EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MEDIA QUIZIZZ BERBASIS ANDROID TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR EKONOMI BISNIS DI SMK

Ayu Lestari[1], Suarman[2], M. Yogi Riyantama Isjoni[3]
[1,2,3] Universitas Riau, Indonesia
ayulestari2205113536@student.unri.ac.id, suarman@lecturer.unri.ac.id,
m.yogi@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of Android-based Quizizz media in improving students' learning interest in Business Economics at SMK Negeri 4 Pekanbaru. A pre-experimental approach with One Group Pretest-Posttest Design was employed. The sample consisted of 36 students of class X AKL 4 selected by purposive sampling. Data were collected using a 25-item Likert-scale questionnaire measuring five indicators: interest/attraction, attention, active involvement, consistency, and enjoyment. Data were analyzed using Shapiro-Wilk normality test and Paired Sample T-Test. Results showed the mean pretest score of 72.50 increased to 90.47 after three Quizizz sessions, with t = 23.807 and Sig. = 0.000 (< 0.05). All five learning interest indicators improved consistently across sessions. The findings confirm that Android-based Quizizz media effectively enhances students' learning interest in Business Economics at SMK.

Keywords: *Quizizz, learning interest, Business Economics, Android, gamification*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas pemanfaatan media Quizizz berbasis Android terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis di SMK Negeri 4 Pekanbaru. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif pre-eksperimental dengan desain One Group Pretest-Posttest. Sampel adalah 36 siswa kelas X AKL 4 yang dipilih melalui purposive sampling. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner 25 butir skala Likert yang mengukur lima indikator minat belajar: ketertarikan, perhatian, keterlibatan aktif, konsistensi, dan rasa senang. Analisis data menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji Paired Sample T-Test. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor pretest 72,50 meningkat menjadi 90,47 setelah tiga pertemuan pembelajaran menggunakan Quizizz. Hasil uji statistik menunjukkan t hitung = 23,807 dengan Sig. = 0,000 (< 0,05), membuktikan perbedaan yang signifikan pada minat belajar sebelum dan sesudah penerapan media Quizizz. Seluruh indikator minat belajar meningkat secara konsisten dari pertemuan pertama hingga ketiga. Penelitian ini membuktikan bahwa media Quizizz berbasis Android efektif meningkatkan minat belajar siswa SMK pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis.

Kata Kunci: Quizizz, minat belajar, Ekonomi Bisnis, Android, gamifikasi

A. Pendahuluan

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, dunia pendidikan dituntut untuk terus melakukan inovasi dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berbasis Android dinilai relevan karena sebagian besar siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) telah memiliki dan terbiasa menggunakan smartphone dalam kehidupan sehari-hari (Sutarto, 2021). Namun, pemanfaatan smartphone dalam kegiatan belajar masih belum optimal dan lebih sering digunakan untuk aktivitas non-akademik.

Minat belajar merupakan faktor kunci dalam keberhasilan proses pendidikan. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung aktif, antusias, serta memiliki motivasi intrinsik yang kuat sehingga berdampak positif terhadap pencapaian akademik (Slameto, 2020). Berdasarkan hasil pra-survei di SMK Negeri 4 Pekanbaru, dari 36 siswa dalam kelas hanya sekitar 8–10 siswa yang aktif memperhatikan penjelasan guru, dan hanya 2–3 siswa yang secara konsisten berani menjawab pertanyaan. Kondisi ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Ekonomi Bisnis masih tergolong rendah.

Salah satu alternatif solusi yang dinilai efektif adalah penggunaan media pembelajaran berbasis kuis interaktif seperti *Quizizz.* Menurut Kurniawan dan Sari (2023), *Quizizz* merupakan Media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dilengkapi dengan fitur skor, papan peringkat, batas waktu, serta umpan balik langsung sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Sejumlah penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar. Selviani dkk. (2024) menemukan peningkatan hasil pretest dari 50,9% menjadi 87,95% pada posttest setelah penggunaan *Quizizz*. Wijaya dkk. (2023) menyatakan bahwa *Quizizz* lebih efektif dibandingkan media konvensional maupun media digital non-interaktif. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas *Quizizz* pada

mata pelajaran Ekonomi Bisnis di SMK kelas X masih sangat terbatas.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) minat belajar siswa sebelum penggunaan media *Quizizz*, (2) minat belajar siswa sesudah penggunaan media *Quizizz*, dan (3) efektivitas pemanfaatan media Quizizz berbasis Android terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis di SMK Negeri 4 Pekanbaru.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Pre-Experimental Design* tipe *One Group Pretest-Posttest Design*. Pretest diberikan sebelum perlakuan dan posttest diberikan setelah perlakuan berupa penerapan media *Quizizz* dalam pembelajaran Ekonomi Bisnis.

