

## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ICT BERBASIS CLASSROOM DAN QUIZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI STATISTIKA

**\*Deni Andika Nur Pratama, Loviga Denny Pratama**

Universitas Islam Zainul Hasan Genggong

\*Email: [deniandika056@gmail.com](mailto:deniandika056@gmail.com)

### **Abstract**

*This research aims to examine the influence of classroom-based ICT learning media on students' interest in learning in statistics material for class VIII B at MTs SA Tarbiyatus Shibyan Guyangan Krucil Probolinggo. The approach applied in this research is a case study using quantitative methods. Data collection was carried out through observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation. The researchers' findings identified that the results of the research that had been carried out showed that in terms of the influence of classroom and quiz-based ICT learning media on students' interest in learning mathematics taken by research subjects with a total of 20 students in one class VIII B at MTs SA Tarbiyatus Shibyan with results obtained  $\text{sig} < \alpha$  ( $0.001 < 0.05$ ) then  $H_0$  is rejected, the regression line equation is accepted or the variable is the influence of classroom-based ICT learning media ( $X_1$ ) and quizzes ( $X_2$ ) on interest in learning ( $Y$ ). And getting  $F_{\text{hit}} = 10.929 > F_{\text{tab}} = 3.592$  then  $H_0$  is rejected, the regression line equation is accepted or the variables  $X_1$  (Classroom Based ICT Learning Media) and And for the residual data normality test, it is found that  $\text{sig} > \alpha$  ( $0.116 > 0.05$ ) then  $H_0$  is rejected, there is a difference between the residual data and normal data,  $D_{\text{count}} = 0.215 < [D]_{\text{tabel}} = 0.29407$  (5%) then  $H_0$  is accepted, there is no difference between residual data and normal data. So in this research developing ICT-based learning media based on Classroom and Quiz really influences students' interest in learning mathematics.*

**Keywords:** Classroom-based ICT Learning Media, Quiz, Interest in Learning

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh media pembelajaran ICT berbasis classroom terhadap minat belajar siswa pada mata materi statistika kelas VIII B di MTs SA Tarbiyatus Shibyan Guyangan Krucil Probolinggo. Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah study kasus dengan menggunakan metode kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, kuesioner (angket) uji test, dan dokumentasi. Temuan peneliti mengidentifikasi bahwa hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa dalam hal pengaruh media pembelajaran ICT berbasis classroom dan quiz terhadap minat siswa pada pembelajaran matematika yang diambil subjek penelitian dengan jumlah siswa 20 dalam satu kelas VIII B di MTs SA Tarbiyatus Shibyan dengan didapatkan hasil  $\text{sig} < \alpha$  ( $0,001 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak, Persamaan garis regresi diterima atau variabel Pengaruh Media Pembelajaran ICT Berbasis Classroom ( $X_1$ ) Dan Quiz ( $X_2$ ) Terhadap Minat belajar ( $Y$ ). Dan memperoleh  $F_{\text{hit}} = 10,929 > F_{\text{tab}} = 3,592$  maka  $H_0$  ditolak, Persamaan garis regresi diterima atau variabel  $X_1$  (Media Pembelajaran ICT Berbasis Classroom) Dan  $X_2$  Quiz secara bersama-sama dapat memprediksi nilai  $Y$  (Minat Belajar). Dan untuk Uji normalitas data residu didapatkan  $\text{sig} > \alpha$  ( $0,116 > 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak, ada perbedaan antara data residu dan data normal,  $D_{\text{hitung}} =$

$0,215 < D_{tabel} = 0,29407$  (5%) maka  $H_0$  di terima, tidak ada perbedaan antara data residu dan data normal. Sehingga dalam penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT berbasis Classroom dan Quiziz sangat mempengaruhi adanya minat siswa pada pembelajaran matematika.

**Kata Kunci: Media Pembelajaran ICT, Classroom, Quiziz, Minat Belajar**

## **PENDAHULUAN**

Media pembelajaran memegang peran signifikan sebagai alat pembelajaran dalam proses pengajaran, baik itu dalam konteks pembelajaran formal maupun non formal (Wangge, 2020). Media pembelajaran mencakup segala elemen yang mampu efektif dan efisien menyampaikan informasi selama proses pembelajaran (Handayani & Rahayu, 2020). Media tersebut memiliki kemampuan untuk mengkonkretkan materi abstrak, bertindak sebagai perantara antara materi dan fenomena alam dengan menggambarkan isi atau gambar yang relevan, sehingga mempermudah pemahaman dan retensi materi oleh siswa (Febriyandani & Kowiyah, 2021). Pemanfaatan media memiliki potensi untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan mengintegrasikan media, pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga menjadi menarik dan menyenangkan bagi siswa, menghindari rasa bosan, serta memberikan motivasi dan dorongan semangat untuk belajar. Hal ini mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Wangge, 2020).

