

## Pengaruh Aplikasi *Quizwhizzer* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi

Anggita Septiani<sup>1,\*</sup>, Apri Utami Parta Santi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K. H. Ahmad Dahlan Cirendeu Kecamatan Ciputat Timur Kota Tangerang Selatan Banten, 15419.

\*Email : [anggitaseptiani29sept@gmail.com](mailto:anggitaseptiani29sept@gmail.com)

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh aplikasi *quziwhizzer* terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi sumber energi dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh aplikasi *quziwhizzer* terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi sumber energi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Rangkapan Jaya. Pendekatan menggunakan kuantitatif dengan metode *True Experimental Design*. dengan menggunakan angket sebagai instrumen. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SDN Rangkapan Jaya dengan jumlah responden 60 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik *nonprobability sampling*. Instrumen yang diberikan adalah angket dengan pertanyaan untuk minat belajar sebanyak 20 pernyataan. Analisis data menggunakan pengujian *Independent Sample T-Test* dengan nilai uji t sebesar 3,062 dengan sig. (2-tailed) = 0,000 yang dimana nilai sig 0,000 < 0,05 dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dengan berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan aplikasi *quizwhizzer* terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi sumber energi. Serta hasil uji *R-Square* mendapatkan nilai sebesar 0,377 atau 37,7% yang dimana menggambarkan bahwa besar pengaruh penggunaan aplikasi *quizwhizzer* terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi sumber energi.

**Kata kunci:** Aplikasi *Quizwhizzer*, Minat Belajar, dan Sumber Energi.

### ABSTRACT

*The purpose of this study was to determine whether there was an effect of the quziwhizzer application on the fourth grade students' interest in learning on the energy source material and to find out how much influence the quziwhizzer application had on the fourth grade student's interest in energy source material. This research was conducted at SDN Rangkapan Jaya. The approach uses a quantitative method with True Experimental Design. using a questionnaire as an instrument. The sample used in this study were students of SDN Rangkapan Jaya with a total of 60 students as respondents. Sampling using nonprobability sampling technique. The instrument given is a questionnaire with 20 statements for interest in learning. Data analysis used Independent Sample T-Test test with a t-test value of 3.062 with sig. (2-tailed) = 0.000 where the value of sig 0.000 < 0.05 it is said that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted which means that there is a significant effect on the use of the quizwhizzer application on the learning interest of grade IV students on energy source material. And the results of the R-Square test get a value of 0.377 or 37.7% which illustrates that there is a big influence on the use of the QuizWhizzer application on the learning interest of fourth grade students on energy source material.*

**Keywords:** *Quizwhizzer Application, Learning Interests, and Energy Resources.*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang harus dipenuhi dengan upaya meningkatkan taraf hidup bangsa Indonesia agar tidak sampai tertinggal dengan bangsa lain. Dengan seiring berjalannya waktu yang dimana sistem pendidikan di Indonesia secara dinamis mengikuti perkembangan zaman. Bisa dilihat dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di abad 21 yang melaju semakin pesat, hal tersebut ditandai dengan lahirnya era industrialisasi dan era globalisasi. Teknologi tentu berpengaruh bagi kehidupan manusia dan ikut berperan dalam kehidupan masyarakat yang luas khususnya peran teknologi dalam bidang pendidikan.

Pada bidang pendidikan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran sudah tidak asing lagi, mulai dari teknologi sangat sederhana sampai teknologi yang sangat sederhana sampai teknologi yang canggih. Teknologi dapat dimanfaatkan untuk menarik minat peserta didik dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Sehingga media menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (Gultom, 2010: 1).

Menurut Santi & Al Bahij (2017: 149) Media adalah alat yang dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Media dapat berupa alat peraga dan sarana.

Penggunaan media di dalam proses pembelajaran bukan bermaksud mengganti cara mengajar guru, melainkan untuk melengkapi dan membantu para pengajar dalam menyampaikan materi atau informasi. Dengan menggunakan media diharapkan terjadi interaksi antar siswa maupun antar siswa dengan guru. Menurut Santi & Al Bahij (2017: 151) berpendapat media pembelajaran memiliki kegunaan dalam pembelajaran seperti memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belakng) dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

Pada penelitian Arigiyati, Kusumaningrum, & Kuncoro (2021: 140), menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan di SD Muhammadiyah Girikerto masih sangat sederhana, seperti LKS, buku siswa yang diterbitkan Kemendikbud serta *Powerpoint* dan video pembelajaran yang sudah ada di YouTube. Hal ini dikarenakan keterbatasan teknologi informasi dalam mengakses media pembelajaran. selain itu, beberapa guru juga masih kesulitan membuat media pembelajaran yang interaktif.

Seiring perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 4.0, banyak media pembelajaran berbasis *e-learning*, di era Revolusi Industri 4.0 ini menuntut guru untuk mampu memanfaatkan kemajuan teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul. Jika guru hanya sebatas mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa dikelas maka peran guru dapat tergantikan oleh teknologi (Utomo, 2019: 3). Oleh karena itu, Pembelajaran berbasis *e-learning* merupakan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang tepat digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran.

Media pembelajaran *e-learning* yang dapat digunakan salah satunya aplikasi yaitu *quizwhizzer*. Menurut Wahyuningsih, et al., (2021: 149) mengemukakan bahwa Aplikasi *quizwhizzer* adalah aplikasi games edukasi yang bersifat naratif dan fleksibel. Aplikasi ini selain sebagai media untuk

menyampaikan materi pembelajaran juga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. dengan kemudahan mengakses media pembelajaran saat ini, pendidik dapat gunakan kemudian kembangkan media evaluasi melalui aplikasi *quizwhizzer* sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan.

Dalam penggunaan aplikasi *quizwhizzer* memiliki langkah-langkah terlebih dahulu untuk dapat menggunakan aplikasi dan tersebut. Langkah-langkah penggunaan aplikasi *quizwhizzer* menurut Wahyuningsih, et al., (2021: 150) yaitu :

- 1) Jika pengguna belum mempunyai akun aplikasi *quizwhizzer*, pengguna dapat mengunjungi laman berikut ini untuk mendaftar terlebih dahulu : <https://quizwhizzer.com/>
- 2) Lalu klik *Try it for free* pada bagian kanan atas laman
- 3) Setelah itu akan muncul laman yang menampilkan dua pilihan yaitu *I want to play a game* atau *I want to create or host a game*
- 4) Jika guru ingin membuat permainan, maka guru akan diarahkan untuk memasukkan beberapa informasi berupa username/nama akun kalian, *Email address*/alamat email yang akan digunakan pada akun, *Password*, *Confirm password*
- 5) Jika guru sudah memiliki akun aplikasi *quizwhizzer*, guru dapat membuat permainan pada platform *quizwhizzer*.
- 6) Selanjutnya akan muncul tampilan dashboard dari *quizwhizzer*. Untuk membuat pertanyaan klik "*Make a game*".
- 7) Guru dapat memilih fitur yang diinginkan pada bagian kanan laman seperti *Board*, *Question*, *Setting*, *Quality score*.
- 8) Jika guru sudah membuat game pembelajaran sesuai dengan yang dibutuhkan dalam pembelajaran, pengguna dapat menentukan games pembelajaran tersebut ingin digunakan secara *Live Race* (langsung) atau dijadikan Homework (tugas rumah).

- 9) Jika sudah guru menyiapkan kode game atau link yang dapat dibagikan kepada pemain.
- 10) Untuk para siswa dapat mengklik link yang dibagikan oleh pengguna atau bisa masuk ke laman : <https://app.quizwhizzer.com/play> lalu memasukkan kode yang telah dibagikan oleh pengguna.
- 11) Masukkan 6 angka kode yang diberikan oleh guru.
- 12) Selanjutnya siswa menuliskan namanya, kemudian klik "Start".
- 13) Setelah menjawab semua pertanyaan, siswa dapat melihat skor yang diperoleh dan ranking siswa yang menjawab kuis tersebut.
- 14) Pemain bisa menggunakan laptop atau *smartphone* untuk memainkan game ini.

Sebuah aplikasi atau platform pasti akan terdapat kelebihan dan kekurang. Begitu pula dalam aplikasi *quizwhizzer* ini, Menurut Susanto & Ismaya (2022: 108) aplikasi ini terdapat kelebihan yang dapat digunakan diantaranya adalah : 1) Memudahkan guru dalam membuat soal yang inovatif berbasis teknologi informasi, 2) Mempermudah proses penilaian karena saat menjawab soal atau kuis dengan benar akan muncul secara otomatis point dan peringkat, 3) Bilamana siswa menjawab *game* tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar beserta pembahasannya sehingga dapat digunakan sebagai korelasi mandiri bagi siswa, 4) Pemilihan mode acak saat mengerjakan game dapat meminimalisir kecurangan juga melatih kejujuran siswa.

