

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Gambaran Objek Penelitian

##### a. Gambaran Umum SMP 1 Kudus

SMP 1 Kudus berdiri pada tanggal 1 Maret 1950, berlokasi di Jalan Sunan Muria No.10A, Desa Barongan, Kecamatan Kota Kudus, Kabupaten Kudus. SMP 1 Kudus berdiri di atas lahan seluas 5.790 m<sup>2</sup>. SMP 1 Kudus merupakan sekolah yang telah terakreditasi A dan mempunyai banyak prestasi baik di bidang akademik maupun non akademik, mulai dari tingkat Kecamatan, Kabupaten, Provinsi, dan Nasional, di antaranya adalah Juara 2 Olimpiade IPS Se Prov. Jateng, Juara 1 Kaligrafi Tingkat Kabupaten, *Juara 1 News Report* Se Jateng & DIY, dan lain-lain.<sup>1</sup>

Saran dan prasarana yang terdapat di SMP 1 Kudus cukup lengkap, di antaranya memiliki bangunan kelas sebanyak 24 ruang di mana setiap jenjang (VII, VIII, dan IX) memiliki 8 (delapan) rombongan belajar. Fasilitas yang terdapat di dalam setiap ruang kelas, yaitu meja, kursi, papan tulis, LCD proyektor, serta pengeras suara. Untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, SMP 1 Kudus juga dilengkapi dengan 2 ruang laboratorium IPA, 4 ruang laboratorium komputer, 1 ruang perpustakaan, dan 1 ruang kesenian. Fasilitas lainnya adalah ruang kepala sekolah, ruang TU, ruang guru, ruang *podcast*, aula, ruang OSIS, ruang pertemuan, poliklinik, koperasi siswa, mushola, ruang ibadah agama kristen, ruang BK, kantin, toilet guru, toilet siswa, serta lapangan serbaguna (basket dan

---

<sup>1</sup> Hasil Dokumentasi Data SMP 1 Kudus pada 10 Desember 2020.

voli).<sup>2</sup>

Terdapat berbagai kegiatan ekstrakurikuler di SMP 1 Kudus, di antaranya adalah Pramuka, Palang Merah Remaja (PMR), Karya Ilmiah Remaja (KIR), Baca Tulis Al-Qur'an, Majalah Dinding, Karawitan, Seni Rupa (Lukis), Musik, Taekwondo, Renang, Basket, Bola Voli, English Conversation Club (ECC), Teater, Batik, Pencak Silat, Karate, Futsal, serta OSN Matematika.<sup>3</sup>

#### **b. Visi, Misi, dan Tujuan**

Adapun visi SMP 1 Kudus adalah “Unggul Dalam Prestasi, Berbudi Pekerti, dan Peduli Lingkungan”. Sedangkan misi SMP 1 Kudus adalah sebagai berikut:<sup>4</sup>

- 1) Melaksanakan penerimaan peserta didik sesuai aturan yang berlaku.
- 2) Mengembangkan sikap taqwa sesuai ajaran agama yang dianut.
- 3) Mengembangkan sikap budi pekerti luhur.
- 4) Melaksanakan pembelajaran secara efektif.
- 5) Mengembangkan fasilitas sekolah ( sarpras ).
- 6) Menghasilkan lulusan yang berkualitas.
- 7) Mendorong dan membantu setiap peserta didik untuk mengenali potensi dirinya.
- 8) Menumbuhkan semangat berkompetisi bagi seluruh warga sekolah.
- 9) Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan *stakeholder*.
- 10) Mengembangkan sikap peduli sosial.
- 11) Mengembangkan sikap peduli lingkungan.

Sesuai dengan visi dan misi sekolah, maka SMP 1 Kudus mempunyai tujuan sebagai berikut:<sup>5</sup>

<sup>2</sup> Hasil Dokumentasi Data SMP 1 Kudus pada 10 Desember 2020.

<sup>3</sup> Hasil Dokumentasi Data SMP 1 Kudus pada 10 Desember 2020.

<sup>4</sup> Hasil Dokumentasi Data SMP 1 Kudus pada 10 Desember 2020.

<sup>5</sup> Hasil Dokumentasi Data SMP 1 Kudus pada 10 Desember 2020.

Mempertahankan pencapaian lulusan 100% dengan nilai tertinggi di Kabupaten Kudus.

- 1) Meningkatkan rata-rata pencapaian nilai prestasi akademis dari 85,95 menjadi 90,00.
- 2) Mempertahankan KKM 70 untuk semua mata pelajaran.
- 3) Meningkatkan prestasi OSN provinsi menjadi juara OSN nasional.
- 4) Meningkatkan prestasi FLS2N kabupaten menjadi juara provinsi/nasional.

