

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
SMAN 10 BENGKULU SELATAN**



SKRIPSI

Oleh:

**ANDRE
NPM 2287203013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PEDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU
2026**

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
SMAN 10 BENGKULU SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan gelar sarjana strata satu (s1)
pada program Pendidikan Ekonomi



Oleh:

Andre

NPM 2287203013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU
2026**

HALAMAN PENGESAHAN
IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
QUIZZZ DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
SMAN 10 BENGKULU SELATAN



SKRIPSI

Oleh:

ANDRE
NPM. 2287203013

Telah Disetujui dan Disahkan Oleh :

Pembimbing I

Rossa Ayuni, M.Pd
NIDN. 0206018901

Pembimbing II

Drs. Duharman, M.M
NIDN. 0201056401

Mengetahui:

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Bengkulu

Drs. Santoso, M.Si
NIP. 196706151993031004

HALAMAN PENGUJI
DI PERTAHANKAN DI DEPAN TIM PENGUJI SKRIPSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU

Pada hari : Kamis

Tanggal : 16 Juli 2026

Tempat : Gedung C Ruang Ujian

TIM PENGUJI

Nama

Tanda Tangan

1. Drs. Sazili, M.Pd
(Ketua)

(.....)

2. Ade Irma Suryani, M.Pd
(Anggota)

(.....)

3. Rossa Ayuni, M.Pd
(Anggota)

(.....)

4. Drs. Duharman, M.M
(Anggota)

(.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Bengkulu

(.....)

Drs. Santoso, M.Si

NIP. 196706151993031004

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Andre

NPM : 2287203013

Prodi : Pendidikan Ekonomi

Angkatan : 2022

Jenjang : Sarjana (S1)

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan kegiatan Plagiat dalam penulisan skripsi saya yang berjudul: ***Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMA N 10 Bengkulu Selatan***

Apabila suatu saat saya terbukti melakukan tindakan tersebut (Plagiat) maka saya akan menerima sanksi yang sudah ditetapkan.

Bengkulu, 16 Juli 2026
Penulis



Andre
NPM. 2287203013

RIWAYAT HIDUP



Andre lahir di desa Talang Indah 15 September 2003 merupakan anak pertama dari 3 bersaudara dari pasangan Bapak Risun dan Ibu Liti Desmi. Penulis menempuh pendidikan di SD Negeri 43 desa Talang Indah lulus pada tahun 2016. Setelah itu penulis melanjutkan ke SMP Negeri 10 Bengkulu Selatan dan lulus pada tahun 2019. Kemudian penulis berhasil menyelesaikan sekolah menengah pertama

di SMA Negeri 10 Bengkulu Selatan pada tahun 2022, Kemudian penulis melanjutkan ke perguruan tinggi di Universitas Muhammadiyah Bengkulu tepatnya di fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan pada program studi Pendidikan Ekonomi. Selama masa kuliahnya, penulis melaksanakan magang di SMA Muhammadiyah Al-Mubarak kota Bengkulu pada tahun 2025, serta melaksanakan Kulia Kerja Nyata (KKN) di desa Pondok Besi, kecamatan Teluk Segara, kota Bengkulu. Penulis aktif di dalam organisasi hima di HIMAPE periode 2024/2025. Setelah itu penulis menulis skripsi yang berjudul **“Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMAN 10 Bengkulu Selatan”**

MOTTO PERSEMBAHAN

MOTTO :

“Kesungguhan mengubah keterbatasan menjadi kesempatan, dan kesempatan melahirkan pencapaian”

PERSEMBAHAN :

Bismillahirrahmanirrahin, puji syukur penulis panjatkan sebesar-besarnya kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini menjadi bentuk terima kasih atas segala doa dan dukungan yang diberikan selama ini. Dengan ketulusan hati, skripsi ini saya persembahkan kepada:

- ❖ Kepada orang tuaku tercinta Ayah Risun dan Ibu Liti Desmi Dengan segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karya sederhana ini kupersembahkan dengan sepenuh hati kepada Ayah dan Ibu tercinta. Terima kasih atas doa yang senantiasa mengiringi setiap langkahku, kasih sayang yang tak pernah berkurang, pengorbanan yang tiada henti, serta dukungan dan kepercayaan yang selalu menguatkan dalam menghadapi setiap tantangan. Berkat cinta dan ketulusan kalian, aku mampu menyelesaikan perjalanan ini hingga akhir. Semoga skripsi ini menjadi wujud rasa syukur, bakti, dan ungkapan terima kasih atas segala perjuangan yang telah Ayah dan Ibu berikan. Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, serta keberkahan dalam setiap langkah kehidupan kalian. Terima kasih, Ayah dan Ibu. Kalian

adalah sumber kekuatan, inspirasi, dan anugerah terindah yang selalu menjadi semangat dalam setiap langkah hidupku.

