

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika

Lilik Nur Susilowati¹, Dewi Putri Yanti² Moh. Syadidul Itqan³

¹ Universitas Nurul Jadid, Probolinggo, Indonesia

² Universitas Nurul Jadid, Probolinggo, Indonesia

³ Universitas Nurul Jadid, Probolinggo, Indonesia

* Correspondence e-mail; ¹lilikhursusilowati51@gmail.com

Article history

Submitted: 2025/07/21;

Revised: 2025/07/22;

Accepted: 2025/07/23

Abstract

In the learning process, creating an environment or learning atmosphere that stimulates active participation of students is very important, because students will find it easier to understand the concepts taught when they are actively involved. This study aims to determine the extent to which learning media using the quizizz application affects mathematics education students. This study uses a quantitative method with a survey approach on 37 students, data was collected through a questionnaire. The results of the validity and reliability tests of the instrument show the feasibility of the data. The residual normality test indicates a normal data distribution. However, the linearity test revealed that the relationship between learning interest and Quizizz results was non-linear. Simple linear regression analysis shows that the use of Quizizz does not have a significant effect on students' learning interest (Sig. 0.408 > 0.05). The coefficient of determination (R²) of 0.020 indicates that only 2.0% of the variation in learning interest can be explained by Quizizz, confirming that the linear model is not suitable to describe this relationship. Thus, it is concluded that Quizizz-based learning media does not significantly affect students' learning interest in the context of the linear model tested

Keywords

keyword 1; Effect of using learning media 2 ; Quiz 3; Interest in learning



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam perkembangan peradaban manusia, karena pendidikan dipandang sebagai sarana untuk melahirkan insan-insan yang cerdas dan kreatif (Marzuki, 2023). Pendidikan merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar dan terencana oleh individu maupun lembaga dengan tujuan menciptakan lingkungan serta pengalaman belajar yang kondusif. Melalui proses tersebut, peserta didik diarahkan untuk aktif dalam menggali, mengembangkan, serta mengaktualisasikan potensi yang dimilikinya secara optimal. Dalam konteks ini, tujuan pendidikan tidak semata-mata terbatas pada transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga mencakup pembentukan karakter, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan

sosial peserta didik, yang semuanya dirancang agar tercapai dalam kegiatan belajar mengajar yang terstruktur. Oleh karena itu, peran guru menjadi sangat vital, bukan hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator dan inovator dalam pembelajaran (Wahdah, 2024). Guru dituntut mampu menciptakan serta mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memicu kreativitas, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Inovasi dan kreativitas dalam merancang media pembelajaran menjadi aspek penting yang mampu mendukung terciptanya suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga proses pendidikan dapat berlangsung secara efektif dan bermakna (Mea et al., 2024).

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting mengenai interaksi siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Media Pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran agar pelajaran lebih mudah dan jelas dipahami dan juga agar tujuan pendidikan atau pengajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Untuk menjadi guru yang berkualitas baik dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa supaya pembelajaran tidak monoton dan menciptakan suasana belajar yang menarik (Ali et al., 2025). Di era modern ini, tidak hanya orang dewasa saja yang dapat menikmati canggihnya teknologi, tetapi anak kecil pun dapat menikmatinya. Makin canggih teknologi, makin banyak pula peminatnya, seperti pembelajaran dalam bentuk zoom, google meet, quizizz dan wordwall (Irsan et al., 2024). Dalam bidang pendidikan, pemanfaatan internet pun sudah mulai digunakan sebagai media pembelajaran untuk dapat menunjang sistem kurikulum sekolah, misalnya website untuk penyampaian pembelajaran di perguruan tinggi. Jadi, tidak hanya melakukan pembelajaran langsung (offline). Dalam penelitian ini dikhususkan dalam pembelajaran quizizz.

Quizizz merupakan sebuah model pembelajaran digital inovatif yang menggunakan prinsip gamifikasi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif (Nurjanah et al., 2024). Platform ini memungkinkan guru untuk membuat kuis yang menyenangkan, yang tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dan efektivitas pengajaran di era digital ini.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti penggunaan aplikasi quizizz merupakan strategi yang dapat digunakan dalam melibatkan partisipasi aktif siswa. Karena quizizz merupakan media pembelajaran yang baik digunakan serta menyenangkan tanpa kehilangan makna dari pembelajaran itu sendiri (Ramadhan, 2024). Kegiatan proses belajar mengajar memerlukan minat belajar dari siswa, untuk itu memerlukan media pembelajaran yang menarik dan lingkungan belajar yang

praktis untuk meningkatkan minat sekaligus semangat belajar siswa demi mencapai keberhasilan pada kegiatan pembelajaran (Putri, 2024).