**c. Keadaan Guru dan Siswa**

Keadaan kepala sekolah dan wakil kepala sekolah, guru, dan siswa SMP 1 Kudus disajikan dalam tabel-tabel berikut ini:<sup>6</sup>

**Tabel 4.1. Data Keadaan Kepala dan Wakil Sekolah**

No.		Nama	Jenis Kelamin		Usia	P. Akhir
			L	P		
1.	Kepala Sekolah	Ahadi Setiawan, S.Pd., M.Pd.	V	-	50	S2
2.	Waka 1. Pengajaran	Suyanto, S.Ag., M.Pd.	V	-	49	S2
	Urusan Kurikulum	Noor Choliq, S.Pd.	V	-	47	S1
3.	Waka 2. Sumber Daya Sekolah	Sumono, S.Pd., M.Pd	V	-	54	S2
	Urusan Kesiswaan	Abu Sofyan, S.Pd., M.Pd	V	-	39	S2
4.	Waka 3. Pengembangan Sekolah	Drs. Hasan Sunarto, M.Pd	V	-	55	S2
	Humas	Lina Setyana P, S.Pd., M.Pd	-	V	37	S2
	Sarana Prasarana	Eko Purnomo, S.Pd., M.Pd.	V	-	37	S2
	SIMS	Nurul Azkiyah, S.Pd.	-	V	34	S1

<sup>6</sup> Hasil Dokumentasi Data SMP 1 Kudus pada 10 Desember 2020.

Tabel 4.2. Data Keadaan Guru SMP 1 Kudus

No.	Tingkat Pendidikan	Jumlah dan Status Guru				Jumlah
		PNS		Guru Bantu		
		L	P	L	P	
1	S2/S3	9	8	1	2	20
2	S1	6	13	2	4	25
Jumlah		15	21	3	6	45

Tabel 4.3. Data Keadaan Siswa SMP 1 Kudus

Kelas	Rombongan Belajar								Jumlah
	A	B	C	D	E	F	G	H	
VII	32	33	34	34	33	34	34	34	268
VIII	34	32	32	34	34	34	34	34	268
IX	32	33	33	33	32	32	33	32	260
Jumlah									796

## 2. Analisis Data

### a. Uji Validitas

Penelitian ini menggunakan validitas isi untuk mengukur validitas instrumen penggunaan media penilaian formatif berbasis aplikasi Quizizz dan instrumen minat belajar matematika. Penentuan validitas ini ditentukan melalui pertimbangan para ahli. Tingkat kevalidan instrumen dihitung menggunakan formula Aiken's V sehingga menghasilkan koefisien validitas isi.

Validitas instrumen penggunaan media penilaian formatif berbasis aplikasi *Quizizz* dan minat belajar matematika diuji oleh 3 rater, yaitu 2 dosen ahli matematika dan 1 guru bidang mata pelajaran matematika. Dari pengujian tersebut diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.4. Hasil Uji Validitas Instrumen  
Penggunaan Media Penilaian Formatif  
Berbasis Aplikasi Quizizz**

Kategori Validitas	Nomor Pernyataan	Jumlah
Tinggi	1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 17	13
Sedang	4, 7, 14, 16, 18, 19, 20, 21, 22	9
Kurang	-	-

**Tabel 4.5. Hasil Uji Validitas Instrumen Minat  
Belajar Matematika**

Kategori Validitas	Nomor Pernyataan	Jumlah
Tinggi	1, 2, 6, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 19	12
Sedang	3, 4, 5, 7, 11, 12, 18	7
Kurang	-	-

Berdasarkan pemaparan tabel 4.5 di atas, didapatkan 51,9% berkategori tinggi dan 40,9% berkategori sedang berdasarkan formula Aiken's V terhadap 22 butir pernyataan pada instrumen penggunaan media penilaian formatif berbasis aplikasi Quizizz.

Sedangkan dari tabel 4.6 di atas diperoleh 63,16% berkategori tinggi dan 36,84% berkategori sedang berdasarkan perhitungan yang dilakukan dengan menerapkan formula Aiken's V terhadap 19 butir pernyataan pada instrumen minat belajar matematika.

Ada beberapa saran yang diberikan oleh ahli (*rater*) terhadap kedua instrumen yang divalidasi tersebut dalam hal susunan kalimat, pemilihan kata, serta urutan nomor butir pernyataan dari setiap indikator. Peneliti melakukan perbaikan pada pernyataan yang dinilai butuh perbaikan berdasarkan saran yang diberikan oleh *rater* sehingga setiap butir pernyataan dapat dipertahankan dalam instrumen dan kemudian diujicobakan.

### b. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana sebuah instrumen dapat dipercaya. Suatu instrumen dapat dipercaya apabila menghasilkan nilai yang setidaknya sepadan antara pengujian pertama dan kedua.<sup>7</sup> Untuk menguji reliabilitas instrumen penggunaan media penilaian formatif berbasis aplikasi Quizizz dan minat belajar matematika, penelitian ini menggunakan uji reliabilitas *Cronbach's Alpha* pada program IBM SPSS versi 23.