Setelah mengetahui kelebihan aplikasi *quizwhizzer*, berikut merupakan kekurangan yang dimiliki aplikasi *quizwhizzer* menurut Susanto & Ismaya (2022: 108) diantaranya : 1) Permasalahan ketidak stabilan jaringan atau internet dapat menghambat pembelajaran, 2) Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru untuk mencari jawaban di internet, 3) Siswa dapat mengalami penurunan peringkat karena tidak mampu memanfaatkan waktu secara tepat, 4) Kendala atau permasalahan bisa siswa terlambat bergabung.

Media pembelajaran sebenarnya memiliki peran yang sangat penting dalam membantu siswa untuk dapat memahami materi yang nantinya mempengaruhi minat belajar. Minat memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan siswa dan mempunyai dampak yang besar terhadap sikap dan perilaku. Siswa yang berminat terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih keras dibandingkan dengan siswa yang kurang berminat dengan belajar (Riwahyudin, 2015: 12).

Minat belajar tidak terlepas dari seorang siswa terhadap sebuah pembelajaran yang terjadi atas dorongan ataupun rasa menyukai terhadap suatu kegiatan pada pembelajaran. Menurut Arief, et.al., (2019: 118) Minat belajar menjadi salah satu faktor internal dari aspek psikologis yang sangat mempengaruhi serta memegang peranan penting dalam proses aktivitas belajar, pertumbuhan belajar siswa dan juga keberhasilan siswa dalam belajar.

Adapun menurut Heriyanti (2017: 26) minat belajar merupakan aspek psikologi yang mempengaruhi hasil belajar. minat dalam belajar berperan sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. siswa yang berminat dalam pelajaran akan terlihat terdorong terus untuk bersungguh-sungguh belajar. seorang siswa yang memiliki minat terhadap pelajaran dapat terlihat dari kecenderungan untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap pelajaran tersebut.

Dalam minat belajar terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi di dalamnya. Menurut Slameto dalam Setiani & Priansa (2015 :62) beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa diantaranya 1) Faktor Intern yang meliputi faktor jasmani seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh, lalu faktor psikologis seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan, dan kesiapan, 2) Faktor Ekstern meliputi faktor keluarga dan faktor sekolah.

Minat belajar memiliki indikator yang dijadikan suatu pengukuran untuk mengetahui minat belajar siswa. Menurut Lestari & Yudhanegara (2017 : 93-94) indikator yang terdapat pada minat belajar

diantaranya 1) Perasaan senang, 2) Ketertarikan untuk belajar, 3) Menunjukkan perhatian saat belajar, 4) Metertarikan dalam belajar. Adapula menurut menurut Friantini & Winata (2019: 7) yaitu 1) Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, 2) Adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran, 3) Adanya kemauan untuk belajar, 4) Adanya kemauan dari dalam diri aktif dalam pembelajaran, 5) Adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan untuk belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada SDN Rangkapan Jaya Khususnya pada mata pelajaran IPA di kelas IV, media pembelajaran yang digunakan masih berupa dengan buku paket saja, tetapi pada saat pembelajaran daring guru terkadang menggunakan video pembelajaran dari *Youtube*. Pada saat Pembelajaran IPA pembelajaran masih terkesan monoton serta siswa hanya mengikuti pembelajaran sesuai arahan guru dan media pembelajaran hanya menggunakan gambar yang berada di buku paket, sehingga masih terdapat siswa kurang minat dalam pembelajaran khususnya pada materi IPA. Masih terdapat juga guru yang belum menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas, serta sebagian guru senior merasa kesulitan untuk menguasai teknologi.

Materi Pembelajaran IPA Sekolah Dasar di kelas IV salah satunya yaitu sumber energi. Dapat diketahui, sumber energi merupakan suatu kemampuan untuk melakukan sebuah usaha. Segala sesuatu mengenai benda serta dapat menghasilkan sebuah energi dapat dikatakan sebagai sumber energi. Air dan udara merupakan sumber energi, tumbuhan dan hewan termasuk kedalam sumber makanan, sedangkan makanan merupakan sumber energi yang dibutuhkan oleh tubuh manusia, dengan itu dapat dikatakan bahwa tumbuhan dan hewan termasuk sebagai energi. Adapun sumber energi lainnya yang terdapat di bumi yaitu matahari. Matahari merupakan sumber energi terbesar yang ada di bumi karena dapat menghasilkan energi cahaya



dan panas yang menjadikan sumber kehidupan di bumi (Suwarsono, et al., 2013: 3).

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Pada penelitian ini menggunakan bentuk desain *Posttest Only Control Group*. Desain ini merupakan bagian dari bentuk *True Experimental Design*. Desain ini menggunakan pemilihan subjek secara acak, dan melibatkan dua kelompok subjek (kelompok eksperimen dan kontrol) tanpa adanya *pre-test*. Penggunaan desain ini hanya melakukan *posttest* baik terhadap kelompok eksperimen maupun terhadap kelompok kontrol penempatan subjek dalam kelompok masing-masing yang dilakukan dengan penugasan secara acak atau random (Rukminingsih, et al., 2020: 56).

**Tabel 1.** Rancangan Desain Penelitian

	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	-	X	Y <sub>2</sub>
Kontrol	-	-	Y <sub>2</sub>

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah aplikasi *quizwhizzer*. Sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar siswa kelas IV pada materi sumber energi.

Populasi dari penelitian ini adalah Kelas IV SDN Rangkapan Jaya sebanyak 120 siswa. Dan sampel pada penelitian ini adalah kelas IV C sebagai kelas eksperimen dan Kelas IV A sebagai kelas kontrol dengan jumlah 60 siswa. Teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu *nonprobability sampling*. Menurut Sugiyono (2017: 82) *nonprobability sampling* menurut merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah angket minat belajar

dengan menggunakan alat ukur skala likert yang dimana dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam skala ini, variabel yang digunakan adalah indikator variabel yang dimana variabel ini akan menjadi titik tolak dalam menyusun butir atau alat penelitian berupa pertanyaan atau pernyataan (Yuliarini & Marhaeni, 2019: 11).

Instrumen dalam penelitian dilakukan validasi ke siswa kelas IV D sebanyak 30 siswa yang dilakukan sebelum penelitian. Lalu di uji validitas instrumen dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* dan reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*.

Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif yang dimana uji ini untuk mengetahui median, mean dan modus dalam variabel yang telah terkumpul. Uji normalitas yang digunakan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berdistribusi normal atau tidak yang dilakukan menggunakan uji normalitas *kolmogorov-smirnov* dengan bantuan *software SPSS for 22*. Uji homogenitas yang ditujukan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama atau tidak yang menggunakan uji *levene's* dengan bantuan *software SPSS for 22*. Uji *Independent sample T-Test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dua populasi/kelompok data yang independen dengan bantuan *software SPSS for 22*. Uji Koefisien Determinasi (*R-Square*) yang digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel bebas dapat menjelaskan variabel terikat dengan bantuan *software SPSS for 22*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian menunjukkan bahwa benar terdapat pengaruh aplikasi *quizwhizzer* terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi sumber energi yang dilakukan di SDN Rangkapan Jaya, Kota Depok, Jawa Barat.

Pengujian validitas dari 25 persoalan angket yang dibagikan pada 30 responden terdapat 5 yang tidak valid. Sehingga dari 25 hanya 20 persoalan kuesioner yang dapat digunakan untuk pengambilan data penelitian. Uji reliabilitas yang menggunakan uji *Cronbach's Alpha* mendapatkan hasil 0,795 yang dimana  $0,795 > 0,60$ . Maka, dapat ditarik kesimpulan untuk instrumen angket/kuesioner yang dipakai dapat dikatakan reliabel dan dapat dipercaya.

Hasil pemberian angket mengenai minat belajar dapat dilihat nilai minimal pada kelas IV A (Kelas kontrol) sebesar 49 sedangkan nilai maksimal sebesar 92 dan selisih (Range) yang didapatkan 43. Pada Hasil distribusi frekuensi skor post-test minat belajar pada kelas kontrol dapat dilihat jumlah frekuensi terbanyak berada pada interval 77-83 sebanyak 13 responden dengan presentase 43,3%. Sedangkan jumlah frekuensi yang sedikit berada pada interval 49-55 dan 63-69 sebanyak 2 responden.