Berbagai studi sebelumnya telah menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan partisipasi dan motivasi belajar mahasiswa (Dhiya Rahma et al., 2024). Salah satu terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan semangat belajar siswa di tingkat sekolah menengah atas, karena fitur-fiturnya yang interaktif dan berbasis permainan (Ramadhani et al., 2025). Temuan serupa juga diperkuat oleh hasil yang menemukan adanya peningkatan keaktifan dan minat belajar mahasiswa setelah penerapan kuis berbasis *Quizizz* dalam perkuliahan daring (Ayu Ismi Hanifah & Nawafilah, 2025). Selain itu, penelitian yang relevan juga mengungkapkan bahwa media digital seperti *Quizizz* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kompetitif (Masnu'ah et al., 2024), sehingga menstimulasi keterlibatan belajar yang lebih baik. Meskipun demikian, mayoritas penelitian tersebut masih berfokus pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, serta belum secara khusus mengkaji pengaruhnya terhadap mahasiswa pada program studi Pendidikan Matematika.

Keunikan dari penelitian ini terletak pada fokusnya yang secara spesifik menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap minat belajar mahasiswa di lingkungan program studi Pendidikan Matematika. Dalam konteks ini, penelitian menghadirkan pendekatan kuantitatif untuk menilai sejauh mana aplikasi berbasis kuis daring dapat memengaruhi motivasi internal mahasiswa dalam memahami konsep-konsep matematika, yang notabene dikenal sebagai bidang studi yang menantang. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang banyak mengevaluasi hasil belajar atau pencapaian akademik, studi ini berupaya menelaah aspek afektif, yaitu minat belajar, sebagai indikator penting dalam menunjang keberhasilan proses perkuliahan.

Tinjauan terhadap sejumlah literatur mengindikasikan bahwa masih terdapat keterbatasan dalam penelitian yang mengkaji penggunaan *Quizizz* pada jenjang perguruan tinggi, khususnya dalam konteks Pendidikan Matematika. Sebagian besar studi terdahulu lebih menitikberatkan pada aspek kognitif seperti prestasi belajar, serta dilakukan pada populasi siswa sekolah dasar atau menengah. Dengan demikian, terdapat celah penting untuk diteliti lebih lanjut mengenai sejauh mana media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* berpengaruh terhadap faktor afektif, seperti minat belajar, di kalangan mahasiswa. Penelitian ini diharapkan dapat mengisi kekosongan tersebut dan memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran matematika berbasis teknologi digital di perguruan tinggi.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Variabel dalam penelitian kuantitatif diukur dengan menggunakan instrumen penelitian dan data berbentuk angka-angka yang dianalisis berdasarkan prosedur statistik. Berdasarkan jenisnya penelitian ini merupakan penelitian survei., dalam penelitian survei data yang dikumpulkan berasal dari responden dengan menggunakan kuisioner, penelitian survei adalah penelitian yang mengambil sampel dari suatu populasi (Sugiono, 2019). Pada penelitian ini peneliti mengambil data pada mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Nurul Jadid. Penelitian ini dilakukan di Universitas Nurul Jadid, dengan populasi sebanyak 37 mahasiswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik non probability sampling dengan teknik sampel jenuh, menurut Sugiyono, teknik sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel dengan menggunakan semua anggota populasi sebagai sampel. Jenis instrumen yang digunakan peneliti yaitu berupa angket (kuisioner) berupa tabel berskala likert. Teknik angket digunakan dengan menyebar angket di akhir pembelajaran. Dengan cara tersebut mempermudah untuk melakukan penelitian dan menyajikan dari hasil datanya. Setelah data terkumpul lalu analisis data akan bisa dilakukan, analisis kali ini menggunakan teknik analisis sampel jenuh. Yaitu terdapat enam kegiatan :