Instrumen dalam penelitian ini diujicobakan kepada 20 orang responden dalam populasi yang sama di luar sampel penelitian. Dari uji coba angket tersebut diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 4.6. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen**

Angket	Alpha Cronbach	Nilai $r_{\text{tabel}}$ <sup>8</sup>	Keterangan
Penggunaan media penilaian formatif berbasis aplikasi <i>Quizizz</i>	0,763	0,444	Reliabel
Minat belajar matematika	0,634	0,444	Reliabel

Dari tabel 4.7 di atas dapat diketahui bahwa berdasarkan perhitungan dengan rumus *Cronbach's Alpha* terhadap data hasil uji coba instrumen penggunaan media penilaian formatif berbasis aplikasi *Quizizz* dan minat belajar matematika, masing-masing memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,763 dan 0,634. Karena kedua nilai tersebut lebih dari 0,6 dan juga lebih tinggi dari nilai  $r_{\text{tabel}}$  yaitu 0,444, maka instrumen dikatakan reliabel.

<sup>7</sup> Ali Hamzah, *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, 230.

<sup>8</sup> Lampiran Tabel Nilai  $r_{\text{tabel}}$ .

### c. Statistik Deskriptif

Berikut ini dipaparkan analisis statistik deskriptif dari temuan hasil penelitian mengenai penggunaan media penilaian formatif berbasis aplikasi *Quizizz* dan minat belajar matematika. Statistik deskriptif bertujuan memberikan gambaran data dari masing-masing variabel penelitian. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui harga skor minimum, skor maksimum, jangkauan (*range*), mean, median, modus, standar deviasi, dan varian dari masing-masing variabel. Selanjutnya hasil perhitungan tersebut dideskriptifkan dalam daftar frekuensi untuk masing-masing variabel yang kemudian divisualkan dalam bentuk histogram atau diagram batang.

#### 1) Penggunaan Media Penilaian Formatif Berbasis Aplikasi *Quizizz*

Data penggunaan media penilaian formatif berbasis aplikasi *Quizizz* terdiri dari 22 butir pernyataan valid. Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui skor empiriknya berada pada rentang antara 49-65. Perhitungan distribusi skor tersebut menghasilkan jumlah skor sebesar 1.975 simpangan baku = 3,934 varians = 15,477 rata-rata = 58,09 median = 59,00 modus = 59 skor minimum = 49 dan skor maksimum = 65.

**Tabel 4.7. Statistik Deskriptif Variabel  
Media Penilaian Formatif Berbasis  
Aplikasi *Quizizz***

N	Valid	34
	Missing	0
Mean		58.09
Median		59.00
Mode		59 <sup>a</sup>
Std. Deviation		3.934
Variance		15.477
Range		16
Minimum		49
Maximum		65
Sum		1975

Selanjutnya dari data penggunaan media penilaian formatif berbasis aplikasi *Quizizz* yang diperoleh dapat dibuat distribusi frekuensi sebagai berikut:

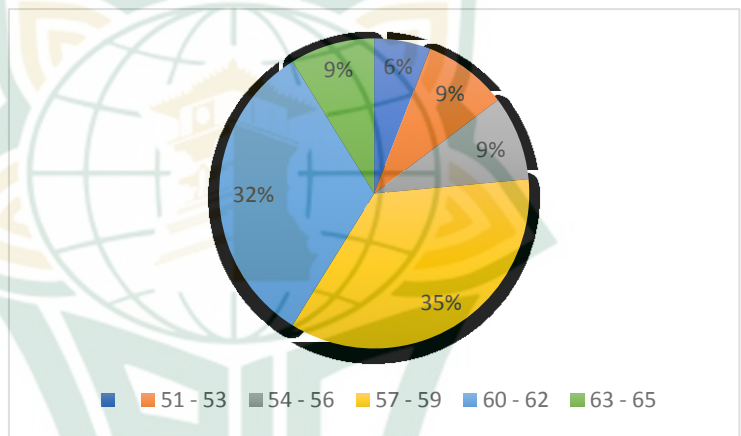
**Tabel 4.8. Distribusi Frekuensi  
Variabel Media Penilaian Formatif  
Berbasis Aplikasi *Quizizz***

No.	Interval	Tepi Bawah	Tepi Atas	Frekuensi		
				Absolut	Relatif	Kumulatif
1	48 – 50	47,5	50,5	2	6	6
2	51 – 53	50,5	53,5	3	9	15
3	54 – 56	53,5	56,5	3	9	24
4	57 – 59	56,5	59,5	12	35	59
5	60 – 62	60,5	62,5	11	32	91
6	63 – 65	62,5	65,5	3	9	100
<b>Jumlah</b>				34	100	

Dari data dalam tabel 4.8. di atas terlihat distribusi frekuensi variabel media penilaian formatif berbasis aplikasi *Quizizz*. Pada tabel ditunjukkan bahwa tiga kelas memiliki jumlah persentase yang sama,

yaitu pada interval 51 - 53, interval 54 - 56, dan interval 63 - 65. Sementara data yang berada pada interval antara 57 - 59 memiliki frekuensi terbesar, yaitu 35%. Distribusi frekuensi variabel media penilaian formatif berbasis aplikasi *Quizizz* dapat dilihat pada diagram pie di bawah ini.

