



## Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMK Negeri 1 Tengar

Putri Thahlia<sup>1</sup>, Mila Chrismawati Paseleng<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Kristen Satya Wacana

Received: 19 Agustus 2023

Revised: 20 September 2023

Accepted: 27 September 2023

### Abstrak

*Students in computer and network expertise competence (TKJ) have good personalities, judging from their attitudes when participating in learning activities that are relatively conducive. According to information I got from several teachers, there are still students who lack focus in learning. Because approximately 2 years of learning is carried out online, students are bored and bored so that interest in learning decreases. In learning activities at SMK Negeri 1 Tengar, especially in class X TKJ in Informatics subjects, teachers still use simple methods which still use whiteboard media to write and power points to present learning. To make learning more effective, the learning method that will be used is the Quizizz interactive media method which can be a potential alternative to increase student learning interest. This type of research uses Pretest-Posttest Control Group Design Experimental research involving 2 groups, namely the experimental group and the control group. Based on theoretical opinions and relevant research that has been explained, researchers concluded that there is an influence of quizizz interactive media on student learning interest at SMK Negeri 1 Tengar. Based on the results of research conducted in control classes and experiments on grade X TKJ students at SMK Negeri 1 Tengar in the subject of Informatics Data Communication and Mobile Phones material, it can be concluded that there is a visible influence on student learning interest in the eyes informatics lessons using quizizz interactive media in class X TKJ. Furthermore, learning using quizizz interactive media also has a positive impact on students' interest in informatics learning.*

**Keywords:** Minat belajar, media interaktif, quizizz.

(\*) Corresponding Author: [mila.paseleng@uksw.edu](mailto:mila.paseleng@uksw.edu)

**How to Cite:** Thahlia, P, & Paseleng, M. C. (2023). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMK Negeri 1 Tengar. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8415545>.

## INTRODUCTION

Peserta didik pada kompetensi keahlian komputer dan jaringan (TKJ) memiliki kepribadian yang baik, dilihat dari sikap mereka pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran yang relatif kondusif. Tetapi terdapat juga peserta didik yang masih sibuk sendiri, karena dalam pembelajaran berlangsung peserta didik menggunakan handphone. Menurut informasi yang saya dapatkan dari beberapa guru, masih ada peserta didik yang kurang fokus dalam pembelajaran berlangsung. Karena kurang lebih 2 tahun pembelajaran dilakukan secara online membuat peserta didik bosan dan jenuh sehingga minat untuk belajar menurun.

Dalam aktivitas pembelajaran pada SMK Negeri 1 Tengar khususnya di kelas X TKJ pada mata pelajaran Informatika pengajar masih memakai metode sederhana yang dimana masih menggunakan media papan tulis buat menulis serta power point buat menyajikan pembelajaran.

Supaya pembelajaran lebih efektif metode pembelajaran yang akan dipergunakan adalah metode media interaktif *Quizizz* yang dapat sebagai cara lain yang potensial

untuk menaikkan minat belajar siswa. berdasarkan penerangan maka peneliti mendapatkan rumusan masalah sebagai berikut: apakah penerapan media interaktif *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran informatika di SMK? Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji apakah media interaktif *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar siswa di SMK.

Minat belajar adalah suatu kondisi atau kecenderungan seseorang untuk memperoleh, mengeksplor dan memperdalam pengetahuan, keterampilan dan pengalaman baru secara sukarela dan bermakna (Sulistiyono, 2019). Menurut Sulistiyono (2019) terdapat beberapa ciri atau karakteristik minat belajar terdiri dari 1) Cenderung aktif dalam mengikuti pelajaran. 2) Mampu berkonsentrasi dalam belajar. 3) Merasa senang. 4) Tidak mudah bosan. 5) Mempunyai tujuan belajar yang jelas.

Menurut beberapa ahli, Wardani (2019) Faktor yang mempengaruhi minat belajar adalah faktor psikologi, seperti motivasi, minat dan sikap belajar. Menurut Zakaria et al (2018) faktor yang mempengaruhi adalah faktor lingkungan seperti pengajaran, fasilitas belajar dan lingkungan belajar yang mendukung. Sedangkan menurut Rakhmatullah et al (2021) faktor yang mempengaruhi adalah faktor individual seperti kemampuan kognitif, pengalaman belajar dan kepercayaan diri. Menurut Slameto terdapat indikator minat belajar yang dikemukakan oleh Iskandarwassid dan Dadang Sunendar (2016) yang diantaranya 1) Perhatian. 2) Perasaan senang. 3) Ketertarikan. 4) Keterlibatan.

Menurut Suhendar (2019) media interaktif adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dirancang untuk pengguna berinteraksi dengan isi pembelajaran secara aktif. Media ini mencakup elemen seperti teks, gambar, audio dan fitur interaktif seperti quiz, simulasi atau permainan. Salah satu contoh media interaktif adalah *Quizizz*. *Quizizz* adalah sebuah platform pembelajaran online yang menyediakan kuis interaktif dan menyenangkan untuk siswa dan guru. Platform ini memiliki fitur seperti leaderboard, pengaturan waktu, dan pilihan ganda yang membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan (Rahim, 2021).

Menurut Kurniawan dan Khoirunnisa (2021) tentang karakteristik pembelajaran informatika di SMK adalah berorientasi pada dunia kerja, menurut Sari dan Hasan (2021) tentang karakteristik pembelajaran informatika di SMK adalah Berbasis Teknologi sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Aditama dan Mulyana (2022) karakteristik pembelajaran informatika di SMK adalah Kolaborasi antara siswa dan guru.

## **METHODS**

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian Eksperimen *Pretest-Posttest Control Group Design* yang melibatkan 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum diberikan perlakuan kedua kelompok diuji menggunakan tes *Pretest* untuk mengukur minat belajar mereka pada mata pelajaran Informatika dalam materi Komunikasi Data dan Ponsel. Setelah diberikan perlakuan dalam pembelajaran kedua kelompok diuji lagi menggunakan test *Posttest* untuk mengukur minat belajar mereka setelah menggunakan media interaktif. Hasil tes *Posttest* kelompok akan dibandingkan untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat belajar antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun

2022/2023 yang akan dilaksanakan di SMK Negeri 1 Tenganan. Variabel penelitian ini adalah variabel independent (variabel bebas) dan variabel dependent (variabel terikat).

Dalam penelitian teknik pengumpulan datanya yang pertama ialah observasi dan yang kedua angket. Teknik analisis data yang dipergunakan penelitian artinya Teknik analisis deskriptif dimana analisis deskriptif memberikan informasi yang berguna buat memperoleh pemahaman awal tentang data dan dapat membantu pada memilih Teknik analisis yang lebih lanjut. Selanjutnya uji normalitas merupakan sebuah uji yang bertujuan untuk melihat nilai sebaran data di sebuah kelompok, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak. menggunakan ketentuan bila data berdistribusi normal, maka memenuhi kriteria nilai  $\text{sig} > 0,05$ . pada penelitian ini uji normalitas memakai uji *Kolmogorov-smirnov* atau *Shapiro-Wilk*. Selanjutnya uji paired sampel t test atau disebut juga dengan uji 2 sampel yang berpasangan, buat mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata (mean) dari dua sampel yang berpasangan. Persyaratan dalam uji paired sampel t test ialah data harus berdistribusi normal. Selanjutnya uji homogenitas sebelum dilakukan uji independent sampel t pada ke 2 kelompok penelitian, maka terdapat kondisi yang akan dilakukan yaitu mencari nilai homogenitas. Dalam penelitian ini, nilai homogenitas didapatkan dengan menguji *Homogeneity of Variance*. Pada sampel ini dinyatakan apabila homogen nilai  $\text{sig Based on Mean} > 0,05$ . Setelah dilakukan uji homogenitas selanjutnya uji independent t test dilakukan untuk melihat ada tidaknya perbedaan hasil *posttest* siswa dari kelompok eksperimen dan *posttest* siswa dari kelompok kontrol.

## RESULTS & DISCUSSION

### Results

Sebelum melakukan penelitian ini, terlebih dahulu dilakukan uji coba, yang dimana uji Validitas serta Uji Reliabilitas. Uji Validitas yang didapatkan dari 35 pernyataan yang sudah diuji, hasil yang sudah didapatkan semua valid. Sebagaimana telah disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas

Hasil	Jumlah Pertanyaan
Valid	35
Tidak Valid	0

Uji Reliabilitas ini menggunakan rumus *alpha Cronbach* yang didapatn dengan  $n=60$  responden dengan taraf  $\text{sig} > 0,05$  diperoleh rhitung sebesar 0,752 dan rtabel 0,254 untuk lebih lanjut berikut tabel disajikan.