Guru sebagai fasilitator haruslah memanfaatkan beragam jenis media pembelajaran untuk mengkomunikasikan materi pengajaran, disesuaikan dengan kemampuan dan kapasitas masing-masing guru dalam pemanfaatannya.(Wangge, 2020). Dalam pembelajaran matematika, media memegang peranan penting dalam penyampaian konsep dasar matematika serta penerimaan pengetahuan oleh peserta didik dari guru. Media inovatif diartikan sebagai ide, praktek, atau objek media yang dianggap baru. Saat ini, terdapat kebutuhan akan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) atau lebih dikenal sebagai TIK. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran, khususnya yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi (ICT), sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era globalisasi ini (Agustina & Martha Rusmana, 2019). Keberadaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau sering disebut sebagai ICT (Information and Communication Technologies) di lingkungan kelas, sekolah, dan rumah memiliki potensi besar untuk digunakan dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan ICT dalam proses pembelajaran dapat memberikan dukungan kepada peserta didik, baik melalui pengalaman belajar bersama dengan rekan-rekan sekelasnya atau melalui interaksi mandiri dengan para ahli menggunakan media komunikasi berbasis ICT. Salah satu tren terkini adalah peningkatan pemanfaatan ICT dalam

konteks pendidikan secara terpadu dalam pembelajaran yang memadukan berbagai keterampilan dan fungsi ICT di dalam proses belajar mengajar (Wangge, 2020). Penggunaan media pembelajaran di era digital dituntut untuk meningkatkan standar pengajaran karena hal itu dapat mendorong pembelajaran yang lebih efisien. Untuk membantu siswa memahami materi yang kompleks, media diperlukan sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa (Suseno et al., 2020). Salah satu syarat agar proses pembelajaran berhasil adalah guru memanfaatkan sumber terhadap apa yang mereka pelajari. Jika seseorang memiliki minat yang besar terhadap matematika, maka nilai hasil belajarnya cenderung berubah menjadi lebih baik (Widiati et al., 2022).

Model pembelajaran Flipped Classroom dapat diterapkan pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) karena model ini menggabungkan aktivitas pembelajaran yang dilakukan di luar kelas dan di dalam kelas (Efendi & Maskar, 2020). Dengan kata lain, pada model Flipped Classroom, peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran awal di luar kelas, seperti mempelajari materi secara mandiri, dan kemudian melakukan kegiatan pembelajaran lebih lanjut di dalam kelas dengan bimbingan guru. Sehingga model ini cocok untuk diterapkan pada situasi Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) yang membutuhkan kombinasi antara pembelajaran di luar kelas dan di dalam kelas.

Quizizz merupakan aplikasi berbasis edukasi yang menerapkan konsep permainan dan turnamen (Albeta et al., 2020). Dengan menggunakan Quizizz, siswa dapat saling berkompetisi dan terpacu untuk belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Siswa dapat mengerjakan kuis melalui aplikasi ini dan langsung melihat peringkat mereka di papan skor. Kuis dapat dilaksanakan baik di dalam kelas maupun di luar jam pelajaran. Melalui fitur turnamen yang disediakan Quizizz, siswa akan lebih bersemangat untuk meningkatkan performa belajar mereka, karena termotivasi untuk menjadi pemenang dalam kompetisi tersebut.

Dalam konteks ini, Djamarah menegaskan bahwa pengajaran perlu memperhatikan minat dan kebutuhan, karena keduanya memiliki peran penting dalam memotivasi perhatian. Ketika suatu materi atau aktivitas menarik minat dan memenuhi kebutuhan anak, maka anak akan dengan sungguh-sungguh terlibat dalam proses belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa minat adalah perasaan positif terhadap sesuatu atau aktivitas yang dapat memotivasi individu untuk dengan senang hati terlibat dalam tindakan tersebut tanpa adanya tekanan eksternal. Terdapat faktor-faktor yang memiliki dampak pada minat belajar siswa, yang terbagi menjadi faktor internal dan faktor eksternal (Indriyani, 2019). Faktor internal melibatkan aspek jasmani dan psikologi, sementara faktor eksternal melibatkan faktor siswa,

keluarga, dan sekolah. Masyarakat juga termasuk sebagai faktor eksternal yang memengaruhi pembelajaran siswa, dikarenakan adanya keterlibatan siswa dalam lingkungan masyarakat. Aspek-aspek masyarakat yang memengaruhi pembelajaran mencakup kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, interaksi dengan teman sebaya, dan pola kehidupan masyarakat, yang semuanya memiliki dampak terhadap proses belajar.