Uji validitas dan Reliabilitas, teknik uji normalitas data teknik, Uji Linearitas, teknik analisis regresi sederhana, uji hipotesis, analisis determinasi. Setelah dilakukan teknik penelitian diperlukan untuk tahap penyelesaian, hal ini bertujuan untuk menemukan hasil yang diteliti. Pada tahap penyelesaian ini merupakan tahap akhir pada penelitian, peneliti melakukan penyatuan seluruh data yang telah dihasilkan yang kemudian disajikan dalam bentuk statistik dan menarik kesimpulan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Uji Validitas Variabel X (Media pembelajaran) Sebelum penelitian ini dilaksanakan, peneliti melakukan uji validitas pada semua soal quizizz dengan menggunakan rumus dimana

N (Jumlah Responden)

ΣX (Jumlah skor X_1)

ΣY (Jumlah skor Total_X)

ΣXY (Jumlah $X_1 * \text{Total_X}$)

ΣX^2 (Jumlah kuadrat X_1)

ΣY^2 (Jumlah kuadrat Total_X)

Uji Validitas dilakukan menggunakan rumus product moment yang diperoleh dari 10 pertanyaan yang telah diujikan, hasil yang didapat adalah 9 pernyataan valid dan 1 pernyataan tidak valid (driop). Sebagaimana telah disajikan pada tabel dibawah ini.

Correlations												
		x01	x02	x03	x04	x05	x06	x07	x08	x09	x10	x11
x01	Pearson Correlation	1	-.071	.302	.302	.255	.393*	.165	-.176	-.220	-.233	.215
	Sig. (2-tailed)		.676	.070	.070	.128	.016	.330	.298	.190	.166	.202
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
x02	Pearson Correlation	-.071	1	-.103	-.103	.172	.265	.085	-.011	.124	.107	.215
	Sig. (2-tailed)	.676		.542	.542	.308	.113	.619	.947	.466	.528	.201
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
x03	Pearson Correlation	.302	-.103	1	-.121	-.138	-.016	.029	-.074	-.321	-.165	-.004
	Sig. (2-tailed)	.070	.542		.475	.417	.926	.867	.664	.053	.330	.983
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
x04	Pearson Correlation	.302	-.103	-.121	1	.372*	.572**	.029	-.074	.028	.009	.358*
	Sig. (2-tailed)	.070	.542	.475		.024	<.001	.867	.664	.868	.956	.030
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
x05	Pearson Correlation	.255	.172	-.138	.372*	1	.472**	.369*	.040	.111	-.068	.519**
	Sig. (2-tailed)	.128	.308	.417	.024		.003	.025	.813	.511	.688	<.001
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
x06	Pearson Correlation	.393*	.265	-.016	.572**	.472**	1	.420**	.062	.050	.016	.641**
	Sig. (2-tailed)	.016	.113	.926	<.001	.003		.010	.715	.771	.923	<.001
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
x07	Pearson Correlation	.165	.085	.029	.029	.369*	.420**	1	.439**	.306	.277	.710**
	Sig. (2-tailed)	.330	.619	.867	.867	.025	.010		.007	.065	.097	<.001
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
x08	Pearson Correlation	-.176	-.011	-.074	-.074	.040	.062	.439**	1	.685**	.643**	.661**
	Sig. (2-tailed)	.298	.947	.664	.664	.813	.715	.007		<.001	<.001	<.001
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
x09	Pearson Correlation	-.220	.124	-.321	.028	.111	.050	.306	.685**	1	.730**	.631**
	Sig. (2-tailed)	.190	.466	.053	.868	.511	.771	.065	<.001		<.001	<.001
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
x10	Pearson Correlation	-.233	.107	-.165	.009	-.068	.016	.277	.643**	.730**	1	.593**
	Sig. (2-tailed)	.166	.528	.330	.956	.688	.923	.097	<.001	<.001		<.001
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
x11	Pearson Correlation	.215	.215	-.004	.358*	.519**	.641**	.710**	.661**	.631**	.593**	1
	Sig. (2-tailed)	.202	.201	.983	.030	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Keterangan	Jumlah
Valid	9
Drop	1

Uji Reabilitas Variabel X (Media pembelajaran)

Selanjutnya yaitu menggunakan Uji reliabilitas dengan menggunakan rumus Cronbach alpha dan diperoleh hasil yang reliabel dengan $n=37$ responden, dan taraf signifikan 0,05 diperoleh r hitung sebesar 0,647 dan r tabel 0,334 sebagaimana disajikan dalam bentuk tabel yang ada pada tabel di bawah ini

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

	N	%
Cases	Valid	37
	Excluded ^a	0
	Total	37

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.647	10

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
x01	67.84	361.862	.100	.653
x02	68.11	354.655	.130	.651
x03	68.38	386.186	-.164	.696
x04	68.38	341.742	.208	.641
x05	68.65	323.123	.327	.620
x06	70.00	288.889	.436	.592
x07	69.46	283.033	.537	.570
x08	70.81	274.324	.487	.577
x09	71.89	271.321	.475	.580
x10	72.16	278.529	.423	.594

Karena $r_{hitung} >$ dari r_{tabel} yaitu $0,647 > 0,334$ sehingga butir pernyataan dinyatakan reliabel.