Tabel 3.2. Uji Realiabel

N	A	rhitung	rtabel	Keterangan
35	0.05	0.752	0.254	Reliabel

Instrumen yang sudah dinyatakan valid selanjutnya diberikan kepada peserta didik untuk mengukur minat belajarnya terhadap informatika. dari hasil

pretest yang dilakukan sebelum memakai metode *Quizizz* di kelompok eksperimen nilai tertinggi ialah 68 dan nilai terendah 38 sedangkan nilai rata-rata 51.13 dengan median 50 dan modus 40. Data dapat dicermati pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.3. Hasil *Test Pretest* Kelompok Eksperimen

<b>Kelompok Eksperimen</b>	<b>Pretest</b>
Max	68
Min	38
Mean	51.13
Median	50.00
Modus	40
Standar Deviasi	9.874

Selanjutnya dari hasil yang didapatkan setelah menggunakan metode media interaktif *Quizizz* pada kelompok eksperimen nilai tertinggi adalah 93 dan nilai terendah 67 dengan rata-rata nilai sebesar 81.87 dengan median 80 serta modus 80. Data dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.4. Hasil *Test Posttest* Kelompok Eksperimen

<b>Kelompok Eksperimen</b>	<b>Posttest</b>
Max	93
Min	67
Mean	81.87
Median	80.00
Modus	80
Standar Deviasi	7.171

Dari hasil kelompok kontrol sebelum dilakukan metode ceramah nilai tertinggi adalah 68 dan nilai terendah 30 nilai rata-rata 47.27 dengan median 48 dan modus 35. Data dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.5. Hasil *Test Pretest* Kelompok Kontrol

<b>Kelompok Kontrol</b>	<b>Pretest</b>
Max	68
Min	30
Mean	47.27
Median	48.00
Modus	35
Standar Deviasi	1.813

Dari hasil yang didapatkan setelah menggunakan metode ceramah pada kelompok kontrol nilai tertinggi adalah 87 dan nilai terendah 60 nilai rata-rata 74.50 , median 77 dan modus 80. Data dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.6. Hasil *Test Posttest* Kelompok Kontrol

Kelompok Kontrol	Posttest
Max	87
Min	60
Mean	74.50
Median	77.00
Modus	80
Standar Deviasi	8.258

Buat mengetahui pengaruh aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar peserta didik, langkah selanjutnya dilakukan uji normalitas dimana pada uji normalitas ini dilakukan terhadap dua data yaitu pretest dan posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.7. Uji Normalitas

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	PreTest Eksperimen	.179	30	.015	.904	30	.010
	PostTest Eksperimen	.169	30	.028	.940	30	.092
	PreTest Kontrol	.125	30	.200 <sup>*</sup>	.961	30	.324
	PostTest Kontrol	.152	30	.074	.925	30	.036

Berdasarkan hasil diatas untuk keseluruhan data kelompok eksperimen dan kontrol pretest dan posttest menunjukkan bahwa nilai *Kolmogorov-smirnov* maupun *Shapiro-Wilk* > 0,05. Dari hasil yang didapatkan distribusi ini menyatakan normal.

Selanjutnya dilakukan uji paired sampel t test buat mengetahui ada tidaknya perbedaan pada hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik pada kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil uji hipotesis pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.8. Uji Hipotesis

Paired Samples Test								
		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower			
Pair 1	Pre Eks - Post Eks	-30.733	11.466	2.082	-34.902	-26.475	-14.760	.000
Pair 2	Pre Kontrol - Post Kontrol	-27.233	11.408	2.097	-31.523	-22.944	-12.984	.000

1) Sesuai hasil pair 1 diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar 0,000 < 0,05 maka bisa disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa kela X Tkj 2 untuk pretest kelas eksperimen dengan posttest eksperimen (model *Quizizz*).

2) Sesuai output pair dua diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik

kelas X TKJ 1 untuk pretest kelas kontrol menggunakan posttest kontrol (model Ceramah).

Jadi dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dilakukan *pretest* model pembelajaran menggunakan *quizizz* dan setelah dilakukan *posttest* model pembelajaran *quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran informatika dengan materi komunikasi data dengan ponsel. Untuk lebih jelas rata-rata hasil belajar sebelum dan setelah dilakukan model pembelajaran *quizizz* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.8 Statistik

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre_Eks	51.13	30	9.874	1.803
	Post_Eks	81.87	30	7.171	1.309
Pair 2	Pre_Kontrol	47.27	30	9.931	1.813
	Post_Kontrol	74.50	30	8.258	1.508

Dapat dilihat sebelum dilakukan metode pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* rata-rata nilai hasil belajar siswa tersebut 51.13 setelah dilakukan pembelajaran menggunakan aplikasi *quizizz* rata-rata hasil belajar siswa 81.87. Sebelum dilakukan uji independent sampel t test pada kedua kelompok penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas. Pada penelitian ini, nilai homogenitas didapatkan dengan menggunakan Uji *Homogeneity of Variance*. Data dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.10. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.523	1	58	.222
	Based on Median	.914	1	58	.343
	Based on Median and with adjusted df	.914	1	57.498	.343
	Based on trimmed mean	1.433	1	58	.236

Berdasarkan tabel diatas didapatkan nilai sig *based on mean*  $0,222 > 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data kelas *posttest* eksperimen dan *posttest* kontrol adalah sama atau homogen. Maka dengan demikian salah satu syarat (tidak mutlak) dari uji independent sampel t test sudah terpenuhi.

Uji independent t dilakukan buat melihat ada tidak perbedaan hasil *test posttest* siswa dari kelompok eksperimen dan *test posttest* siswa dari kelompok kontrol. Hasil perhitungan uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.11. Uji independent t test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper
Hasil	Equal variances assumed	1.523	.222	3.689	58	.000	7.367	1.967	3.370	11.364
	Equal variances not assumed			3.689	56.863	.001	7.367	1.967	3.368	11.365

Dapat dilihat pada tabel diatas diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  maka bisa disimpulkan ada perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik pada model pembelajaran menggunakan media interaktif *quizizz* dengan model ceramah. Untuk lebih jelasnya rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.12. Statistik

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	PostTest_Eksperimen	30	81.87	7.171	1.309
	PostTest_Kontrol	30	74.50	8.258	1.508

Pada tabel diatas dapat disimpulkan dengan metode pembelajaran menggunakan media interaktif *quizizz* rata-rata nilai siswa 81.87 sedangkan dengan metode ceramah rata-rata nilai siswa 74.50.

Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang menunjukkan bahwa pada penelitian ini hipotesis diterima, terdapat pengaruh media interaktif *quizizz* terhadap minat belajar peserta didik di Sekolah Menengah kejuruan Negeri 1 Tenganan.

Berdasarkan Salsabila et al (2020) penggunaan aplikasi *quizizz* artinya seni manajemen yang bisa dipergunakan dalam melibatkan partisipasi aktif siswa. Karena *quizizz* adalah media pembelajaran yang baik digunakan serta menyenangkan tanpa kehilangan makna dari pelajaran itu sendiri. Selain itu pada penelitian relevan yang dilakukan oleh Citra & Rosy (2020) mendapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *quizizz* bisa menaikkan hasil belajar siswa.

Sesuai pendapat teori dan penelitian yang relevan sudah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media interaktif *quizizz* terhadap minat belajar peserta didik di SMK Negeri 1 Tenganan.

## CONCLUSION

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan pada kelas kontrol dan eksperimen pada peserta didik kelas X TKJ di SMK Negeri 1 Tenganan pada mata pelajaran Informatika materi Komunikasi Data dan Ponsel dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang terlihat terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran informatika yang menggunakan media interaktif *quizizz* pada kelas X TKJ. Selanjutnya pembelajaran menggunakan media interaktif *quizizz* juga memberikan dampak yang positif terhadap ketertarikan siswa pada pembelajaran informatika.

## REFERENCES

- Sulistiyono, A. (2019). Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar.
- Zakaria, E., Saputra, A. A., & Efrain, R. (2018). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Dasar. 3, 1-8.

- Wardani, D. K. (2020). Hubungan Motivasi dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V SD Negeri. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 37, 148-157.
- Kurniawan, D. A., & Iswari, R. S. (2021). Penggunaan Media Interaktif Kahoot! Dalam Pembelajaran Matematika SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*. 6, 21-30.
- Suhendar, A. (2019). Pemanfaatan Media Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edukasi dan Inspirasi*. 1, 14-22.
- Kurniawan, Y., & Khoirunnisa, L.(2021). Pengembangan Pembelajaran Informatika Berbasis Proyek pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar di SMK. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 8, 47-56.
- Aditama, R., & Mulyana, D. (2022). Pengaruh Informatika Berbasis Teknologi terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. 8, 16-27.
- 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, 163-173.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. 8, 261-272.
- Noor, Sugian. (2020). Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X 6 SMA Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayat*. 1, 1-7.
- Nuramanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamat, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektifitas Pembelajaran PAI. *Bestari Jurnal Studi Pendidikan Islam*. 17, 117-132.