Lebih lanjut, minat dianggap sebagai bagian dari ranah afektif, yang mencakup kesadaran hingga pemilihan nilai. Tingkat kekuatan atau kedekatan hubungan tersebut juga menjadi penentu besar kecilnya minat. Anak didik yang memiliki minat terhadap suatu subjek cenderung memberikan perhatian yang lebih besar pada subjek tersebut. Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar siswa mencakup, Rasa Suka, Ketertarikan Mempusatkan Perhatian. Rasa Ingin Tahu. Selain itu, siswa yang memiliki rasa ingin tahu biasanya membawa buku referensi tambahan yang terkait dengan mata pelajaran tersebut. Higher-Order Thinking Skills (HOTS), adalah salah satu rujukan utama dalam proses keterampilan berpikir kreatif, kritis, inovatif dan ini adalah tingkat tertinggi dalam hierarki proses kognitif. Higher-Order Thinking Skills (HOTS) melibatkan keterampilan kognitif, yaitu keterampilan kognitif ini untuk menganalisis, mensintesis, (Nurkarima et al., 2020)

Matematika mencakup studi tentang angka, rumus, struktur terkait seperti aljabar, geometri, bangun dan ruang, serta topik lainnya. Meskipun dianggap menakutkan dan tidak disukai oleh sebagian siswa, untuk meningkatkan minat, sebaiknya pengajaran matematika dilakukan dengan metode yang menyenangkan. Dengan menggunakan strategi dan media yang nyaman, diharapkan dapat merangsang minat siswa dalam belajar, karena siswa yang memiliki minat tinggi terhadap suatu pelajaran cenderung lebih antusias dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik (Jabnabillah & Reza, 2022). Salah satu faktor yang mempengaruhi kenyamanan dalam proses belajar mengajar adalah penggunaan media pembelajaran

Pada Era Revolusi 4.0, muncul Era Revolusi 5.0, di mana seorang pendidik diharapkan dapat memanfaatkan dan mengintegrasikan teknologi secara efektif, menjadikan pembelajaran matematika tetap menarik. Contohnya, guru dapat menciptakan video pembelajaran animasi yang unik atau permainan matematika bermakna dan menarik. Dengan demikian, minat siswa terhadap matematika dapat meningkat karena peran teknologi mampu mengubah pengalaman belajar menjadi luar biasa. Dengan memakai ekspresi lain, diperlukan media pembelajaran yang dapat memberikan motivasi kepada siswa agar mereka tertarik dalam proses pembelajaran matematika. Hal ini akan berdampak pada tingkat minat belajar siswa. Apabila semangat siswa dalam belajar kurang, maka kemampuan mereka dalam matematika juga akan mengalami penurunan (Isnaini et al., 2023).

Dalam proses kegiatan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan yang diharapkan terlebih pada mata Pelajaran matematika. Penggunaan media digital pembelajaran untuk mengubah dan memengaruhi minat belajar siswa di MTs SA Tarbiyatus Shibyan dan membuka peluang untuk peningkatan kualitas pendidikan. Kualitas seorang guru tercermin dalam cara dia melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Seorang guru yang mampu mentransformasikan ilmu pengetahuan menjadi lebih bermakna. sangat dibutuhkan, karena aktivitas tanpa tindakan tidak akan menghasilkan hasil yang signifikan.

Dengan mempertimbangkan kondisi sebagaimana diuraikan di atas, permasalahan minat belajar pada pembelajaran matematika menjadi aspek yang sangat penting dalam konteks pendidikan yang memerlukan telaah dan penelitian lebih lanjut. Selain itu, eksplorasi lebih lanjut terhadap penggunaan media pembelajaran digital juga merupakan elemen menarik, khususnya dalam hubungannya dengan minat belajar siswa. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh media pembelajaran ICT berbasis classroom dan quiziz terhadap minat belajar siswa pada materi statistika kelas VIII B di MTs SA Tarbiyatus Shibyan Guyangan Krucil Probolinggo.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang artinya menyelidiki yang mengumpulkan data outentik secara objektif dilapangan. Metode yang terapkan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Dimana penelitian kuantitatif adalah penelitian yang sistematis, terencana dan jelas dari awal sampai pada pembuatan dilakukan perhitungan dengan rumus Penelitian ini berfokus pada kondisi alamiah objek, dimana peneliti berfungsi sebagai instrument utama terlibat langsung dalam pelaksanaan penelitian ini.

Dalam penelitian ini, berbagai metode seperti observasi, wawancara, kuesioner (angket) dan dokumentasi diterapkan dalam proses pengumpulan data. Data yang dapat diamati mengenai minat belajar siswa diperoleh melalui observasi dan kuesioner, Data mengenai media pembelajaran ICT berbasis classroom dan quiziz diperoleh melalui wawancara, kuesioner, uji test dan dokumentasi

Analisa dalam penelitian ini menggunakan statistic deskriptif dengan tehnik Analisa data deskriptif. Analisa data deskriptif adalah tehnik yang digunakan untuk menggambarkan dan merangkum data secara singkat. Adapun analisis yang digunakan untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus Uji Analisis Regresi Linier Ganda dengan melalui beberapa tahapan proses uji lainnya dengan penggunaan aplikasi SPSS. Langkah pertama

melakukan uji Normalitas data, langkah kedua melakukan uji linier regresi berganda dan langkah selanjutnya melakukan uji normalitas data residu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pada penelitian ini, subjek yang diambil sebanyak 20 siswa yang ada di kelas VIII B MTs Tarbiyatus Shibyan. Dimana judul yang diangkat adalah Pengaruh Media Pembelajaran ICT Berbasis Classroom ( $X_1$ ) Dan Quiziz ( $X_2$ ) Terhadap Minat belajar (Y) Pada Pembelajaran Matematika. Pada penelitian ini akan mengambil Uji Analisis Regresi Linier Ganda dengan melalui beberapa tahapan proses uji lainnya. Langkah pertama melakukan uji Normalitas data, langkah kedua melakukan uji linier regresi berganda dan langkah selanjutnya melakukan uji normalitas data residu.

Hipotesis dalam Linier Regresi Berganda yakni : (1)  $H_0$ : Persamaan garis regresi ditolak atau variabel Media Pembelajaran ICT Berbasis Classroom ( $X_1$ ) Dan Quiziz ( $X_2$ ) Terhadap Minat belajar (Y). (2)  $H_1$ : Persamaan garis regresi diterima atau variabel Media Pembelajaran ICT Berbasis Classroom ( $X_1$ ) Dan Quiziz ( $X_2$ ) Terhadap Minat belajar (Y). Taraf Signifikansi:  $\alpha = 5\%$  . Untuk Kriteria Pengujian Menggunakan perhitungan manual (1) Koefisien hasil < koefisien tabel 5%/1%,  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak. Dengan kesimpulan: Persamaan garis regresi ditolak atau variabel Media Pembelajaran ICT Berbasis ( $X_1$ ) Dan Quiziz ( $X_2$ ) Terhadap Minat belajar (Y). (2) Koefisien hasil > koefisien tabel 5%/1%,  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Dengan kesimpulan: Persamaan garis regresi diterima atau variable Media Pembelajaran ICT Berbasis Classroom ( $X_1$ ) Dan Quiziz ( $X_2$ ) Terhadap Minat belajar (Y).

Untuk Kriteria Pengujian Menggunakan perhitungan SPSS (1) Sig atau  $p < 5\%/1\%$ ,  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Dengan kesimpulan: Persamaan garis regresi diterima atau variabel Media Pembelajaran ICT Berbasis Classroom ( $X_1$ ) Dan Quiziz ( $X_2$ ) Terhadap Minat belajar (Y). (2) Sig atau  $p > 5\%/1\%$ ,  $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak. Dengan kesimpulan: Persamaan garis regresi ditolak atau variable Media Pembelajaran ICT Berbasis Classroom ( $X_1$ ) Dan Quiziz ( $X_2$ ) Terhadap Minat belajar (Y).

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X2, X1 <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: Y

b. All requested variables entered.

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa variabel yang dimasukkan (entered) atau dihapus (removed) dalam suatu model analisis statistik. Dalam Model 1, variabel yang dimasukkan (Variables Entered) adalah X2 dan X1, sementara tidak ada variabel yang dihapus (Variables Removed), ditandai dengan tanda titik (.). Penggunaan metode "Enter" menunjukkan bahwa semua variabel yang dimasukkan tersebut diperlakukan secara bersamaan dalam model analisis. Variabel Dependent (Y) merupakan variabel yang nilainya ingin diprediksi atau dijelaskan oleh variabel independen (X2 dan X1). Dalam hal ini, semua variabel yang diminta (All requested variables) telah dimasukkan ke dalam model, sehingga tidak ada variabel yang dikecualikan. Model ini akan digunakan untuk menganalisis hubungan antara variabel-variabel tersebut dengan menggunakan metode "Enter" untuk memasukkan semua variabel secara simultan dalam proses analisis.

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.750 <sup>a</sup>	.563	.511	4.74531

a. Predictors: (Constant), X2, X1

b. Dependent Variable: Y

Pada Tabel Model Summary memberikan ringkasan statistik untuk memahami seberapa baik model regresi dapat menjelaskan variasi dalam variabel dependen (Y). Dalam Model 1, koefisien korelasi (R) antara variabel independen (X2 dan X1) dan variabel dependen (Y) adalah sekitar 0.750. Koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.563, yang berarti sekitar 56,3 % dari variabilitas dalam variabel dependen dapat dijelaskan oleh variabel independen dalam model ini. Adjusted R Square adalah 0.511, yang memperhitungkan jumlah variabel independen dan ukuran sampel, memberikan perkiraan yang disesuaikan terhadap keakuratan model.

Standar Error of the Estimate sebesar 4.74531 menunjukkan seberapa akurat model dalam memprediksi nilai variabel dependen. (1) Nilai korelasi 0,750 yang berarti korelasi sangat tinggi.(2) koefisiennya determinasi sebesar 0,750 atau 75% yang berarti 75 % skor Y (Minat Belajar) ditentukan oleh X<sub>1</sub> (Media Pembelajaran ICT Berbasis Classroom) dan X<sub>2</sub> (Quiziz) dan 25 % di pengaruhi faktor-faktor yang lainnya.

ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	492.194	2	246.097	10.929	.001 <sup>b</sup>
	Residual	382.806	17	22.518		
	Total	875.000	19			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X2, X1

Dari tabel diatas diketahui nilai F statistik sebesar 10.929 dengan 2 derajat kebebasan untuk variabel prediktor (Predictors) dan 17 derajat kebebasan untuk residual menunjukkan bahwa perbedaan antara model regresi dan model tanpa variabel independen tidak mungkin terjadi secara kebetulan. Nilai signifikansi (Sig.) yang sangat rendah (0.001) mengindikasikan bahwa model secara keseluruhan memiliki kekuatan prediktif yang tinggi terhadap variabel dependen.

Rincian ANOVA menunjukkan bahwa sum of squares untuk regresi (492.194) lebih besar daripada sum of squares residual (382.806), menandakan bahwa variabel independen dalam model memberikan kontribusi yang signifikan dalam menjelaskan variasi dalam variabel dependen. Mean Square untuk regresi adalah 246.097, sementara Mean Square untuk residual adalah 22.518. Nilai F yang tinggi dan signifikansi yang rendah menunjukkan bahwa model regresi ini memiliki kecenderungan untuk lebih baik dalam menjelaskan variabilitas dibandingkan dengan model tanpa variabel independen. Untuk Uji analisis regresi (1)  $\text{sig} < \alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak, Persamaan garis regresi diterima atau variabel Media Pembelajaran ICT Berbasis Classroom ( $X_1$ ) Dan Quiziz ( $X_2$ ) Terhadap Minat belajar (Y). (2)  $F_{\text{hit}} = 10,929 > F_{\text{tab}} = 3,592$  maka  $H_0$  ditolak, Persamaan garis regresi diterima atau variabel Media Pembelajaran ICT Berbasis Classroom ( $X_1$ ) Dan Quiziz ( $X_2$ ) Terhadap Minat belajar (Y).

Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11.232	14.886		.755	.461
	X1	.436	.155	.483	2.808	.012
	X2	.524	.211	.427	2.484	.024

a. Dependent Variable: Y



Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa Dalam Model 1, nilai konstanta (Constant) sebesar 11.232 memiliki standar error sebesar 14.886 Nilai t-statistic yang tinggi, yaitu 0.755, signifikan secara statistik (Sig. = 0.461), menunjukkan bahwa konstanta tidak memberikan kontribusi signifikan terhadap variabel dependen Y.

Koefisien regresi untuk X1 sebesar 0.436 dengan standar error 0.155 dan t-statistic sebesar 2.808 menunjukkan bahwa X1 memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap variabel dependen Y. Nilai signifikansi (Sig. = 0.012) lebih kecil dari tingkat signifikansi umum (biasanya 0.05), sehingga kita dapat menolak hipotesis nol bahwa koefisien X1 adalah nol.

Demikian pula, koefisien regresi untuk X2 sebesar 0.524 dengan standar error 0.211 dan t-statistic sebesar 2.484 menunjukkan bahwa X2 juga memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap variabel dependen Y. Nilai signifikansi (Sig. = 0.024) menunjukkan bahwa kita dapat menolak hipotesis nol untuk koefisien X2. Untuk Uji kesalahan: (1)  $H_0$ : Koefisien a atau b tidak berbeda antara data regresi dengan standart erornya. (2)  $H_1$ : Koefisien a atau b berbeda antara data regresi dengan standart erornya (karena berbeda menunjukkan pengaruh signifikansi) (3)  $D_b = n - 2 = 20 - 2 = 18$  (a)  $t_{hit} = -0,755 < t_{tab} = 2,101$  maka  $H_0$  diterima, konstanta regresi tidak berbeda dengan standart erornya. (2)  $t_{hit} = -0,755 < t_{tab} = 2,101$  maka  $H_0$  diterima, konstanta regresi tidak berbeda dengan standart erornya. ( $b_1 = 0,436$ ) (1)  $sig < \alpha$  ( $0,012 < 0,05$ ) maka  $H_1$  diterima, koefisien regresi berbeda dengan standart erornya sehingga dikatakan variabel X<sub>1</sub> berpengaruh signifikan. (2)  $t_{hit} = 2,808 > t_{tab} = 2,101$  maka  $H_0$  ditolak, koefisien regresi berbeda dengan standart erornya sehingga dikatakan variabel X<sub>1</sub> berpengaruh signifikan. ( $b_2 = 0,524$ ) (1)  $sig < \alpha$  ( $0,024 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak, koefisien regresi berbeda dengan standart erornya sehingga dikatakan variabel X<sub>2</sub> berpengaruh signifikan. (2)  $t_{hit} = 2,484 > t_{tab} = 2,101$  maka  $H_0$  ditolak, koefisien regresi berbeda dengan standart erornya sehingga dikatakan variabel X<sub>2</sub> berpengaruh signifikan. Hasil Persamaan yang dapat di bentuk:  $Y = 0,11.232 + 0,436X_1 + 0,524X_2$ .

Kode R	X1	X2	Y	X1.Y	X2.Y	X1.X2	X1 <sup>2</sup>	X2 <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
R1	60	75	65	3900	4875	4500	3600	5250	4225
R2	75	70	85	6375	5950	5250	5625	4900	7225
R3	55	70	75	4125	5250	3850	3025	4900	5625
R4	70	75	85	5950	6375	5250	4900	5625	7225
R5	73	65	75	5475	4875	4745	4900	4225	5625
R6	72	75	85	6120	6375	5400	5184	5250	7225
R7	62	73	75	4650	5475	4526	3844	5329	5250
R8	70	75	85	5950	6375	5250	4900	5250	7225
R9	75	65	70	5250	5250	4875	5250	4225	4900
R10	55	70	70	3850	4900	3850	3025	4900	4900
R11	60	60	70	4200	4200	3600	3600	3600	4900
R12	75	70	85	5950	5950	5250	5625	4900	7225
R13	75	75	80	6000	6000	5625	5625	5625	6400
R14	75	83	85	5950	7055	6225	5625	6889	7225
R15	70	70	75	5250	5250	4900	4900	4900	5250
R16	60	70	80	4800	5600	4200	3600	4900	6400
R17	70	80	85	5950	6800	5600	4900	6400	7225
R18	60	65	70	4200	4550	3900	3600	4225	4900
R19	55	65	70	3850	4550	3575	3025	4225	4900
R20	65	70	80	5200	5600	4500	4225	4900	6400
Σ	1332	1421	1550	102995	111255	94871	88978	100.884	120.280

$$Y = 0,11.232 + 0,436X_1 + 0,524X_2$$

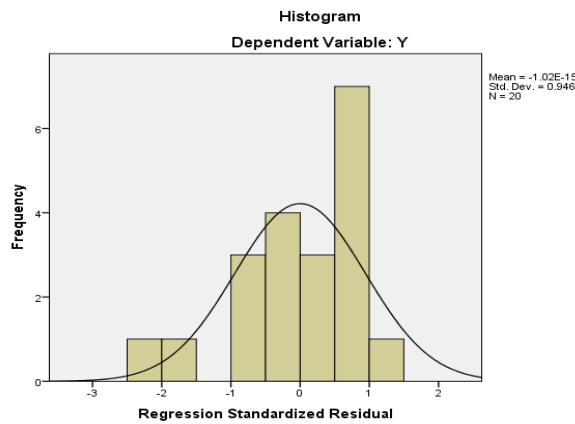
Residuals Statistics<sup>a</sup>

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	68.8328	87.4238	77.5000	5.08969	20
Std. Predicted Value	-1.703	1.950	.000	1.000	20
Standard Error of Predicted Value	1.094	2.612	1.790	.428	20
Adjusted Predicted Value	68.4189	88.4774	77.6563	5.27177	20
Residual	-11.69030	5.92886	.00000	4.48862	20
Std. Residual	-2.464	1.249	.000	.946	20
Stud. Residual	-2.679	1.311	-.015	1.030	20
Deleted Residual	-13.82843	6.52686	-.15628	5.33357	20
Stud. Deleted Residual	-3.420	1.341	-.060	1.154	20
Mahal. Distance	.060	4.807	1.900	1.332	20
Cook's Distance	.002	.438	.065	.126	20
Centered Leverage Value	.003	.253	.100	.070	20