- ❖ Kepada kedua adikku Karya sederhana ini kupersembahkan kepada kalian yang senantiasa menjadi bagian penting dalam setiap langkah perjuanganku. Terima kasih atas segala pengertian, kesabaran, dan ketulusan hati yang telah kalian berikan. Kalian rela mengesampingkan keinginan sendiri demi mendukungku hingga berhasil menyelesaikan pendidikan ini. Setiap pengorbanan yang telah kalian lakukan, meskipun tidak selalu tampak oleh banyak orang, akan selalu tersimpan dalam ingatanku. Keberhasilan yang kuraih hari ini tidak lepas dari doa, dukungan, dan ketulusan yang selama ini kalian berikan. Semoga suatu hari nanti aku dapat membalas semua kebaikan dan pengorbanan tersebut dengan cara yang terbaik.
- ❖ Kepada Ibu Rossa Ayuni, M. Pd dan Bapak Duharman, M.M terima kasih atas motivasi, nasehat dan arahan yang telah ibu berikan kepada penulis semoga Allah SWT membalas semua kebaikan ibu dengan kebaikan yang tak terhingga.
- ❖ Kepada seseorang wanita yang senantiasa hadir dengan doa, dukungan, dan kesabaran. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, memberikan semangat di setiap proses, serta selalu meyakinkanku untuk terus melangkah hingga akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Dukungan dan kehadiranmu menjadi salah satu penyemangat yang berarti dalam perjalanan ini. Semoga segala kebaikan yang telah kamu berikan dibalas

dengan kebahagiaan, kesehatan, dan kemudahan dalam setiap langkah menuju impianmu.

- ❖ Kepada sahabat seperjuanganku yang telah menjadi bagian berharga dalam perjalanan menyelesaikan pendidikan ini. Terutama Ihksan Bahri, dan Randi Enggah Putra yang sudahku anggap saudara sendiri, Terima kasih atas segala bentuk bantuan kalian dikalah aku sedang sakit, dukungan, motivasi, serta kebersamaan yang telah kalian berikan selama masa perkuliahan hingga terselesaikannya skripsi ini.
- ❖ Kepada teman-teman seperjuangan PE Angkatan 2022 terutama Grub Wacana terimakasih telah menjadi teman sekaligus saudara di bangku perkuliahan dalam empat tahun ini yang banyak memberikan bantuan dan tak perna henti saling menyemangati. Kita berhasil membuktikan bahwa dibangku kuliah tidak sejahat apa yang orang bilang, penulis berharap kita akan selalu menjadi teman sampai tua nanti.

ABSTRAK

Andre, 2026. Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMAN 10 Bengkulu Selatan. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Pembimbing : (1) Rossa Ayuni, M.Pd (2) Drs. Duharman, M.M

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi media pembelajaran interaktif berbasis quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMA Negeri 10 Bengkulu Selatan. Penelitian ini dilaksanakan karena rendahnya minat belajar siswa yang ditandai dengan kurangnya perhatian, partisipasi, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis quizizz terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen dan desain pretest-posttest control group design. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu kelas control dan eksperimen yang masing-masing berjumlah 16 siswa. Teknik pengumpulan data digunakan melalui angket minat belajar dengan skala likert dan observasi selama proses pembelajaran. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji paired samples t-test, dan uji independent samples t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa pada kelas control meningkat dari 34,06 menjadi 40,06, sedangkan pada kelas eksperimen meningkat dari 39,79 pada pretest menjadi 45,63 pada posttest. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kelas control dan eksperimen. Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran menggunakan quizizz. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran interaktif berbasis quizizz berpengaruh signifikan dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di SMA Negeri 10 Bengkulu Selatan.

Kata Kunci: Quizizz, Media Pembelajaran Interaktif, Minat Belajar, Quasi Eksperimen

ABSTRACT

Andre, 2026. Implementation of Quizizz-Based Interactive Learning Media to Increase Student Interest in Learning at SMAN 10 Bengkulu Selatan. Thesis, Economic Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Bengkulu. Supervisors: (1) Rossa Ayuni, M.Pd (2) Drs. Duharman, M.M

This study aims to determine the effect of the implementation of Quizizz-based interactive learning media to increase student interest in learning at SMAN 10 Bengkulu Selatan. This research was conducted due to low student interest in learning, characterized by a lack of attention, participation, and enthusiasm during the learning process, which is still dominated by conventional methods. This condition impacts low student engagement in learning, necessitating innovation in more engaging and interactive learning media. The purpose of this study was to determine the effect of using Quizizz-based learning media on student interest in learning. This study used a quantitative method with a quasi-experimental approach and a pretest-posttest control group design. The research sample consisted of two groups: a control class and an experimental class, each with 16 students. Data collection techniques used were a Likert-scale learning interest questionnaire and observations during the learning process. Data were analyzed using descriptive and inferential statistics, including normality tests, homogeneity tests, paired samples t-tests, and independent samples t-tests. The results showed that the average learning interest of students in the control class increased from 34.06 to 40.06, while in the experimental class it increased from 39.79 in the pretest to 45.63 in the posttest. The results of the hypothesis test showed a significance value of 0.000 (<0.05), indicating a significant difference between the control and experimental classes. Furthermore, observations showed that students were more active, enthusiastic, and engaged in the learning process using Quizizz.