Uji Validitas Variabel Y (Minat Belajar)

		Correlations											
		X01	X02	X03	X04	X05	X06	X07	X08	X09	X10	X11	X12
X01	Pearson Correlation	1	.646**	.615**	.543**	.676**	.344*	.449**	.721**	.458**	.479**	.541**	.827**
	Sig. (2-tailed)		<.001	<.001	<.001	<.001	.037	.005	<.001	.004	.003	<.001	<.001
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
X02	Pearson Correlation	.646**	1	.777**	.578**	.480**	.189	.350*	.641**	.452**	.390*	.576**	.770**
	Sig. (2-tailed)	<.001		<.001	<.001	.003	.263	.034	<.001	.005	.017	<.001	<.001
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
X03	Pearson Correlation	.615**	.777**	1	.715**	.512**	.066	.218	.585**	.409*	.367*	.481**	.729**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001		<.001	.001	.699	.196	<.001	.012	.026	.003	<.001
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
X04	Pearson Correlation	.543**	.578**	.715**	1	.441**	.279	.378*	.476**	.425**	.623**	.482**	.761**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001		.006	.095	.021	.003	.009	<.001	.003	<.001
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
X05	Pearson Correlation	.676**	.480**	.512**	.441**	1	.174	.355*	.628**	.607**	.515**	.406*	.725**
	Sig. (2-tailed)	<.001	.003	.001	.006		.304	.031	<.001	<.001	.001	.013	<.001
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
X06	Pearson Correlation	.344*	.189	.066	.279	.174	1	.508**	.442**	.195	.351*	.637**	.548**
	Sig. (2-tailed)	.037	.263	.699	.095	.304		.001	.006	.248	.033	<.001	<.001
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
X07	Pearson Correlation	.449**	.350*	.218	.378*	.355*	.508**	1	.384*	.319	.379*	.379*	.606**
	Sig. (2-tailed)	.005	.034	.196	.021	.031	.001		.019	.055	.021	.021	<.001
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
X08	Pearson Correlation	.721**	.641**	.585**	.476**	.628**	.442**	.384*	1	.429**	.318	.492**	.774**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	.003	<.001	.006	.019		.008	.055	.002	<.001
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
X09	Pearson Correlation	.458**	.452**	.409*	.425**	.607**	.195	.319	.429**	1	.472**	.459**	.639**
	Sig. (2-tailed)	.004	.005	.012	.009	<.001	.248	.055	.008		.003	.004	<.001
X10	Pearson Correlation	.479**	.390*	.367*	.623**	.515**	.351*	.379*	.318	.472**	1	.581**	.701**
	Sig. (2-tailed)	.003	.017	.026	<.001	.001	.033	.021	.055	.003		<.001	<.001
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
X11	Pearson Correlation	.541**	.576**	.481**	.482**	.406*	.637**	.379*	.492**	.459**	.581**	1	.775**
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	.003	.003	.013	<.001	.021	.002	.004	<.001		<.001
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37
X12	Pearson Correlation	.827**	.770**	.729**	.761**	.725**	.548**	.606**	.774**	.639**	.701**	.775**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37	37

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Dari hasil diatas diperoleh 11 pernyataan dikatakan valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ y, dengan r_{tabel} adalah 0.325.

