondisi fisik atau kesehatan jasmani dari individu siswa. Kondisi fisik yang prima sangat mendukung keberhasilan belajar dan dapat mempengaruhi minat belajar. Namun jika terjadi gangguan kesehatan pada fisik terutama indera penglihatan dan pendengaran, otomatis dapat menyebabkan berkurangnya minat belajar pada dirinya.

2. Aspek Psikologis (kejiwaan)

Aspek psikologis (kejiwaan) meliputi perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat, dan motif. Pada pembahasan berikut tidak semua faktor psikologis yang dibahas, tetapi hanya sebagian saja yang sangat berhubungan dengan minat belajar.

b. Faktor dari luar siswa (Eksternal)

Faktor dari luar diri siswa meliputi:

1. Keluarga

Keluarga memiliki peran yang besar dalam menciptakan minat belajar bagi anak. Seperti yang kita tahu, keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama bagi anak. Cara orang tua dalam mengajar dapat mempengaruhi minat belajar anak. Orang tua harus selalu siap sedia saat anak membutuhkan bantuan terlebih terhadap materi pelajaran yang sulit ditangkap oleh anak. Peralatan belajar yang dibutuhkan anak, juga perlu diperhatikan oleh orang tua. Dengan kata lain, orang tua harus terus mengetahui perkembangan belajar anak pada setiap hari. Suasana rumah juga harus mendukung anak dalam belajar, kerapian dan ketenangan di dalam rumah perlu dijaga. Hal tersebut bertujuan agar anak merasa nyaman dan mudah membentuk konsentrasinya terhadap materi yang dihadapi.

2. Sekolah

Faktor dari dalam sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber-sumber belajar, media pembelajaran, hubungan siswa dengan temannya, guru-gurunya dan staf sekolah serta berbagai kegiatan ekstrakurikuler. Pengetahuan dan pengalaman yang diberikan melalui sekolah harus dilakukan dengan proses mengajar yang baik. Pendidik menyelenggarakan pendidikan dengan tetap memperhatikan kondisi anak didiknya. Dengan demikian, anak tercipta situasi yang menyenangkan dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran.

3. Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat meliputi hubungan dengan teman bergaul, kegiatan dalam masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal. Kegiatan akademik, akan lebih baik apabila diimbangi dengan kegiatan di luar sekolah. Banyak kegiatan di dalam masyarakat yang dapat menumbuhkan minat belajar anak. Seperti kegiatan karang taruna, anak dapat belajar berorganisasi di dalamnya. Tapi, orang tua perlu memperhatikan kegiatan anaknya di luar rumah dan sekolah. Sebab kegiatan yang berlebih akan menurunkan semangatnya dalam mengikuti pelajaran di sekolah.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Adapun beberapa penelitian terdahulu tentang pengaruh media *quizizz* terhadap minat belajar siswa yaitu :

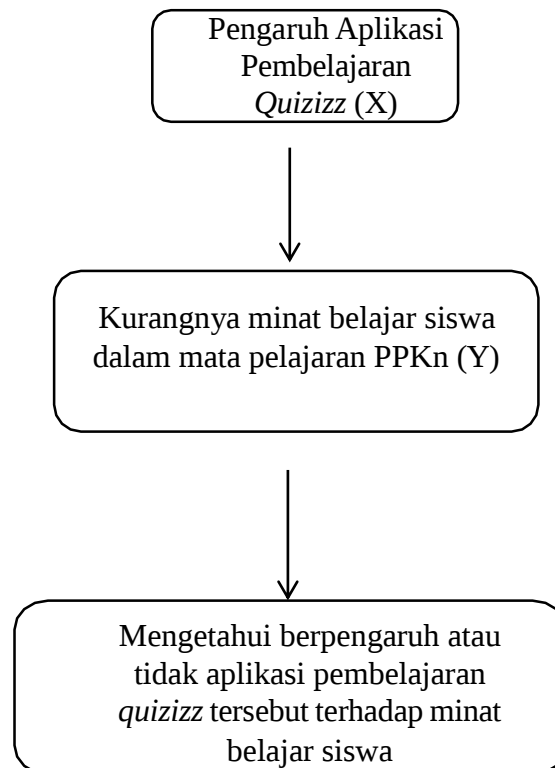
- a. Tina Aulia dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Quizizz* Terhadap Minat dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 18 Makassar” (Aulia Tina, 2024)
- b. Siti Nur Azizah, Kahar Mashuri, dan Yusda Novianti dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Aplikasi *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII-2 SMP Swasta PAB 7 Tandam Hilir” (Azizah dkk., 2023)
- c. Salsa Billa, Azwar Ananda, Al Rafni, dan Junaidi Indrawadi dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Game Edukasi *Quizizz* Terhadap

Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn SMA” (Billa dkk., 2023).

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual atau kerangka berpikir yaitu sebagai sintesa tentang hubungan antara variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan (Hilmi dkk., 2018). Kerangka konseptual penelitian ini adalah sebagai berikut:

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah “Aplikasi Pembelajaran *Quizizz*” (X), sedangkan variabel terikatnya adalah “Terhadap Minat Belajar Siswa”. Adapun jika digambarkan paradigma dalam penelitian ini sebagai berikut :



Gambar 5. Bagan Kerangka Berfikir

2.4 Hipotesis

Hipotesis yang baik ditulis secara singkat dengan bahasa yang jelas dan sederhana. Berarti penulisan hipotesis harus spesifik, jelas dan dapat diuji. Sehingga dengan demikian, dapat dipahami bahwa penulisan hipotesis diupayakan bisa dalam bentuk terarah, namun tidak mutlak. Hipotesis terarah bisa disusun, mengacu pada arah hasil penelitian terhadulu dan teori.