Keywords: Quizizz, Interactive Learning Media, Learning Interest, Quasi-Experiment

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMAN 10 Bengkulu Selatan”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat akademik pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Pembelajaran di era sekarang menuntut adanya strategi yang menarik dan sesuai dengan perkembangan peserta didik. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah media interaktif berbasis quizizz, yaitu penerapan unsur-unsur permainan dalam proses pembelajaran. Melalui penerapan quizizz, diharapkan siswa menjadi lebih aktif, tertarik, dan memiliki minat belajar. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengkaji implementasi media interaktif berbasis quizizz sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa.

Dalam proses penyusunan skripsi penelitian ini, penulis menyadari bahwa proposal ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Susiyanto, M.Si., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Bengkulu
2. Bapak Drs. Santoso, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bengkulu
3. Ibu Meirani, M.Pd.E., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bengkulu
4. Ibu Rossa Ayuni, M.Pd dan Bapak Drs. Duharman, M.M selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran, serta motivasi kepada penulis sehingga skripsi penelitian ini dapat diselesaikan.
5. Seluruh dosen pengajar Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Bengkulu

6. Teman-teman seperjuangan angkatan 2022 Program Studi Pendidikan Ekonomi yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan motivasi kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Bengkulu, Juli 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PENGUJI	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
RIWAYAT HIDUP	vi
MOTTO PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II STUDI KEPUSTAKAAN.....	5
A. Pembahasan Teori.....	5
1. Pengertian Implementasi	5
2. Media Pembelajaran	6
3. Minat Belajar	8
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	11
C. Kerangka Berpikir	12
D. Hipotesis.....	13
BAB III METODE PENELITIAN.....	15
A. Jenis dan Desain Eksperimen	15
B. Tempat dan Waktu Penelitian	15

C. Populasi dan Sampel	16
D. Metode Pengumpulan Data	17
E. Definisi Operasional Vaeriable	18
F. Instrumen Penelitian	20
G. Teknik Analisis Data.....	21
H. Prosedur Exsperimen.....	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	27
B. Deskripsi Hasil Penelitian	30
C. Pengujian Hipotesis	33
D. Pembahasan dan Hasil	41
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	45
A. Kesimpulan.....	45
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....	47
Lampiran.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan	11
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	16
Tabel 3.2 Populasi Siswa SMA Negeri 10 Bengkulu Selatan.....	17
Tabel 3.3 Sampel Siswa SMA Negeri 10 Bengkulu Selatan.....	18
Tabel 3.4 Definisi Pretest-Posttest	19
Tabel 3.5 Definisi Operasional Variabel.....	20
Tabel 4.1 Data Guru.....	30
Tabel 4.2 Data Siswa	30
Tabel 4.3 Hasil Observasi	32
Tabel 4.4 Skala Likert Instrumen Angket	33
Tabel 4.5 Nilai Quizizz	33
Tabel 4.6 Hasil Belajar Peserta Didik	34
Tabel 4.7 Perbandingan Hasil Belajar.....	36
Tabel 4.8 Uji Standar Deviasi	37
Tabel 4.9 Uji Normalitas.....	38
Tabel 4.10 Uji Homogenitas	39
Tabel 4.11 Paired Samples Test	40
Tabel 4.12 Uji Hipotesis (t-test).....	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	13
--	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	52
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian Badan Kesbangpol Prov Bengkulu.....	53
Lampiran 3 Sura Izin Penelitian Dinas PMPTSP Bengkulu	54
Lampiran 4 SK Pembimbing	55
Lampiran 5 Soal Quizizz	56
Lampiran 6 Dokumentasi.....	57

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era digital saat ini pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan materi akademik, tetapi juga pembentukan karakter yang kuat untuk diajarkan kepada peserta didik. Pendidikan karakter menjadi salah satu aspek penting dalam menciptakan generasi yang memiliki integritas, tanggung jawab, dan kepribadian yang luhur. Akan tetapi terdapat tantangan terbesar untuk menerapkan pendidikan karakter yaitu menemukan metode pembelajaran yang menarik dan relevan dengan perkembangan zaman. Salah satu inovasi yang dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran adalah pemanfaatan teknologi digital, yang memungkinkan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Gusti, 2024)