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 4 Pekanbaru pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 selama tiga kali pertemuan (27 Februari, 6 Maret, dan 13 Maret 2026). Populasi adalah seluruh siswa kelas X AKL yang berjumlah 4 kelas. Sampel penelitian adalah siswa kelas X AKL 4 sebanyak 36 orang, dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan bahwa kelas tersebut menunjukkan minat belajar yang rendah berdasarkan hasil observasi awal.

Data dikumpulkan melalui dua instrumen: (1) angket kuesioner dengan 25 butir pernyataan berskala Likert 1–5 yang mengukur lima indikator minat belajar (ketertarikan, perhatian dalam belajar, keterlibatan aktif, konsistensi, dan rasa senang), serta (2) lembar observasi untuk mengamati perilaku minat belajar siswa pada setiap pertemuan pembelajaran.

Setiap pertemuan menerapkan media *Quizizz* dengan posisi berbeda: di awal pembelajaran (pertemuan I), di pertengahan (pertemuan II), dan di akhir pembelajaran (pertemuan III). Teknik analisis data menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji *Paired Sample T-Test*. Kriteria keputusan: H_0 ditolak apabila t hitung > t tabel (1,690; df=35; α=0,05) atau Sig. (2-tailed) < 0,05.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Minat Belajar Sebelum Penggunaan Media Quizizz

Sebelum penerapan media *Quizizz*, rata-rata skor pretest minat belajar siswa adalah 72,50 dari skor maksimal ideal 125 (58,00%). Sebanyak 47,22% siswa berada pada kategori Sedang, 22,22% Rendah, dan 2,78% Sangat Rendah. Hanya 22,22% berkategori Tinggi dan 5,56% Sangat Tinggi. Kondisi ini diperkuat hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya keterlibatan siswa; hanya 8–10 siswa aktif memperhatikan dan 2–3 siswa yang secara konsisten menjawab pertanyaan guru.

Tabel 1 Distribusi Kategori Minat Belajar Siswa pada Pretest

No	Kategori	Rentang Skor	Jumlah Siswa	Persentase
1	Sangat Tinggi	105 – 125	2	5,56%
2	Tinggi	84 – 104	8	22,22%
3	Sedang	63 – 83	17	47,22%
4	Rendah	42 – 62	8	22,22%
5	Sangat Rendah	≤ 41	1	2,78%
	Total		**36**	**100%**

Sumber: Olahan data penelitian, 2026

2. Minat Belajar Sesudah Penggunaan Media Quizizz

Setelah tiga kali penerapan media *Quizizz*, terdapat peningkatan yang konsisten pada setiap pengukuran posttest. Rata-rata skor meningkat dari 72,50 (pretest) menjadi 84,19 (posttest 1), 87,33 (posttest 2), dan 90,47 (posttest 3). Peningkatan total dari pretest ke posttest ketiga adalah 17,97 poin atau sekitar 24,78%.

Tabel 2 Statistik Deskriptif Skor Pretest dan Posttest Minat Belajar Siswa

Statistik	Pretest	Posttest 1	Posttest 2	Posttest 3
N	36	36	36	36
Minimum	55	68	72	76
Maksimum	89	98	103	107
Mean	72,50	84,19	87,33	90,47
Std. Deviasi	8,24	7,51	7,12	6,88

Sumber: Olahan data penelitian, 2026

Hasil observasi langsung terhadap minat belajar siswa selama tiga pertemuan juga menunjukkan peningkatan yang nyata. Pada pertemuan pertama rata-rata skor observasi 2,33 (Cukup; 58,35%), pertemuan kedua 3,06 (Baik; 76,40%), dan pertemuan ketiga 3,56

(Sangat Baik; 89,05%). Indikator Konsistensi mengalami peningkatan paling drastis, dari 1,94 menjadi 3,64.