Hipotesis penelitian dikenal juga dengan istilah hipotesis penelitian alternatif (H_a) merupakan pernyataan spekulatif tentang hubungan antara dua variabel atau lebih yang digunakan dalam studi penelitian kuantitatif . Karena sifat hipotesis adalah dugaan atau spekulatif maka perlu diuji. Pada dasarnya ada 2 konsep hipotesis penelitian, yakni hipotesis terarah atau satu sisi dan non arah atau dua sisi (Yam & Taufik, 2021).

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti merumuskan hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

1. H_a : Adanya pengaruh penggunaan Aplikasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Pelajaran PPKn Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas VII SMP Karya Serdang.
2. H_o : Tidak adanya pengaruh penggunaan Aplikasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Pelajaran PPKn Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas VII SMP Karya Serdang.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Sebuah penelitian harus menggunakan metode yang sesuai untuk mencapai tujuan dan hasil yang diinginkan. Metode penelitian adalah pendekatan ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan tujuan yang spesifik. Penelitian yang bermakna adalah penelitian yang didasarkan pada teori yang relevan. Metode penelitian sebagai cara yang terencana, sistematis, ilmiah, dan rasional untuk mengumpulkan fakta. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam berbagai pendekatan dalam penelitian ilmiah (Charismana dkk., 2022)

Pendekatan yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang menggunakan alat uji statistik, maupun matematik yang sering disebut sebagai analisis deskriptif kuantitatif, sedangkan pendekatan kualitatif lebih mendasarkan pada penalaran logis (logical reasoning), pemahaman interpretasi terhadap obyek penelitian. Bahkan pada saat ini sesuai dengan perkembangannya pendekatan kuantitatif ini tidak ada artinya sama sekali bila tanpa menggunakan pendekatan analisis kualitatif (Negeri dkk., 2024)

Pendekatan kuantitatif memunculkan kesulitan dalam mengontrol variabel-variabel lain yang dapat berpengaruh terhadap proses penelitian baik secara langsung ataupun tidak langsung. Untuk menciptakan validitas yang tinggi juga diperlukan kecermatan dalam proses penentuan sampel, pengambilan data dan penentuan alat analisisnya (Mohammad, 2023)

Maka dari itu dalam penelitian ini, menggunakan metode kuantitatif untuk

memberikan gambaran atau penjelasan yang tepat dan terstruktur tentang sebuah masalah, situasi, atau fenomena. Dan mengetahui bagaimana "Pengaruh Aplikasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Pelajaran PPKn Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas VII SMP Karya Serdang".

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang dijadikan dalam penelitian ini adalah SMP Karya Serdang yang terletak di Jalan Galang Lubuk Pakam, Pagar Merbau Tiga, Kecamatan Lubuk Pakam, Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara. Peneliti memilih lokasi ini karena sekolah yang bersangkutan merupakan sekolah penugasan saya dalam kegiatan Kampus Mengajar Angkatan 7. Pembelajaran PPKn di sekolah tersebut masih menggunakan metode ceramah dan sekolah tersebut memiliki dua guru PPKn. Dengan demikian, peneliti lebih memfokuskan pada siswa untuk membuat siswa tidak merasa bosan dengan pelajaran PPKn.

3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 06 Maret 2025 hingga selesai. Untuk lebih jelasnya maka dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan						
		Februari	Maret	April	Mei	Juni	Julai	Agustus
1.	Penyusunan Proposal							
2.	Bimbingan Proposal							

3.	Seminar Proposal							
4.	Perbaikan Proposal							
5.	Pelaksanaa n Riset							
6.	Pengolaha n Data							
7.	Penyusuna n Skripsi							
8.	Bimbingan Skripsi							
9.	Sidang Skripsi							

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Karya Serdang Tahun Pembelajaran 2024/2025 . Berdasarkan peninjauan yang dilakukan, diperoleh data keseluruhan siswa kelas VII berjumlah 59 orang, tersebar dalam 2 kelas, sebagaimana yang tertera dalam tabel berikut :

Tabel 3.2 Perincian Jumlah Siswa Kelas VII SMP Karya Serdang TP.

No.	Kelas	Jumlah Siswa		Total
		L	P	
1.	VII- A	15	12	27

Keterangan : Jumlah siswa Laki-Laki : 15 Orang

Jumlah siswa Perempuan : 12 Orang

Jumlah Keseluruhan siswa Kelas VII-A : 27 Orang

No.	Kelas	Jumlah Siswa		Total
		L	P	
2.	VII- B	19	13	32

Keterangan : Jumlah siswa Laki-Laki : 19 Orang

Jumlah siswa Perempuan : 13 Orang

Jumlah Keseluruhan siswa Kelas VII-B : 32 Orang

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi. kalimat ini memiliki dua makna , yaitu semua unit populasi harus memiliki peluang untuk terambil sebagai unit sampel, dan sampel dipandang sebagai penduga populasinya atau sebagai populasi dalam bentuk kecil miniatur populasi (Fiqri dkk., 2022). Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan kelas VII – A sebagai sampel yang berjumlah 27 orang.