Uji Reabilitas Variabel Y (Minat Belajar) Untuk menguji reabilitasnya peneliti menggunakan cronbac'h alpha dan data yang diperoleh ialah seperti table dibawah ini

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	37	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	37	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.902	11

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	40.1351	23.176	.772	.885
X02	40.1351	24.453	.712	.889
X03	40.1892	24.435	.657	.892
X04	40.1081	24.155	.695	.890
X05	40.2162	24.841	.659	.892
X06	40.3784	25.631	.436	.906
X07	40.2703	25.480	.514	.900
X08	40.3784	24.853	.722	.889
X09	40.3514	26.456	.581	.897
X10	40.2432	24.634	.623	.894
X11	40.2973	24.048	.712	.889

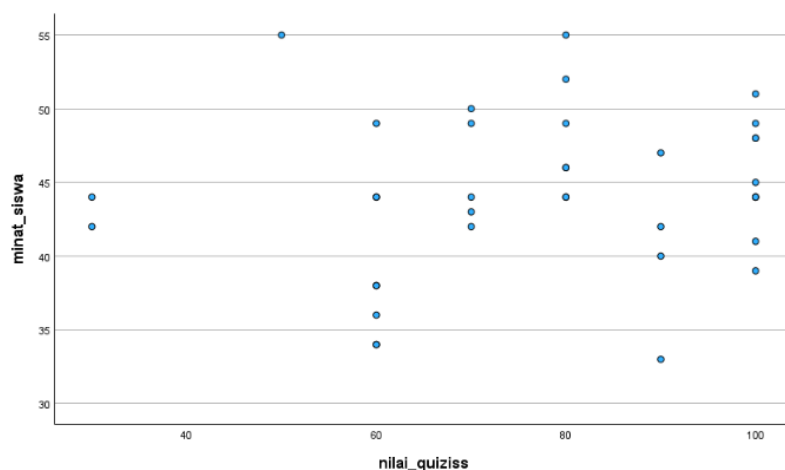
Dasar pengambilan uji reabilitas Cronbach alpha menurut wiratna sujerweni, kusioner dikatakan reliabel jika nilai Cronbach alpha > 0.6 dan data yang didapatkan ialah $0,92 > 0,6$ maka reliabel .Langkah selanjutnya yaitu uji normalitas

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas Residual

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		37
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.36971016
Most Extreme Differences	Absolute	.120
	Positive	.063
	Negative	-.120
Test Statistic		.120
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	.191
	99% Confidence Interval	Lower Bound
		Upper Bound
		.181
		.201

a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.
 d. This is a lower bound of the true significance.
 e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.



Uji normalitas residual dilakukan menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test. Hasil uji menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0.200 dan Monte Carlo Sig. (2-tailed) sebesar 0.191 atau 0.558. Karena kedua nilai signifikansi ini lebih besar dari 0.05 (α), dapat disimpulkan bahwa residual terdistribusi secara normal.

Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linear antara variabel minat belajar (Y) dan hasil Quizizz (X). Berdasarkan ANOVA Table, nilai signifikansi untuk "Deviation from Linearity" adalah 0.007 atau 0.019. Karena nilai signifikansi ini < 0.05 , maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara minat belajar dan hasil Quizizz adalah TIDAK LINEAR. Dan ini juga didukung oleh scatter plot yang menunjukkan sebaran data yang tidak membentuk pola garis lurus yang konsisten, melainkan lebih menyerupai sebaran acak atau non-linear.

Analisis Regresi Linear Sederhana

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	hasil quiziss ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: minat belajar

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.140 ^a	.020	-.008	5.446

a. Predictors: (Constant), hasil quiziss

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	20.794	1	20.794	.701	.408 ^b
	Residual	1038.016	35	29.658		
	Total	1058.811	36			

a. Dependent Variable: minat belajar

b. Predictors: (Constant), hasil quiziss

activate

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients B	Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
1	(Constant)	41.235	3.702		11.137	<.001
	hasil quiziss	.039	.046	.140	.837	.408

a. Dependent Variable: minat belajar

Dari output tersebut diketahui bahwa Interpretasi Hasil Regresi:

Koefisien Determinasi (R^2):

Dari Tabel Model Summary, nilai koefisien determinasi (R^2) adalah 0.020. Angka ini mengindikasikan bahwa variasi dalam minat belajar mahasiswa hanya mampu dijelaskan sebesar 2.0% oleh variabel hasil Quizizz dalam model regresi linear sederhana ini. Sementara itu, nilai Adjusted R^2 yang tercatat sebesar -0.008 menunjukkan bahwa model yang dibangun sangat lemah dan kurang tepat dalam memprediksi atau menjelaskan variasi pada variabel dependen. Nilai Adjusted R^2 yang negatif ini lebih lanjut menegaskan bahwa model linear tidak cocok untuk menggambarkan hubungan yang ada.