**Tabel 2.** Distribusi Frekuensi skor Post-test Minat Belajar Siswa Pada Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Frekuensi	Presentase (%)
1.	49-55	2	6,7
2.	56-62	3	10
3.	63-69	2	6,7
4.	70-76	6	20
5.	77-83	13	43,3
6.	84-90	4	13,3
Total		30	100

Hasil pemberian angket mengenai minat belajar dapat dilihat nilai minimal pada kelas IV C (Kelas eksperimen) sebesar 73 sedangkan nilai maksimal sebesar 100 dan selisih (Range) yang didapatkan 27. Pada hasil distribusi frekuensi skor post-test minat belajar diatas dilihat jumlah frekuensi terbanyak berada pada interval 88-92 sebanyak 11 responden dengan presentase 36,7%. Sedangkan jumlah frekuensi yang sedikit berada pada interval 73-77 sebanyak 2 responden.

**Tabel 3.** Distribusi Frekuensi skor Post-test Minat Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen

No	Kelas Interval	Frekuensi	Presentase (%)
1.	73-77	2	6,7
2.	78-82	4	13,3
3.	83 -87	5	16,7
4.	88-92	11	36,7
5.	93-97	5	16,7
6.	98-102	3	10,0
Total		30	100

Uji normalitas dalam pengujian ini menggunakan uji *Kolmogorov-smirnov* yang dimana nilai taraf signifikansi lebih dari 0,005. Berdasarkan hasil uji normalitas pada kelas eksperimen  $R_{hitung}$  yang didapat sebanyak 0,086 dan kelas kontrol  $R_{hitung}$  sebanyak 0,098 yang dimana dapat disimpulkan bahwa kedua data dari kelas eksperimen dan kontrol dapat dikatakan berdistribusi normal dikarenakan kedua kelas menunjukkan  $R_{hitung} > 0,05$ .

Berdasarkan uji homogenitas menggunakan uji *Levene's* dengan taraf signifikansi lebih dari 0,05. Hasil yang didapatkan bahwa nilai F hitung yang didapatkan sebesar 3,062 dengan nilai signifikan 0,085 yang dimana  $0,085 > 0,05$ . Dengan itu, dapat ditarik kesimpulan memiliki varian yang sama atau homogen.

Berdasarkan uji hipotesis pada perhitungan uji *independent sample t-test* dapat dinyatakan signifikan apabila jika  $Sig. (2-tailed) < 0,05$ . Pada pengujian ini sampel diberikan dua perlakuan/treatment yang berbeda dan diberikan post-test untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan terhadap dua perlakuan/ treatment tersebut.

**Tabel 4.** Uji *Independent Sample T-Test*

Kelas	Mean	F	Sig	Uji T	Sig. (2-tailed)
Posttest eks	88.60	3.062	.085	5.930	.000
Posttest kontrol	75.67				

Dari hasil tabel pengujian *Independent Sample T-Test* diketahui nilai uji t sebesar 5,930 dengan sig. (2-tailed) = 0,000 yang dimana nilai sig  $0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat ditarik kesimpulan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas IV C (kelas eksperimen) yang diberikan perlakuan/treatment dengan IV A (kelas kontrol) yang tidak diberikan perlakuan. Dan juga dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dengan berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan aplikasi *quizwhizzer* terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi sumber energi.

Berdasarkan hasil Uji koefisien determinan (R-square pada penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 5.** Uji Koefisien determinasi (R-square)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.614 <sup>a</sup>	.337	.367	.401

Dari tabel diatas hasil uji koefisien determinasi (R-Square) variabel Aplikasi *quizwhizzer* memberikan kontribusi terhadap minat belajar siswa pada materi sumber energi sebesar 0,377 atau sebesar 37,7% dan sisanya sebesar 62,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang ada diluar penelitian disebut juga sebagai koefisien non-determinasi.

Proses pembelajaran menggunakan media atau aplikasi *quizwhizzer* memberikan pengaruh cukup baik terhadap minat belajar siswa dan dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran. Dalam aplikasi *quizwhizzer* memiliki banyak fitur yang bisa digunakan yang dapat membuat siswa lebih tertarik dalam pembelajaran. Siswa sering merasa bosan dalam pembelajaran dikarenakan kurangnya media atau alat bantu yang memadai dan kurangnya fasilitas sarana dan prasarana yang terdapat di sekolah. Aplikasi *quizwhizzer* masih memiliki kekurangan dalam penggunaan dan mungkin guru membutuhkan persiapan

yang lebih untuk dapat menggunakan aplikasi ini.