3.4 Variabel dan Definisi Operasional

3.4.1 Variabel

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, atau obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Ilham Agustian, Harius Eko Saputra, 2019). Dalam penelitian ini penulis melakukan pengukuran terhadap keberadaan suatu variabel dengan menggunakan instrumen penelitian. Setelah itu penulis akan melanjutkan analisis untuk mencari hubungan suatu variabel dengan variabel lain. Berdasarkan hubungan antara suatu variabel dengan variabel lain, maka variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (*Independent Variable*) adalah Aplikasi Pembelajaran Quizizz (X).

b. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas. Maka dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (*Dependent Variable*) adalah Minat Belajar Siswa (Y).

3.4.2 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang menjadikan variabel-variabel yang sedang diteliti menjadi bersifat operasional dalam kaitannya dengan proses pengukuran variabel-variabel tersebut. Definisi operasional memungkinkan sebuah konsep yang bersifat abstrak dijadikan suatu yang operasional sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan pengukuran (Hikmah, 2017).

Tabel 3.3 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Variabel	Definisi Operasional	Indikator
Aplikasi Pembelajaran Quizizz (X)	Quizizz merupakan media pembelajaran yang berbasis digital (multimedia). Quizizz adalah media digital (multimedia) yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam	a. Pengertian b. Langkah-Langkah Membuat Soal Quizizz c. Manfaat Media Pembelajaran Quizizz d. Kelebihan dan

	format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optic broadband, satelit dan sistem gelombang mikro.	Kekurangan Media Pembelajaran Quizizz
Minat Belajar Siswa (Y)	Minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan.	b. Pengertian Minat Belajar d. Faktor Minat belajar terbagi menjadi 2 yaitu : Faktor Internal Dan Faktor Eksternal

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dipakai dalam sebuah kegiatan yang khususnya sebagai pengukuran dan pengumpulan data. Bisa berupa angket, soal tes, wawancara, lembar observasi dan lain-lain sebagainya (Indra, 2022). Adapun dalam penelitian ini adalah :

1. Angket

Pengertian angket merupakan instrumen penelitian yang berisi serangkaian pertanyaan atau pernyataan untuk menjaring data atau informasi yang harus dijawab oleh responden secara bebas sesuai dengan pendapatnya (Ernawati & Setiawaty, 2021)

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam peneltian kuantitatif menggunakan statistik.

Sehingga penelitian ini menggunakan statistik inferensi. Yang mana statistik inferensi adalah bagian statistik yang mempelajari penafsiran dan penarikan kesimpulan yang berlaku secara umum dari data yang tersedia. Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

3.6.1 Uji Validitas

Uji Validitas adalah uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan untuk mengukur apa yang diukur (Indra, 2022). Validitas dalam penelitian ini meliputi validitas instrumen soal tes. Teknik yang digunakan untuk mengetahui validitas sebagai berikut (Nurmuslimah dkk., 2021):

$$R_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N(\sum X^2) - (\sum X)^2\} \{N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

R_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dengan Y

$\sum xy$ = jumlah perkalian variabel X dan Y

$\sum X^2$ = jumlah kuadrat variabel X

$\sum Y^2$ = jumlah kuadrat variabel Y N = banyaknya sampel

Dengan kriteria :

- a. Jika sig 2 tailed < 0,05, maka butir instrument tersebut valid

- b. Jika sig 2 tailed > α 0,05, maka butir instrument tidak valid dan harus dihilangkan

3.6.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen merujuk pada seberapa konsisten suatu instrumen dalam melakukan pengukuran. Ide pokok dalam konsep reabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya (Indra, 2022). Reliabilitas suatu konstruk dikatakan baik jika memiliki nilai Cronbach's Alpha hasil pengujian SPSS nantinya dengan nilai > 0,60 sebagai berikut (Nurmuslimah dkk., 2021) :

$$r_i = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_i = Reliabilitas Instrumen

k = Banyak butir pertanyaan

$\sum \sigma^2$ = Jumlah varian butir

σ^2 = Varian total Kriteria pengujinya :

- a. Jika nilai koefisien reliabilitas yakni cranbach alpha > 0,60 maka instrument variabel adalah reliable (terpercaya)
- b. Jika nilai cranbach alpha < 0,60 maka variabel tidak reliable (tidak dipercaya)
- c. Reliabilitas berkenaan dengan tingkat kendala suatu instrument penelitian. Berdasarkan kriteria pengujinya maka pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan cranbach alpha, dikatakan reliable bila hasil alpha > 0,60.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Karya Serdang Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara, pada siswa kelas VII-1 yang berjumlah 27 orang, yang dimana siswa nya 15 laki-laki dan 12 perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan aplikasi pembelajaran kuis berbasis digital (*quizizz*) terhadap minat belajar siswa di kelas VII SMP Karya Serdang. Setelah data di kumpulkan kemudian akan di lakukan analisis data yang dimana akan dilihat apakah ada atau tidak pengaruh aplikasi pembelajaran *quizizz* pada mata pelajaran ppkn kelas vii terhadap minat belajar siswa.

Data yang di peroleh dari penelitian ini adalah di ambil dengan cara menggunakan kuis berbasis *quizizz*. Kuis ini di ujikan kepada siswa di dalam kelas, Langkah pertama yang dilakukan adalah siswa diharapkan login terlebih dahulu menggunakan link kuis yang peneliti berikan. Link tersebut dapat diakses apabila guru menyetujui siswa untuk masuk kedalam kuis tersebut. Setelah didapatkan hasilnya peneliti memberikan angket kepada siswa untuk di isi dengan sejujurnya.

Sebelum digunakan dalam penelitian utama, angket/kuesioner ini telah melalui uji coba instrumen untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitasnya. Setelah melakukan uji validitas dan reliabilitas lalu kemudian peneliti akan melakukan uji hipotesis.

4.1.1. Uji Validitas

Sebelum digunakan untuk mengukur minat belajar siswa, angket diuji validitasnya menggunakan rumus Korelasi Pearson Product Moment. Uji dilakukan terhadap 15 item pernyataan yang disusun berdasarkan indikator minat belajar siswa terhadap pelajaran PPKn. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah item-item dalam instrumen benar-benar mampu mengukur variabel minat belajar siswa secara tepat dan konsisten.

Analisis uji validitas dilakukan dengan menggunakan data angket yang diperoleh dari respon siswa. Proses uji validitas dilakukan dengan cara menghitung koefisien korelasi pearson antara skor setiap item dengan total skor angket menggunakan *Microsoft excel*. rumus yang digunakan adalah fungsi (=CORREL(array1;array2), dimana array 1 adalah skor pada item tertentu dan array 2 adalah skor total dari seluruh item.

Dari hasil perhitungan, diketahui bahwa seluruh item memiliki nilai r hitung yang lebih besar dari pada r tabel (0,381), yang menunjukkan bahwa semua item memiliki korelasi yang signifikan dengan total skor. Dengan demikian, semua item dalam angket dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk mengukur minat belajar siswa.

Validitas setiap item menunjukkan bahwa pernyataan dalam angket telah sesuai dengan indikator minat belajar siswa sebagai acuan. Hal ini memperkuat keyakinan bahwa instrumen ini dapat memberikan data yang akurat dalam menjawab rumusan masalah penelitian, dan karena instrumen angket yang digunakan tanpa ada perubahan, berikut adalah tabel hasil uji validitas angket

didalam lampiran dibawah :

4.1.2 Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas terhadap 15 item angket aplikasi pembelajaran *quizizz* dan item dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan uji reliabilitas untuk mengukur konsistensi internal antar item dalam angket tersebut.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS, diperoleh Cronbach's Alpha sebesar 0,706. Nilai ini berada diatas batas minimal 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa angket memiliki reliabilitas yang tinggi dan sangat layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini. Dengan demikian, instrumen angket aplikasi pembelajaran *quizizz* ini dapat dinyatakan reliabel. Berikut adalah tabel hasil uji reliabilitas tersebut:

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas VII SMP Karya Serdang sebelum menerapkan model pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* adalah masih terbilang rendah. Hal tersebut dibuktikan dari nilai rata-rata jawaban responden angket minat siswa kelas VII adalah 27 dengan kriteria cukup.

Kemudian, setelah diterapkan model pembelajaran menggunakan aplikasi pembelajaran *quizizz*, kemampuan membaca dan berlatih siswa kelas VII SMP Karya Serdang mengalami peningkatan. Hal tersebut terbukti dari hasil nilai rata-rata responden angket penggunaan aplikasi *quizizz* yang dilakukan peneliti pada siswa kelas VII SMP Karya Serdang sesudah diterapkannya penggunaan aplikasi pembelajaran *quizizz*.

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS, diperoleh Cronbach's

Alpha sebesar 0,706. Nilai ini berada diatas batas minimal 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa angket memiliki reliabilitas yang tinggi dan sangat layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted Square	RStd. Error of the Estimate
1	,148 ^a	,022	-,017	6,095

a. Predictors: (Constant), Aplikasi Pembelajaran Quizizz

Tabel diatas menjelaskan besarnya korelasi / hubungan (R) yaitu sebesar 0,148. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,22, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (Aplikasi Pembelajaran Quizizz terhadap variabel terikat (Minat Belajar Siswa) adalah sebesar 22%.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas bisa disimpulkan antara lain yaitu :

1. Dari hasil perhitungan, diketahui bahwa seluruh item memiliki nilai r hitung yang lebih besar dari pada r tabel (0,381), yang menunjukkan bahwa semua item memiliki korelasi yang signifikan dengan total skor. Dengan demikian, semua item dalam angket dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk mengukur minat belajar siswa.
2. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS, diperoleh Cronbach's Alpha sebesar 0,706. Nilai ini berada diatas batas minimal 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa angket memiliki reliabilitas yang tinggi dan sangat layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini.
3. Besarnya korelasi / hubungan (R) yaitu sebesar 0,148. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,22, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (Aplikasi Pembelajaran Quizizz terhadap variabel terikat (Minat Belajar Siswa) adalah sebesar 22%.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, maka penelitian memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi sekolah diharapkan untuk lebih memperhatikan sarana dan yang dapat digunakan untuk melakukan penerapan model pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz*. Sehingga dalam penerapan model

pembelajaran tersebut dapat lebih maksimal serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Bagi guru diharapkan untuk menyiapkan inovasi-inovasi baru dalam penerapan model pembelajaran *quizizz*. Sehingga penerapan model pembelajaran lebih menarik dan lebih bagus serta agar tercapainya peningkatan siswa khususnya dalam kemampuan minat belajar siswa dan membuat siswa aktif.
3. Bagi siswa diharapkan lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan minat dalam pembelajaran PPKn, selalu mengerjakan tugas yang diberikan guru, serta lebih meningkatkan usaha belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Aplikasi, P., Sattar, M., & Amin, F. H. (2021). ©JP-3 *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran Penggunaan Aplikasi*. 3(3), 95–102.
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Astika, S., Herianto, E., Sawaludin, S., & Sumardi, L. (2023). Pengaruh Implementasi E-learning Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 154–160. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1114>
- Aulia Tina. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz terhadap Minat dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 18 Makassar*. 6(3), 880–888.
- Azizah, S. N., Mashuri, K., & Novianti, Y. (2023). Pengaruh Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII2 SMP Swasta PAB 7 Tandam Hilir. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6470–6475. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2767>
- Billa, S., Ananda, A., Rafni, A., & Indrawadi, J. (2023). Pengaruh game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn SMA. *Journal of Education, Cultural and Politics*, 3(2), 2798–6020.
- Charismana, D. S., Retnawati, H., & Dhewantoro, H. N. S. (2022). Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Indonesia: Kajian Analisis
- Meta. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan PKn*, 9(2), 99–113. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>
- Dionisius Heckie Puspoko Jati. (2022). Dionisius Heckie Puspoko Jati 383-389. *Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Aplikasi Quizizz*, 6(3), 383–389.
- Djalal, F. (2017). *Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan , Strategi , dan Model Pembelajaran. II*, 31–52.
- Ernawati, I., & Setiawaty, D. (2021). Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Psikodrama Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viid Di Smp Negeri 11 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(2), 220–225. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v5i2.1567>

- Nurmuslimah, R., Saleh, M., & Usman. (2021). *Kolerasi Antara Penggunaan Diksi Dengan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA NEGERI 9 GOWA*. 1–11.
- Tohir, M., Maswar, M., & Atikurrahman, M. (2019). Alifmatika: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 5(4), 36–46.
<https://doi.org/10.35316/alifmatika>
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Fiqri, M., Wahyuningsih, S., & Nurhasanah, T. (2022). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Marketplace Terbaik Menggunakan Metode AHP pada Kelurahan Gunung Batu. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 2(02), 268– 280. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v2i02.1724>
- Hikmah, J. (2017). PROSES Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian Nikmatur Ridha. *Jurnal Hikmah*, 14(1), 62–70. Hilmi, R. Z., Hurriyati, R., & Lisnawati. (2018). PENGARUH BUDAYA ORGANISASI DAN KOMPENSASI TERHADAP SEMANGAT KERJA DENGAN MOTIVASI KERJA SEBAGAI VARIABEL INTERVENING. *Jurnal Ilmiah Methonomi*, 3(2), 91–102.
- Ilham Agustian, Harius Eko Saputra, A. I. (2019). Pengaruh sistem informasi manajemen terhadap peningkatan kualitas pelayanan di pt. Jasaraharja putra cabang bengkulu. *Jurnal Professional FIS UNIVED*, 6(1), 42–60.
- Indra, P. (2022). *Metodologi Penelitian* (Akrim dan Emilda Sulasmi (ed.)). Umsu Press. <https://umsupress.umsu.ac.id/wp-content/uploads/2024/10/File-Isi-Metodologi-Penelitian-Pendekatan-Teori-dan-Praktik.pdf>
- Lestari, A. (2022). Mewujudkan Budaya Anti Korupsi Di Kalangan Mahasiswa Melalui Konsep Pendidikan Anti Korupsi Di Perguruan Tinggi. *Ganesha Civic Education Journal*, 4(2), 335–344.
<https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/GANCEJ/article/view/1827%0Aht>
[tps://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/GANCEJ/article/download/1827/889](https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/GANCEJ/article/download/1827/889)
- Mohammad, M. (2023). *Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya Mohammad Mulyadi*. 15(1), 127–138.
- Muliya, M. (2022). Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2. *ENGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(1), 65–78. <https://doi.org/10.37304/enggang.v3i1.7404>
- Negeri, U., Thaha, S., Jambi, S., & Kuantitatif-kualitatif, P. (2024). *Pendekatan*