Tabel 3 Hasil Observasi Minat Belajar Siswa Selama Tiga Pertemuan Pembelajaran

Indikator	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	Kategori Akhir
Ketertarikan	2,36	3,42	3,53	Sangat Baik
Perhatian dalam Belajar	2,47	2,94	3,67	Sangat Baik
Keterlibatan Aktif	2,53	3,03	3,39	Baik
Konsistensi dalam Belajar	1,94	2,50	3,64	Sangat Baik
Rasa Senang	2,36	3,39	3,58	Sangat Baik
Rata-rata	**2,33**	**3,06**	**3,56**	**Sangat Baik**
Persentase	**58,35%**	**76,40%**	**89,05%**	

Sumber: Olahan data penelitian, 2026

Pada posttest 3, distribusi kategori minat belajar bergeser secara signifikan. Siswa pada kategori Sangat Tinggi meningkat dari 2 siswa (5,56%) menjadi 9 siswa (25,00%), dan kategori Tinggi dari 8 siswa (22,22%) menjadi 20 siswa (55,56%). Siswa pada kategori Sedang berkurang dari 17 siswa (47,22%) menjadi 6 siswa (16,67%), dan tidak ada lagi siswa yang masuk kategori Sangat Rendah.

3. Efektivitas Media Quizizz (Uji Hipotesis)

Sebelum uji *Paired Sample T-Test*, dilakukan uji normalitas *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel N ≤ 50. Data pretest memperoleh Sig. = 0,311 dan data posttest Sig. = 0,476, keduanya > 0,05, sehingga kedua data dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi syarat analisis lebih lanjut.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Variabel	Statistik	df	Sig.	Keterangan
Pretest	0,965	36	0,311	Berdistribusi Normal
Posttest	0,972	36	0,476	Berdistribusi Normal

Sumber: Olahan data penelitian, 2026

Hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai t hitung = 23,807 dengan df = 35 dan Sig. (2-tailed) = 0,000. Nilai t hitung (23,807) jauh melebihi t tabel (1,690) dan Sig. < 0,05

sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Korelasi antara pretest dan posttest r = 0,782 (Sig. = 0,000), menunjukkan hubungan yang kuat dan konsisten.

Tabel 5 Hasil Uji Paired Sample T-Test

Pasangan	Mean Diff.	Std. Dev.	t hitung	df	Sig.
Pretest – Posttest	23,14	5,83	23,807	35	0,000

Sumber: Olahan data penelitian, 2026

Rata-rata perbedaan (*Mean Paired Differences*) sebesar 23,14 poin dengan *Confidence Interval* 95% antara 21,17 hingga 25,11, yang seluruhnya bernilai positif. Hal ini membuktikan bahwa peningkatan yang terjadi bukan disebabkan oleh kebetulan, melainkan secara statistik signifikan dan konsisten.

4. Pembahasan

Kondisi awal minat belajar yang rendah sesuai dengan pendapat Slameto (2020) bahwa siswa dengan minat belajar rendah cenderung kurang antusias dan tidak aktif, yang berdampak negatif pada pencapaian akademik. Ardiansyah (2023) menegaskan bahwa rendahnya minat belajar mengindikasikan bahwa metode dan media yang digunakan belum mampu menyentuh dimensi psikologis siswa secara mendalam. Suarman (2014) juga menekankan bahwa guru yang semata-mata mengandalkan ceramah tanpa mengintegrasikan media interaktif akan menghadapi tantangan besar dalam mempertahankan perhatian siswa di era digital.

Peningkatan minat belajar setelah penerapan *Quizizz* tidak terlepas dari karakteristik media ini yang menawarkan pengalaman belajar berbasis gamifikasi. Fitur *leaderboard*, timer, dan umpan balik instan menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan sehingga siswa terdorong untuk terlibat aktif. Hernanz dkk. (2024) menjelaskan bahwa elemen permainan dalam platform digital terbukti mampu meningkatkan motivasi, kepuasan, dan performa belajar siswa secara bersamaan.

Temuan penelitian ini sejalan dengan Wahyudi, Suarman, dan Gimin (2023) yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang secara interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa. Azzahra dan Pramudiani (2022) juga menemukan bahwa *Quizizz* berpengaruh positif terhadap minat belajar karena mampu

menyajikan evaluasi dalam format yang menyenangkan. Pakaya dkk. (2025) di SMA Negeri 1 Gorontalo serta Lova, Mesterjon, dan Selviani (2024) di SMKN 3 Seluma menemukan pola serupa, di mana efektivitas *Quizizz* semakin meningkat seiring bertambahnya intensitas penggunaan.

Efektivitas *Quizizz* berbasis Android juga didukung oleh kemudahan aksesibilitasnya. Siswa tidak perlu perangkat khusus; cukup dengan ponsel pintar yang sudah dimiliki. Suarman (2014) menekankan pentingnya kesesuaian antara media pembelajaran dengan konteks dan karakteristik siswa. *Quizizz* berbasis Android sangat sesuai dengan karakteristik siswa SMK Generasi Z yang tumbuh dalam lingkungan digital, sehingga adaptasi terhadap platform ini berlangsung cepat dan antusiasme belajar pun meningkat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik tiga kesimpulan utama. Pertama, minat belajar siswa kelas X AKL 4 SMK Negeri 4 Pekanbaru sebelum penerapan media *Quizizz* berada pada kondisi belum optimal, dengan rata-rata skor pretest 72,50 dan sebagian besar siswa (47,22%) berkategori Sedang.

Kedua, setelah tiga kali penerapan media *Quizizz*, rata-rata skor minat belajar siswa meningkat secara konsisten menjadi 84,19 (posttest 1), 87,33 (posttest 2), dan 90,47 (posttest 3). Seluruh indikator minat belajar mengalami peningkatan nyata, dengan indikator Konsistensi menunjukkan lonjakan terbesar dari 1,94 menjadi 3,64.

Ketiga, berdasarkan uji *Paired Sample T-Test* diperoleh t hitung = 23,807 dengan Sig. = 0,000 (< 0,05), membuktikan terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar sebelum dan sesudah penerapan media *Quizizz*. Dengan demikian, media Quizizz berbasis Android terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa SMK pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis.

DAFTAR PUSTAKA

Afkarina, I., & Yuliana, F. H. (2025). Inovasi media pembelajaran interaktif Gimkit untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran ekonomi. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi), 6*(2), 135–142.

Ainley, M., & Hidi, S. (2022). The four-phase model of interest

development and student learning. In N. S. Lam & D. T. Lim (Eds.), *Motivation in education* (pp. 45–60). Academic Press.

Ananda, I., Fadieny, N., & Safriana, S. (2023). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran fisika di SMA. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika, 3*(2), 246–270.

Aprianis, & Afrianis. (2024). Pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 11*(1), 78–89.

Apriyanto, M. T., & Herlina, L. (2020). Analisis prestasi belajar matematika pada masa pandemi ditinjau dari minat belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika, 6*(1).

Ardiansyah. (2023). Keberlanjutan minat belajar siswa terhadap model pembelajaran: tinjauan tiga dimensi utama. *Jurnal Ilmu Pendidikan, 15*(2), 112–125.

Ardiansyah. (2024). Kesulitan siswa dengan minat belajar rendah dalam menghubungkan konsep baru. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 9*(1), 34–47.

Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran* (Edisi Revisi). Rajawali Pers.

Asiyah, A., Topano, A., & Walid, A. (2020). Meningkatkan minat dan hasil belajar biologi siswa di SMA Negeri 10 Kota Bengkulu dengan menggunakan strategi pembelajaran Guided Note Taking (GNT). *Jurnal Muara Pendidikan, 5*(2), 742–751.

Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 6*(3), 3203–3213.

Azzura, K., Gimin, G., & Syabrus, H. (2024). Pengaruh penggunaan metode mengajar bervariasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMAS Al-Muslimun Sei Kijang Pelalawan. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7*(3), 2581–2587.

Azizah, S. N., Mashuri, K., & Novianti, Y. (2023). Pengaruh aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII-2 SMP Swasta PAB 7 Tandam Hilir. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 6*(9), 6470–6475.

Degirmenci, R. (2021). The use of Quizizz in language learning and teaching from the teachers' and students' perspectives: A literature review. *Language Education and Technology, 1*(1), 1–11.

Dinata, V. M., Saputra, H. D., Nanda, I., Baharudin, A., & Firmansyah, M. S. (2025). Pengaruh penggunaan Quizizz terhadap minat belajar siswa kelas XI TKR pada mata pelajaran perawatan berkala kendaraan ringan. *JTPVI: Jurnal Teknologi dan Pendidikan Vokasi Indonesia, 3*(2), 647–656.

Dores, dkk. (2020). Hubungan minat belajar dengan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 7*(2), 55–63.

Elva, dkk. (2022). Minat belajar sebagai dorongan motivasi intrinsik siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan, 8*(1), 14–26.

Fatimah, S. (2020). *Peranan guru dalam peningkatan minat belajar membaca Al-Qur'an santri di TPA Se-Kecamatan Rumbia Kabupaten Lampung Tengah* [Skripsi tidak diterbitkan]. IAIN Metro.

Harefa, A. R., Lawolo, I. K., & Gulo, A. D. (2023). Penerapan model scramble untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 1 Somolomolo. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 9*(20), 42–50.

Harefa, M., Lase, N. K., & Zega, N. A. (2022). Deskripsi minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran biologi. *Educativo: Jurnal Pendidikan, 1*(2), 381–389.

Haryono, E. (2023). *Metodologi penelitian kualitatif di perguruan tinggi keagamaan Islam*. An-Nuur.

Hernanz, dkk. (2024). Peningkatan motivasi intrinsik, kepuasan, dan performa belajar melalui aplikasi pembelajaran berbasis kuis. *International Journal of Educational Technology, 18*(3), 201–215.

Hidayat. (2024). Faktor internal yang berpengaruh terhadap minat belajar: gaya belajar, academic self-efficacy, dan orientasi tujuan. *Jurnal Psikologi Pendidikan, 11*(2), 88–102.

Husna, K. (2021). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru* [Skripsi tidak diterbitkan]. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Isjoni, M. Y. R., Winanda, I. D., Manurung, R. L. B., Cipta, D. T., Manihuruk, K. A., Arifin, M. F., & Siahaan, Y. H. (2023). Pelatihan Canva untuk murid SMP sebagai sarana untuk mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar. *Jurnal Pelayanan Hubungan Masyarakat, 1*(4), 102–106. https://doi.org/10.59581/jphm-widyakarya.v1i4.2015

Ismatul Maula Ramadhani, dkk. (2022). Minat belajar sebagai keinginan mengembangkan diri dalam proses belajar di kelas. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 9*(1), 67–79.

Khotimah, H., Supena, A., & Hidayat, N. (2023). Meningkatkan atensi belajar siswa kelas awal melalui media visual. *Jurnal Pendidikan Anak, 8*(1), 17–28.

Kurniawan, dan Sari. (2023). Penggunaan media pembelajaran yang memperhatikan gaya belajar dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran, 12*(2), 145–158.

Kurniawan, dkk. (2023). Kualitas implementasi media pembelajaran oleh guru sebagai determinan utama minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, 8*(3), 201–215.

Lestari, E. A., & Nuryanti, N. (2022). Pentingnya kualitas sumber daya manusia dalam meningkatkan mutu pendidikan anak. *Jurnal Pendidikan*

dan Konseling (JPDK), 4(5), 3689–3694.

Listyoningrum, Y., Nisa, A. F., Cahyani, B. H., & Khosiyono, B. H. C. (2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8*(3), 4597–4612.

Lova, L. F., Mesterjon, M., & Selviani, D. (2024). Efektivitas penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa kelas X TJKT SMKN 3 Seluma. *Computer and Informatics Education Review, 6*(2), 36–42.

Malini, dkk. (2020). Dampak rendahnya minat belajar terhadap perolehan hasil belajar yang tidak optimal. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran, 4*(2), 88–97.

Malistuti, dkk. (2022). Faktor pembentuk minat belajar: kondisi psikologis, harapan pribadi, dan suasana lingkungan belajar. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi, 6*(1), 45–58.

Marto, H. (2022). Efektivitas penggunaan media pembelajaran informatika di SMK Negeri 1 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako, 1*(1), 18–24.

Meyanti. (2020). Indikator minat belajar: ketertarikan, perhatian, keterlibatan aktif, konsistensi, dan rasa senang. *Jurnal Psikologi Pendidikan, 5*(1), 34–45.

Muliani, R. D. (2022). Faktor internal dan eksternal yang memengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran, 9*(3), 167–179.

Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora, 9*(1), 63–71.

Ndraha, dkk. (2022). Minat belajar sebagai keinginan kuat untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman ilmiah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan, 10*(1), 56–68.

Pakaya, F., Hafid, R., Dama, M. N., Hasiru, R., & Sudirman, S. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran game edukasi Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Negeri 1 Kota Gorontalo. *Journal of Economic and Business Education, 3*(1), 293–307.

Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan game based learning Quizizz untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi materi globalisasi kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi, 4*(1), 25–38.

Pusparini. (2022). Integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 8*(2), 89–102.

Putri, N. E., & Aisiah, A. (2021). Efektivitas pelaksanaan evaluasi hasil belajar sejarah menggunakan

Quizizz di SMA Negeri 2 Padang. *Jurnal Kronologi, 3*(4), 336–342.

Rahayu, T., Kartikowati, S., & Riadi, R. M. (2024). Pengaruh minat belajar dan perilaku belajar terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 3 Tanah Putih. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7*(1), 683–690.

Rahmawati, dan Mulyani. (2024). Iklim kelas dan dukungan sosial sebagai faktor yang berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kebudayaan, 13*(1), 34–47.

Renninger, K. A. (2023). The role of interest in student engagement and learning. *Educational Psychology Review, 35*(2), 1–28.

Ria Yunitasari, dan Umi Hanifah. (2020). Minat belajar berkaitan dengan perasaan tertarik dan senang terhadap materi serta partisipasi aktif. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2*(3), 232–243.

Safitri, S. M., Masnawati, E., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh gaya mengajar guru, dukungan orang tua, dan kepercayaan diri terhadap minat belajar siswa. *EL-BANAT: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam, 14*(1), 77–90.

Sanjaya, F., Ramafrizal, Y., & Almujab, S. (2023). Pengaruh media pembelajaran ekonomi berbasis aplikasi Quizizz terhadap peningkatan motivasi dan prestasi belajar. *OIKOS: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi, 7*(2).

Selviani, dkk. (2024). Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. *Computer and Informatics Education Review, 6*(2), 36–42.

Sihotang, H. (2023). *Metode penelitian kuantitatif*. Pustaka Prima.

Slameto. (2020). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Edisi Revisi). Rineka Cipta.

Suarman, Isjoni, M. Y. R., Rizka, M., & Sari, F. A. (2021). Pelatihan peningkatan kompetensi guru SD dalam penggunaan internet berbasis metode e-learning SD Negeri Kecamatan Ujung Batu Kabupaten Rokan Hulu. *Pucuk Rebung: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1*(2), 54–62. https://doi.org/10.33578/pure.v1i2.p54-62

Sudjana, N., & Rivai, A. (2021). *Media pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan tindakan*. Alfabeta.

Sutarto. (2021). Peran strategis pendidikan dalam membentuk sumber daya manusia berkualitas. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran, 8*(1), 1–14.

Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran daring di era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin, 5*(1), 42–51.

Wahab Hisbullah, N. P. M. (2024). Peningkatan minat belajar matematika melalui model pembelajaran self-directed learning pada siswa kelas XI. *Jurnal*

Pendidikan Tambusai, 8(2), 32409–32414.

Wahyudi, M. H., Suarman, & Gimin. (2023). Penggunaan Kahoot untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah menengah pertama pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, 2*(2), 179–194. https://doi.org/10.57248/jishum.v2i2.300

Walidaina, T., & Hidayat, H. (2024). Hubungan self efficacy siswa terhadap minat belajar dalam pembelajaran daring di UPTD SDN 28 Indrapura. *ARMADA: Jurnal Penelitian Multidisiplin, 2*(6), 367–374.

Wati, E. D. S., Fiqry, R., Nurgufriani, A., Yulianci, S., & Hakim, A. R. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada materi hidup dan bertumbuh. *Jagomipa: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA, 5*(2), 585–593.

Wijaya, dkk. (2023). Quizizz lebih efektif dibandingkan media pembelajaran konvensional maupun media digital non-interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 15*(2), 112–124.

Yanti. (2024). Faktor internal yang memengaruhi minat belajar: motivasi pribadi, rasa ingin tahu, dan tingkat kecerdasan. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi, 12*(1), 45–58.

Yasin, dan Jannah. (2022). Guru kreatif yang mampu membuat pembelajaran menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 7*(3), 112–124.

Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh aplikasi Quizizz terhadap minat belajar IPA siswa kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA, 7*(3), 915–921.

Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa pada masa Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2*(3), 232–243.

Zega, M. Y., & Harefa, A. R. (2024). Analisis minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di UPTD SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan. *Journal of Education Research, 5*(1), 673–677.

Zhang, L., & Crawford, C. (2024). Gamification approach and active student engagement in learning. *Journal of Educational Technology & Society, 27*(1), 88–103.

Ziliwu, dkk. (2024). Minat belajar sebagai pemusatan perhatian, perasaan, dan pikiran terhadap pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan, 12*(1), 56–68.