Dalam penelitian relevan yang dilakukan oleh Faijah, Nuryadi, & Marhaeni (2022: 126) menyatakan bahwa penggunaan game berbantuan *quizwhizzer* telah terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa saat pembelajaran matematika pada materi *teorema Pythagoras* yang dimana dari hasil penelitian tersebut menunjukkan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar lebih tinggi dari kelas kontrol ( $9,19 > 7,06$ )

Menurut Meilani et,al., (2021: 526) mengatakan Aplikasi *quizwhizzer* dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam membantu guru menyajikan pelajaran agar lebih menarik dan tidak membosankan, serta games ini juga dapat memberikan motivasi dan semangat kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Berdasarkan pendapat teori serta penelitian relevan yang sudah dijelaskan, selanjutnya peneliti menyelaraskan dengan hasil dan pembahasan yang sudah peneliti lakukan maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh Aplikasi *Quizwhizzer* terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi sumber energi.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa benar terdapat pengaruh aplikasi *quizwhizzer* terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi sumber energi yang dilakukan di SDN Rangkapan Jaya, Kota Depok, Jawa Barat. hasil tersebut dapat dilihat Pada pengujian *Independent Sample T-Test* diketahui nilai uji t sebesar 3,062 dengan sig. (2-tailed) = 0,000 yang dimana nilai sig  $0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat ditarik kesimpulan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas IV C (kelas eksperimen) yang diberikan perlakuan/treatment dengan IV A (kelas kontrol) yang tidak diberikan perlakuan. Dan juga dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dengan berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan aplikasi *quizwhizzer*

terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi sumber energi.

Pada hasil uji koefisien determinasi (*R-Square*) mendapatkan nilai sebesar 0,377 atau 37,7% dimana menggambarkan bahwa besarnya pengaruh penggunaan aplikasi *quizwhizzer* terhadap minat

belajar siswa kelas IV pada materi sumber energi. Sedangkan sisanya sebesar 62,3% dipengaruhi oleh variabel lain yang ada diluar penelitian disebut juga sebagai koefisien non-determinasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- AH, H. F., Arief, Z. A., & Muhyani. (2019). Strategi Motivasi Belajar dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Bahasa Arab. *Tawazun*, 112-127.
- Arigiyati, T. A., Kusumaningrum, b., & Kuncoro, K. S. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Smartphone Bagi Guru SD Muhammadiyah Girikerto. *Kanigara*.
- Faijah, N., Nuryadi, & Marhaeni, N. H. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 117-127.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 6-11.
- Gultom, J. J. (2010). Pemanfaatan Media Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Bahasa*.
- Heriyanti. (2017). Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif* 7(1), 22-32.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Meilani, H., Satriadi, I., Oktapriandi, S., & Apriyanty, D. (2021). Model Aplikasi Digital Learning Menggunakan Netboard untuk Pembelajaran Daring. *Jutisi* :
- Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 525-532.
- Riwahyudin, A. (2015). Sikap Siswa dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kabupaten Lamandau. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11-23.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas)*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Santi, A. U., & Bahij, A. A. (2017). *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*. Ciputat: Fakultas Ilmu Pendidikan UMJ.
- Setiani, A., & Priansa, D. J. (2015). *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 104-110.
- Suwarsono, Kristyandaru, A., Masyitoh, I. S., Delviati, Hartiti, T., Zebua, S., & Astuti, F. (2013). *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 : Energi dan Perubahannya Buku Guru*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



Utomo, Susilo Setyo (2019) . Guru Di Era  
Revolusi Industri 4.0. *Lambung  
Pustaka UNY*. 1-13

Wahyuningsih, F., P., R. D., Saksono, L., &  
Samsul, S. I. (2021). Utilization of  
Quizwhizzer Educational Game

Applications as Learning Evaluasi  
Media . *Atlantis Press* , 148-152.

Yuliarmi, N. N., & Marhaeni, A. A. (2019).  
*Metode Riset Jilid 2*. Bali: CV.  
Sastra Utama.