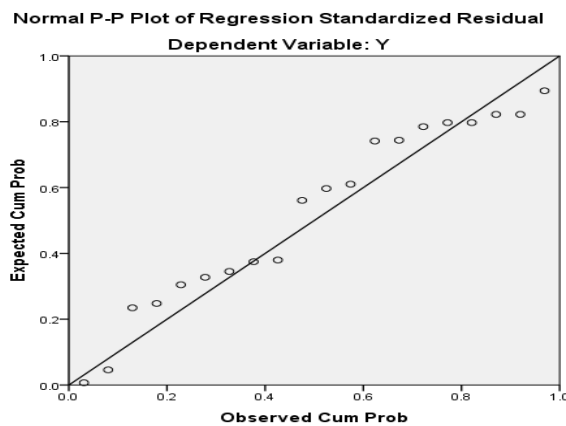
a. Dependent Variable: Y

Tabel Residuals Statistics menyajikan statistik yang menunjukkan bahwa model ini mampu memprediksi variabel dependen Y dengan nilai minimum sekitar 68.8328 dan maksimum sekitar 87.4238. Nilai rata-rata untuk nilai yang diprediksi adalah 77.5000, dan deviasi standar sebesar 5.08969 memberikan gambaran tentang seberapa bervariasi prediksi model dari nilai rata-rata sebenarnya. Dengan rentang sisa-sisa ini dari --11.69030 hingga 5.92886 , serta nilai rata-rata sisa yang sangat mendekati nol (0.00000) dan deviasi standar

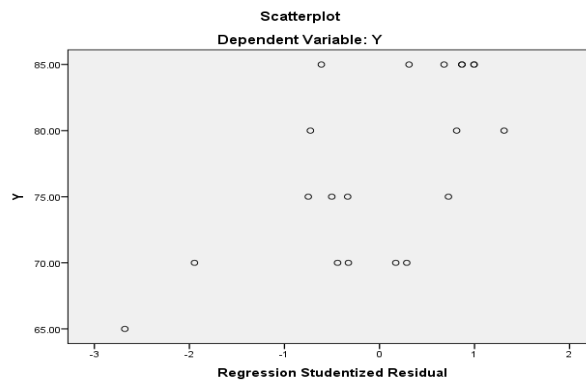
sebesar 4.48862. Standardized Predicted Value berkisar dari -1.703 hingga 1.950, sementara Standardized Residual berkisar dari -2.464 hingga 1.249.



Dilihat dari data hasil spss dari histogram dependt variabel Y data ini tidak berdistribusi normal karena dibagian regresi terdapat celah yang masih belum terisi penuh.



Dari histogram regression standardized residual terlihat bahwa data ini tidak normal karena ada beberapa titik-titiknya terletak diluar garis dependent variabel Y.



Pada dependent variabel Y scatterplot titik- titiknya berjauhan dan menyebar kemana-mana yang artinya data ini tidak berdistribusi normal.

		Data residu
N		20
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	77.5000
	Std. Deviation	6.78621
Most Extreme Differences	Absolute	.215
	Positive	.165
	Negative	-.215
Test Statistic		.215
Asymp. Sig. (2-tailed)		.116 <sup>c</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Uji Kolmogorov-Smirnov satu sampel dilakukan untuk mengevaluasi apakah distribusi sisa-sisa dalam Model 1 dapat dianggap sebagai distribusi normal. Tabel menunjukkan hasil uji untuk data residual, yaitu. Parameter normalitas yang diharapkan, yang dihitung dari data, menunjukkan bahwa nilai rata-rata untuk residual 77.5000, dan deviasi standar adalah 6.78621 untuk data Residual. Hasil uji menunjukkan bahwa perbedaan paling ekstrem antara distribusi sisa-sisa dan distribusi normal adalah sekitar 0.215, baik untuk nilai absolut maupun nilai positif dan negatif. Statistik uji (Test Statistic) sebesar 0.215, dan nilai signifikansi asimtotik (Asymp. Sig. 2-tailed) adalah 0.116 setelah koreksi signifikansi Lilliefors. Nilai signifikansi yang relatif tinggi (0.116) menunjukkan bahwa distribusi sisa-sisa dapat dianggap sebagai normal pada tingkat signifikansi yang umum (biasanya 0.05). Oleh karena itu, hasil uji ini mendukung asumsi bahwa sisa-sisa dalam model regresi ini memiliki distribusi normal. Dalam Uji normalitas data residu: (1)  $\text{sig} > \alpha$  ( $0,116 > 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak, ada perbedaan antara data residu dan data normal. (2)  $D_{hitung} = 0,215 < D_{tabel} = 0,29407$  (5%) maka  $H_0$  di terima, tidak ada perbedaan antara data residu dan data normal.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa dalam hal pengaruh media pembelajaran ICT berbasis classroom dan quiziz terhadap minat siswa pada pembelajaran matematika yang diambil subjek penelitian dengan jumlah siswa 20 dalam satu kelas VIII B di MTs SA Tarbiyatus Shibyan dengan didapatkan hasil  $\text{sig} < \alpha$  ( $0,001 < 0,05$ )

maka  $H_0$  ditolak, Persamaan garis regresi diterima atau variabel Pengaruh Media Pembelajaran ICT Berbasis Classroom ( $X_1$ ) Dan Quiziz ( $X_2$ ) Terhadap Minat belajar ( $Y$ ). Dan memperoleh  $F_{hit} = 10,929 > F_{tab} = 3,592$  maka  $H_0$  ditolak, Persamaan garis regresi diterima atau variabel  $X_1$  (Media Pembelajaran ICT Berbasis Classroom ) Dan  $X_2$  Quiziz ) secara bersama-sama dapat memprediksi nilai  $Y$  (Minat Belajar).

Dan untuk Uji normalitas data residu didapatkan  $sig > \alpha$  ( $0,116 > 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak, ada perbedaan antara data residu dan data normal,  $D_{hitung} = 0,215 < D_{tabel} = 0,29407$  (5%) maka  $H_0$  di terima, tidak ada perbedaan antara data residu dan data normal. Sehingga dalam penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT berbasis Classroom dan Quiziz sangat mempengaruhi adanya minat siswa pada pembelajaran matematika.

Pada dasarnya kunci keberhasilan terletak pada kesiapan masing masing individu yang terkait didalam Lembaga Pendidikan. Baik siswa sebagai peserta didik maupun guru sebagai fasilitator bahkan kepala madrasah sebagai leadership dalam Lembaga Pendidikan. Perlunya kesadaran bagi siswa, agar mengikuti kegiatan pembelajaran dengan aktif, kreatif, berfikir kritis dan memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru dengan baik. Bagi guru atau calon guru mata pelajaran matematika, agar memilih dan mempertimbangkan fasilitas model dan media pembelajaran apa yang tepat dan sesuai dengan materi pelajaran sesuai karakteristik dan kondisi siswanya sehingga antara guru dan siswa mampu berinteraksi dengan baik di dalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung dan juga dapat menumbuhkan minat belajar siswa untuk meraih prestasi yang lebih baik , serta menumbuhkembangkan potensi masing masing siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L., & Martha Rusmana, I. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *AL-IDARAH Jurnal Kependidikan Islam*, 9(<https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/issue/view/181>), 1–7. <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/idaroh/article/view/4859>
- Albeta, S. W., Nofianti, N., & Rahmandani, S. (2020). Peranan Turnamen Berbasis Ict Dengan Aplikasi Quizizz Terhadap Pembelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau*, 5(1), 11. <https://doi.org/10.33578/jpk-unri.v5i1.7778>
- Darma Wisada, P., Komang Sudarma, I., & Wayan Ilia Yuda S, I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education*

*Technology*, 3(3), 140–146.

Efendi, A., & Maskar, S. (2020). Studi Pendahuluan: Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smk Islam Adiluwih. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 3(1), 50–53.

Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 323. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37447>

Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder Untuk Pembelajaran Matematika Kelas X Materi Proyeksi Vektor. *MATHLINE Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>

Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.

Isnaini, S. N., Firman, & Desyandri. (2023). PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN Universitas Negeri Padang Sesuai dengan perkembangan belajar yang tepat guna membantu siswa belajar dan dapat menggugah minatnya untuk belajar lebih lanjut . Minat belajar adalah zaman , seorang guru. *Penggunaan Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Di Sekolah Dasar*, 7(1).

Jabnabillah, F., & Reza, W. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Geogebra Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *Pi: Mathematics Education Journal*, 5(2), 94–100. <https://doi.org/10.21067/pmej.v5i2.7468>

Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>

Nurkarima, I., Puspitasari, N., & Wati, M. (2020). SISTEM MONITORING PENELUSURAN MINAT dan BAKAT MAHASISWA. *Explore*, 10(2), 25. <https://doi.org/10.35200/explore.v10i2.421>

Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2),

59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>

Wangge, M. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT dalam Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 31–38. <https://doi.org/10.35508/fractal.v1i1.2793>

Widiati, Sridana, N., Kurniati, N., & Amrullah, A. (2022). Pengaruh Minat Belajar dan Kebiasaan Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(4), 885–892. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i4.240>