Perubahan paradigma pendidikan di era digital menuntut transformasi dalam strategi pembelajaran, khususnya pada jenjang sekolah menengah atas yang merupakan fondasi utama dalam pengembangan kapasitas kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. salah satu pendekatan yang semakin relevan dan adaptif terhadap dinamika tersebut adalah pembelajaran interaktif, yang ditandai dengan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar melalui penggunaan media digital, komunikasi dua arah, dan teknologi pendidikan berbasis multimedia (Collins et al., 2021)

Pandemi COVID-19 yang melanda dunia sejak 2020 semakin menegaskan pentingnya penggunaan teknologi digital dalam pendidikan. ketika pandemi berlangsung, proses belajar mengajar yang sebelumnya dilakukan secara langsung terpaksa dialihkan menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ) berbasis teknologi. Perubahan mendadak ini membuat seluruh pihak guru, siswa, hingga lembaga pendidikan harus cepat beradaptasi meskipun banyak yang belum sepenuhnya siap, Namun, situasi tersebut

sekaligus mempercepat transformasi digital di sektor pendidikan dan memberikan pemahaman baru mengenai perlunya kesiapan sarana, penguasaan kompetensi digital, serta strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan era modern (Hanifah Salsabila et al., 2020)

Dalam beberapa tahun terakhir media yang banyak digunakan salah satunya yaitu Quizizz. Penggunaan Quizizz semakin meluas di kalangan guru sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Platform ini memberikan ruang bagi pendidik untuk merancang kuis atau tes secara daring yang bisa langsung dikerjakan oleh siswa melalui berbagai perangkat, termasuk laptop maupun ponsel, kemudahan akses dan tampilannya yang ramah pengguna membuat Quizizz banyak dipilih dalam proses pembelajaran modern (Kristiningsih, 2024)

Quizizz memiliki peran signifikan dalam mendukung keberhasilan proses belajar karena platform ini menyediakan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan berbasis teknologi. Salah satu kelebihan utama Quizizz terletak pada penerapan unsur gamifikasi, seperti kuis interaktif, perolehan poin, papan peringkat, serta berbagai bentuk penghargaan yang mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus kompetitif. Fitur-fitur tersebut membuat siswa lebih bersemangat dan terdorong untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, Quizizz memberikan umpan balik secara langsung, sehingga siswa dapat mengetahui hasil jawaban mereka seketika dan memahami bagian mana yang perlu diperbaiki. Platform ini juga mendukung berbagai model pembelajaran karena dapat digunakan baik dalam kegiatan tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh. Guru pun dapat menyesuaikan kuis sesuai kebutuhan, misalnya dengan memberi tugas individu atau kelompok, sehingga mendorong kolaborasi dan memperkuat pemahaman siswa (Ramadhani et al., 2023)

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang saya lakukan dengan salah satu guru di SMAN 10 Bengkulu Selatan yaitu ibu Alvianni, M. Pd., diketahui bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah

proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penugasan tertulis, sehingga siswa cenderung pasif hanya mendengarkan bahkan ada juga yang tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi, data nilai hasil belajar Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2024/2025 siswa kelas XI adalah 70, masih di bawah KKM sekolah sebesar 75. Fenomena ini memperlihatkan bahwa siswa belum memiliki minat dan semangat belajar yang kuat.

SMAN 10 Bengkulu Selatan adalah salah satu sekolah yang baru berdiri pada tahun 2015, saat ini sekolah masih sangat kekurangan fasilitas dan penggunaan media pembelajaran digital yang masih minim. Oleh karena itu pembelajaran di kelas masih cenderung monoton karena masih menggunakan metode konvensional.

Adanya penelitian ini, diharapkan dapat menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz yang efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di SMAN 10 Bengkulu Selatan, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan bagi guru maupun siswa sehingga meningkatkan minat belajar siswa.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian **“Implementasi Media pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMAN 10 Bengkulu Selatan”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, Apakah implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dapat meningkatkan minat belajar siswa SMAN 10 Bengkulu Selatan ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka penelitian ini, bertujuan untuk mengetahui apakah implementasi media

pembelajaran interaktif berbasis Quizizz dapat meningkatkan minat belajar siswa SMAN 10 Bengkulu Selatan?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, baik bagi pengembangan ilmu pengetahuan maupun bagi pihak yang terlibat.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperkaya kajian ilmiah dalam bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru:

Sebagai bahan pertimbangan dan referensi dalam memilih serta mengembangkan media pembelajaran yang menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

b. Bagi Siswa:

Memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah:

Sebagai masukan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya:

Sebagai acuan dan dasar pengembangan penelitian berikutnya yang relevan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital.