

## ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk melihat dan mengetahui keefektifan pengaruh media *Quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. Kegiatan pembelajaran yang mengalami keterbatasan dalam penggunaan teknologi menyebabkan menurunnya minat belajar siswa. Dengan adanya media *Quizizz* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Adapun penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz* pada mata pelajaran sejarah materi pembentukan negara dan pemerintahan Indonesia pada di kelas XII 11 SMA Negeri 10 Tasikmalaya. (2) Untuk menunjukkan adanya pengaruh media *Quizizz* pada mata pelajaran sejarah materi pembentukan negara dan pemerintahan Indonesia terhadap minat belajar siswa kelas XII 11. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Jenis eksperimennya menggunakan *quasi eksperimen* dengan rancangan *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket dan observasi. Instrument penelitian yang digunakan adalah angket minat belajar sebagai *pretest* dan *posttest*. Analisis digunakan dengan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji hipotesis dengan uji *Mann-Whitney*. Sampel yang digunakan adalah kelas XII 11 sebagai kelas eksperimen dan kelas XII 10 sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Quizizz* terhadap minat belajar siswa. Hal tersebut didasarkan pada hasil uji *Mann-Whitney* dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Kata Kunci ; Media Pembelajaran, *Quizizz*, Minat Belajar

## **ABSTRACT**

This study was conducted to see and understand the effectiveness of the Quizizz media's influence on students' learning interests in history subjects. Learning activities that experience limitations in the use of technology cause a decrease in students' learning interests. Quizizz media is expected to increase students' interest in learning. The purpose of this research is (1) To find out the process of learning implementation by using Quizizz media in the history subject of Indonesian state and government formation materials in class XII 11 of SMA Negeri 10 Tasikmalaya. (2) To show the influence of Quizizz media on the history subject of Indonesian state and government establishment materials on the learning interest of grade XII 11 students. The method used in this study is an experimental method with a quantitative approach. His type of experiments used quasi-experiments with a nonequivalent control group design. Data collection techniques are performed using angled and observation. The research instruments used were the excitement of learning as pretest and posttest. Analysis is used with the Shapiro-Wilk normality test and hypothesis test with the Mann-Whitney test. The samples used were class XII 11 as an experimental class and class XII 10 as a control class. Research results show that there is an effect on the use of Quizizz media on students' learning interests. It was based on Mann-Whitney's test with a significant value of  $0.000 < 0.05$  and  $H_0$  was rejected and  $H_a$  accepted.

Keywords; Learning Media, Quizizzes, Learning Interests