- penelitian kuantitatif dan kualitatif serta tahapan penelitian. 15(1), 82–92.
- Ningsih, E. M., & Batu, P. S. D. P. K. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Stad Berbantuan Media Lks Dan Quiziiz Serta Motivasi Pendahuluan Globalisasi menuntut perubahan bagi setiap individu karena mempengaruhi sistem dan nilai kehidupan manusia yang harus dihadapi . Tantangan untuk sumber daya*. 3(9), 177–200.
- Nurmuslimah, Rahmi, Muhammad Saleh, dan Usman. 2021. “Kolerasi Antara Penggunaan Diksi Dengan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas X SMA NEGERI 9 GOWA.” : 1–11.
- Pandiangan, W. M., Siagian, S., & Sitompul, H. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 11(1), 86. <https://doi.org/10.24114/jtp.v11i1.11199>
- Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, M. I., Mukramin, S., Ode, W., & Kurnawati, I. (2023). *Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran*. 05(03), 10646–10653.
- Ramdhani, D. N. (2024). *Penggunaan Media Quizizz Untuk Mengetahui Peningkatan Pemahaman Materi Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar*. 2(1).
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 144– 156. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i2.4772>
- Situmeang, D. L., Ardiani, N., & Harahap, S. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Aplikasi Quizziz Pada Pelajaran Matematika di Kelas X SMA Negeri 1 Kolang. *Mathematic Education Journal(MathEdu*, 5(3), 43–51. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- Sulistiyowati, W. (2017). Buku Ajar Statistika Dasar. *Buku Ajar Statistika Dasar*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi. *Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102.
- Zaki Al Fuad, & Zuraini. (2016). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Kute Padang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 54. <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/625>

LAMPIRAN LAMPIRAN

Lampiran 1

Hasil Uji Validitas

Hasil Uji Validitas Variabel X

No	r hitung	r tabel	Kesimpulan	Interpretasi
1.	0,58165	0,381	r hitung >> r tabel	VALID
2.	0,72862	0,381	r hitung >> r tabel	VALID
3.	0,7044	0,381	r hitung >> r tabel	VALID
4.	0,60959	0,381	r hitung >> r tabel	VALID
5	0,43286	0,381	r hitung >> r tabel	VALID
6	0,56131	0,381	r hitung >> r tabel	VALID
7	0,48979	0,381	r hitung >> r tabel	VALID
8	0,46445	0,381	r hitung >> r tabel	VALID
9	0,44003	0,381	r hitung >> r tabel	VALID
10	0,51757	0,381	r hitung >> r tabel	VALID
11	0,4035	0,381	r hitung >> r tabel	VALID

12	0,40078	0,381	r hitung>> r tabel	VALID
13	0,44743	0,381	r hitung>> r tabel	VALID
14	0,46264	0,381	r hitung>> r tabel	VALID
15	0,38257	0,381	r hitung>> r tabel	VALID
16	0,72242	0,381	r hitung>> r tabel	VALID
17	0,4089	0,381	r hitung>> r tabel	VALID
18	0,42385	0,381	r hitung>> r tabel	VALID
19	0,38475	0,381	r hitung>> r tabel	VALID
20	0,38782	0,381	r hitung>> r tabel	VALID

Hasil Uji Validitas Variabel Y

No	r hitung	r tabel	Kesimpulan	Interpretasi
1.	0,537624	0,381	r hitung>> r tabel	VALID
2.	0,612763	0,381	r hitung>> r tabel	VALID

3.	0,63425	0,381	r hitung>> r tabel	VALID
4.	0,172538	0,381	r hitung>> r tabel	VALID
5	0,362305	0,381	r hitung>> r tabel	VALID
6	0.160442	0,381	r hitung>> r tabel	VALID
7	0,336855	0,381	r hitung>> r tabel	VALID
8	0,705485	0,381	r hitung>> r tabel	VALID
9	0,277902	0,381	r hitung>> r tabel	VALID
10	0,4940370	0,381	r hitung>> r tabel	VALID
11	0,523499	0,381	r hitung>> r tabel	VALID
12	0,563228	0,381	r hitung>> r tabel	VALID
13	0,18715	0,381	r hitung>> r tabel	VALID
14	0,475334	0,381	r hitung>> r tabel	VALID
15	0,436442	0,381	r hitung>> r tabel	VALID

Lampiran 2

Hasil Uji Reliabilitas

Variabel X

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	26	96,3
	Excluded ^a	1	3,7
	Total	27	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,735	21

Variabel Y

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	27	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	27	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,706	16

Lampiran 3

Perhitungan mencari berapa besar variabel x mempengaruhi variabel y

ANOVA^a

Model		Sum Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	20,924	1	20,924	,563	,460 ^b
	Residual	928,706	25	37,148		
	Total	949,630	26			

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

b. Predictors: (Constant), Aplikasi Pembelajaran Quizizz

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted Square	R Std. Error of the Estimate
1	,148 ^a	,022	-,017	6,095

a. Predictors: (Constant), Aplikasi Pembelajaran Quizizz

Lampiran 4

DOKUMENTASI



Lampiran 5

Instrumen Uji Coba Angket Minat Belajar

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

NAMA :

KELAS :

SEKOLAH :

Petunjuk

1. Bacalah baik-baik setiap pertanyaan berikut
2. Jawablah pernyataan sesuai dengan keadaan diri kamu yang sebenarnya
3. Isilah kolom Jawaban dengan memberi tanda ceklis (✓)

S : Selalu

SR : Sering

KK : Kadang-Kadang

TP : Tidak Pernah

No.	Soal	S	SR	KK	TP
1.	Saya tertarik dengan pelajaran PPKn				
2.	Saya memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru				
3.	Saya bersemangat ketika guru mengajarkan PPKn				
4.	Saya merasa senang apabila guru memberikan tugas				
5.	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar				

	kelompok				
6.	Saya merasa senang apabila guru membatalkan ulangan				
7.	Saya merasa senang apabila tugas dari guru tidak jadi dikumpulkan				
8.	Saya menjawab pertanyaan guru dengan benar karena saya udah belajar				
9.	Saya segera menyelesaikan tugas yang diberikan tanpa menunda				
10.	Saya membaca buku PPKn lain, yang belum pernah disampaikan oleh guru				
11.	Saya mengerjakan latihan soal dirumah meskipun tidak ada tugas dari guru				
12.	Saya berusaha memahami materi yang disampaikan.				
13.	Saya merasa bosan saat pelajaran PPKn berlangsung				
14.	Menurut saya pelajaran PPKn bermanfaat untuk saya				
15.	Saya hafal Pancasila dan UUD 1945				

Instrumen angket minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran *quizizz* pada mata pembelajaran PPKn

Petunjuk Pengisian :

Silahkan pilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Netral

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Bagian 1 : Identitas Responden

1. Nama :

2. Kelas :

3. Mata Pelajaran :

Bagian 2 : Penilaian Media Pembelajaran Quizizz

No.	Soal	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya tertarik menggunakan Quizizz untuk belajar					
2.	Saya merasa quizizz membantu saya memahami materi pelajaran dengan lebih					
3.	Saya merasa quizizz menyenangkan digunakan					
4.	Saya merasa quizizz membuat saya lebih termotivasi untuk belajar					
5.	Saya merasa quizizz membantu meningkatkan pemahaman saya tentang materi pelajaran					
6.	Saya merasa quizizz mudah digunakan					
7.	Saya merasa quizizz memberikan umpan balik yang berguna					

8.	Saya merasa <i>quizizz</i> membantu saya belajar secara mandiri					
9.	Saya akan merekomendasikan <i>quizizz</i> kepada teman-teman saya					
10	Saya merasa pembelajaran PPKn menjadi lebih menarik dengan penggunaan aplikasi <i>Quizizz</i> .					
11	Saya lebih fokus saat belajar PPKn dengan bantuan <i>Quizizz</i> dibanding metode konvensional.					
12	Soal-soal di <i>Quizizz</i> membantu saya mengingat materi PPKn yang telah diajarkan.					
13	Saya merasa lebih percaya diri dalam mengerjakan soal PPKn melalui <i>Quizizz</i> .					
14	Waktu pengerjaan kuis di <i>Quizizz</i> sudah cukup dan tidak membuat saya terburu-buru.					
15	Saya ingin penggunaan <i>Quizizz</i> terus diterapkan dalam pembelajaran PPKn ke depannya.					

16	Saya lebih antusias mengikuti pelajaran PPKn yang menggunakan Quizizz.					
17	Aplikasi Quizizz mudah digunakan tanpa bantuan orang lain.					
18	Tampilan Quizizz membantu saya lebih fokus mengerjakan soal.					
19	Quizizz mendorong saya untuk belajar mandiri setelah pelajaran.					
20	Saya lebih mudah mengingat kembali materi PPKn melalui latihan di Quizizz.					



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [f umsumedan](#) [u umsumedan](#) [u umsumedan](#) [u umsumedan](#)

Nomor : 582/II.3-AU/UMSU-02/F/2025
Lamp : —
Hal : **Mohon Izin Observasi**

Medan, 26 Sya'ban 1446 H
25 Februari 2025 M

Kepada : Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SMP Karya Serdang
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari. Sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib Melakukan Penelitian untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian sarjana pendidikan, maka dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin obsevasi di sekolah yang Bapak pimpin. Adapun Nama mahasiswa kami tersebut Adalah:

Nama Mahasiswa : **Afranisha**
N P M : 2102060014
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Judul : **Pengaruh Aplikasi Pembelajaran Quizziz Pada Mata Pelajaran PPKN terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas VII SMP Karya Serdang**

Demikian 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.

Wa'alaikumsalam Wr. Wb.



Dra. Hj. Syamsu Arnifa, M.Pd.
NIDN: 0004066701

****Pentinggal****

Uneng | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#)

Medan, 26 Dzulqa'dah 1446 H
24 Mei 2025 M

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*



****Pertinggal****



YPTM KARYA SERDANG SMP - SMK 1 - SMK 2 LUBUK PAKAM

Alamat : Jalan Galang Lubuk Pakam Kabupaten Deli Serdang Email : Smk_karyaserdang@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN NO. 203/S.3/SMP KS/LP/VII/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : KRISTINA D.R Br. TOBING,S.E

NIP : -

Jabatan : KEPALA SEKOLAH

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : AFRANISHA

NPM : 2102060014

Program Studi : PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

Judul : Pengaruh Aplikasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Pelajaran PPKn
Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas VII SMP Karya Serdang

Bahwa mahasiswa yang bersangkutan diatas telah melakukan Penelitian SMP Swasta Karya Serdang Lubuk Pakam pada tanggal 25 Juni s.d 14 Juli 2025.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lubuk pakam, 14 Juli 2025

Kepala Sekolah



KRISTINA D.R Br. TOBING,S.E

FORM K 1



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

Yth : Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Afranisha

N P M : 2102060014

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK : 3,88

Persetujuan Ketua Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Aplikasi Pembelajaran <i>Quizizz</i> Pada Mata Pelajaran PPKn Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas VII SMP Karya Serdang	17/02/2025
	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Direct Instruction</i> (Pembelajaran Lansung) Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas VII SMP Karya Serdang	
	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Cooperative Script</i> Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa di Kelas VII SMP Karya Serdang	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 13 Februari 2025

Hormat Pemohon,

Afranisha

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



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

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Afranisha
 NPM : 2102060014
 Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

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

Pengaruh Aplikasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Pelajaran PPKn Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas VII SMP Karya Serdang

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Dr. Zulkifli Amin, M.Si

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 13 Februari 2025
 Hormat Pemohon,

Afranisha

Dibuat Rangkap 3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



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

Nomor : 474/IL.3-AU//UMSU-02/ F/2025
 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 : **Afranisha**
 N P M : 2102060014
 Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
 Judul Penelitian : **Pengaruh Aplikasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Pelajaran PPKn Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas VII SMP Karya Sedang**

Pembimbing : **Dr. H.Zulkifli Amin, M.Si.**

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 taluwarso tanggal : **17 Februari 2026**

Medan, 18 Sya'ban 1446 H
 17 Februari 2025 M



Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

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

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Afranisha
NPM : 2102060014
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Skripsi : Pengaruh Aplikasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Pelajaran PPKn Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas VII SMP Karya Serdang

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
1. 05 Februari 2025	Pengajuan Judul	M	
2. 13 Februari 2025	Acc Judul	M	
3. 14 Maret 2025	Bimbingan Bab 1-3	M	
4. 20 Maret 2025	Revisi Bab 1-3	M	
5. 15 April 2025	Acc	M	
	Semua		

Ketua Program Studi
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Medan, Februari 2025
Dosen Pembimbing



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

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

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

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Afranisha
NPM : 2102060014
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Skripsi : Pengaruh Aplikasi Pembelajaran *Quizizz* pada Mata Pelajaran PPKn Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas VII SMP Karya Serdang

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 tempahkan (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, Mei 2025
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,


Afranisha

Diketahui oleh Ketua Program Studi
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan


Ryan Taufika, S.Pd., M.Pd



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

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Proposal ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Afranisha
 N.P.M : 2102060014
 Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
 Judul Proposal : Pengaruh Aplikasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Pelajaran PPKn Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas VII SMP Karya Serdang

sudah layak diseminarkan.

Medan, April 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Dr. Zulkifli Amin, M.Si

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd

Ryan Taufika, S.Pd., M.Pd

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Medan, Mei 2025

H a l : Permohonan Riset

Kepada Yth, Ibu Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamualaikum Wr. Wb.

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 mohon kepada Ibu memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas yang Ibu pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Afranisha
NPM : 2102060014
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Skripsi : Pengaruh Aplikasi Pembelajaran *Quizizz* pada Mata Pelajaran PPKn Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas VII SMP Karya Serdang

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Ibu kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Ketua Program Studi
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan



Ryan Taufika, S.Pd., M.Pd



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

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

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama : Afranisha
NPM : 2102060014
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Skripsi : Pengaruh Aplikasi Pembelajaran *Quizizz* pada Mata Pelajaran PPKn Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas VII SMP Karya Serdang

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Kamis tanggal 08 Bulan Mei Tahun 2025

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Mei 2025

Ketua Program Studi

Ryan Taufika, S.Pd., M.Pd

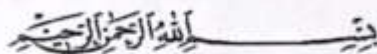
Unggul | Cerdas | Terpercaya



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 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 SKRIPSI

Pada hari ini Kamis, tanggal 08 bulan Mei 2025 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini :

Nama : Afranisha
NPM : 2102060014
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Judul Skripsi : Pengaruh Aplikasi Pembelajaran *Quizizz* pada Mata Pelajaran PPKn Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas VII SMP Karya Serdang

dengan hasil sebagai berikut :

hasil Seminar Proposal Skripsi

- [☐] Disetujui
- [☐] Disetujui dengan adanya perbaikan
- [☐] Ditolak

Panitia Pelaksana

Ketua Program Studi


Ryan Taufika, S.Pd., M.Pd

Dosen Pembahas


Lahmuiddin, S.H., M.Hum

Dosen Pembimbing


Dr. Zulkifli Amin, M.Si

skripsi Afranisha

ORIGINALITY REPORT

11 %
SIMILARITY INDEX

14 %
INTERNET SOURCES

7 %
PUBLICATIONS

13 %
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unja.ac.id Internet Source	4 %
2	www.ejournal-jp3.com Internet Source	4 %
3	journal.unpas.ac.id Internet Source	3 %

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches

< 210 words

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Afranisha Tanjung, S.Pd.
 NPM : 2102060014
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Tempat, Tanggal Lahir : Lubuk Pakam, 29 Desember 2003
 Alamat : Jalan Perintis Kemerdekaan Galang Kota, Sumatera Utara
 No. HP : 0821 6265 8804
 Email : afranishaicha2912@gmail.com

Pendidikan Formal

Tahun

- | | |
|---|-------------|
| 1. SD Negeri 101960 Galang | (2009-2015) |
| 2. SMP Negeri 1 Pagar Merbau | (2015-2018) |
| 3. SMA Negeri 1 Lubuk Pakam | (2018-2021) |
| 4. S1 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara | (2021-2025) |