Uji F (Signifikansi Model):

Hasil uji F pada Tabel ANOVA menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.408. Dengan membandingkan nilai Sig. ini dengan taraf signifikansi 0.05, di mana $0.408 > 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa model regresi linear ini tidak signifikan secara statistik. Ini berarti bahwa, secara keseluruhan, hasil Quizizz tidak

memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar mahasiswa dalam kerangka model linear yang diuji.

Uji t (Signifikansi Individual):

Berdasarkan Tabel Coefficients, nilai signifikansi (Sig.) untuk variabel independen 'hasil quizizz' adalah 0.408. Karena nilai signifikansi ini lebih besar dari 0.05, maka secara individual, variabel hasil Quizizz tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar. Meskipun koefisien B (Unstandardized Coefficient) untuk hasil Quizizz menunjukkan nilai positif sebesar 0.039, yang mengindikasikan adanya pengaruh positif yang sangat kecil, pengaruh ini tidak cukup kuat untuk dianggap signifikan secara statistik.

Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan, ditemukan bahwa:

Nilai signifikansi (Sig.) untuk hasil Quizizz adalah 0.408 dan ini > 0.05 maka variabel hasil Quizizz tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar. Meskipun koefisien B (Unstandardized Coefficient) untuk hasil Quizizz menunjukkan nilai positif sebesar 0.039, yang mengindikasikan adanya pengaruh positif yang sangat kecil, pengaruh ini tidak cukup kuat untuk dianggap signifikan secara statistik

KESIMPULAN

Analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa model regresi linear tidak signifikan secara statistik ($\text{Sig. } F = 0.408 > 0.05$) dan nilai koefisien determinasi (R^2) yang sangat rendah (0.020) menunjukkan bahwa quizizz hanya menjelaskan 2.0% variasi minat belajar. Secara individual, variabel hasil quizizz tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar mahasiswa ($\text{Sig. } t = 0.408 > 0.05$), meskipun terdapat koefisien positif yang sangat kecil (0.039). Oleh karena itu, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar mahasiswa pendidikan matematika dalam kerangka model linear yang diuji.

REFERENSI

- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Ayu Ismi Hanifah, & Nawafilah, N. Q. (2025). Penerapan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 5(2), 333–339.

- <https://doi.org/10.29303/griya.v5i2.606>
- Dhiya Rahma, Nada Nupus Ihwani, & Nadila Sofia Hidayat. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 4(2), 12–21. <https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298>
- Irsan, Syamsurijal, & Suarti. (2024). Meningkatkan Interaksi dan Evaluasi Pembelajaran dengan Quizizz: Kuis Interaktif untuk Guru Masa Depan. *Jurnal Abdidas*, 5(6), 845–860.
- Marzuki. (2023). Paradigma Integratif Pendidikan Islam sebagai Modal dalam Menghadapi Era 4.0. *Jurnal Ilmiah AL-Jaubari: Jurnal Studi Islam Dan Interdisipliner*, 8(1), 149–200. <https://doi.org/10.30603/jiaj.v8i1.3507>
- Masnu'ah, S., Aisyah, N. H., Uin, W., & Semarang, I. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Keaktifan Belajar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Des), 595–604. <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/1360>
- Mea, F., Tinggi, S., Kristen, A., Bangsa, A., Guru, K., Guru, I., & Dinamis, K. (2024). Kreativitas Dan Inovasi Guru Dalam Menciptakan. *Inculco Journal of Christian Education*, 4(3), 252–275.
- Nurjanah, S., Sayekti, P. I., Astuti, V., Sumardjoko, B., & Fauziati, E. (2024). Perspektif coectivisme terhadap penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran di sekolah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(3), 369–286.
- Putri, A. E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 533–540. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30523>
- Ramadhan, I. (2024). Pelaksanaan Pembelajaran Sosiologi Model Active Learning Berbasis Aplikasi Quizizz Mode True Or False di SMA Swasta Mujahidin Pontianak. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 847–856. <https://jurnaldidaktika.org847>
- Ramadhani, I. R., Susiana, A., Anli, R. M., & Rizqa, M. (2025). Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Quizizz dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Akhlak di Madarasah Aliyah Negeri 3 Pekanbaru. *AL-Ikhtiar: Jurnal Studi Islam*, 2(3), 264–271.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (p. 32). Alfabeta.
- Wahdah, R. (2024). Peran Guru Dalam Perspektif Progresivisme Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Sang Surya*, 10(2), 500–506. <https://doi.org/10.56959/jpss.v10i2.352>