**Gambar 4.1. Diagram Pie Variabel Media Penilaian Formatif Berbasis Aplikasi *Quizizz***



## 2) Minat Belajar Matematika

Data minat belajar matematika terdiri dari 19 butir pernyataan valid. Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui skor empiriknya berada pada rentang antara 45-58. Perhitungan distribusi skor tersebut menghasilkan jumlah skor sebesar 1.694 simpangan baku = 3,148 varians = 9,907 rata-rata = 49,82 median = 49,00 modus = 48 skor minimum = 45 dan skor maksimum = 58.

**Tabel 4.9. Statistik Deskriptif  
Variabel Minat Belajar Matematika**

N	Valid	34
	Missing	0
Mean		49.82
Median		49.00
Mode		48
Std. Deviation		3.148
Variance		9.907
Range		13
Minimum		45
Maximum		58
Sum		1694

Selanjutnya dari data minat belajar matematika yang diperoleh dapat dibuat distribusi frekuensi sebagai berikut:

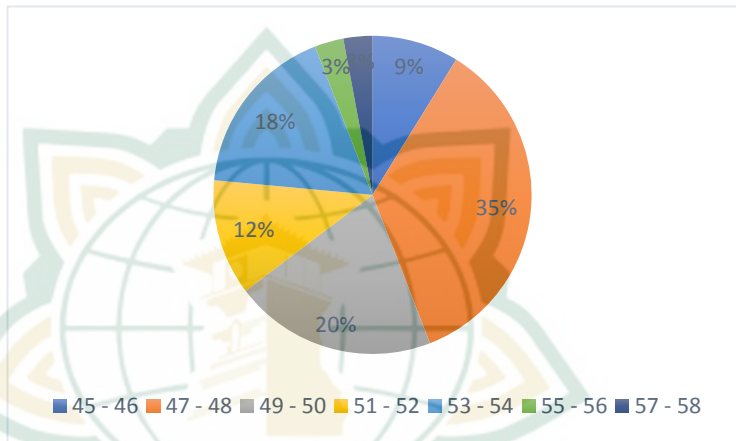
**Tabel 4.10. Distribusi Frekuensi Variabel  
Minat Belajar Matematika**

No.	Interval	Tepi Bawah	Tepi Atas	Frekuensi		
				Absolut	Relatif	Kumulatif
1	45 - 46	44,5	46,5	3	9	9
2	47 - 48	46,5	48,5	12	35	44
3	49 - 50	48,5	50,5	7	21	65
4	51 - 52	50,5	52,5	4	12	76
5	53 - 54	52,5	54,4	6	18	94
6	55 - 56	54,4	56,5	1	3	97
7	57 - 58	56,5	58,5	1	3	100
<b>Jumlah</b>				34	100	

Dari data dalam tabel 4.10. di atas terlihat distribusi frekuensi variabel minat belajar matematika. Pada tabel ditunjukkan bahwa dua kelas memiliki jumlah persentase yang sama, yaitu pada interval 55 – 56 dan interval 57 – 58. Sementara data yang berada pada interval antara 47 -

48 memiliki frekuensi terbesar, yaitu 35%. Distribusi frekuensi variabel minat belajar matematika dapat dilihat pada diagram pie di bawah ini.

**Gambar 4.2. Diagram Pie Variabel Minat Belajar Matematika**



**d. Uji Asumsi Klasik**

**1) Uji Normalitas**

Pengujian ini dijalankan guna menelusuri tingkat kenormalan distribusi data. Untuk memenuhi uji asumsi ini dapat dilakukan dengan analisis residu (normalitas residu).<sup>9</sup>

**Tabel 4.11. Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		34
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000

<sup>9</sup> Budiyo, *Statistik Untuk Penelitian* (Surakarta: UNS Pers, 2009), 260.

	Std. Deviation	2.62477921
Most Extreme Differences	Absolute	.090
	Positive	.090
	Negative	-.088
Test Statistic		.090
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Dari pengujian normalitas diperoleh nilai probabilitas *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,200. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

**2) Uji Linearitas**

Untuk mengetahui kelinieran sebuah data di dalam teknik analisis regresi diperlukan pengujian linearitas. Pengujian ini dilaksanakan guna menelaah kaitan antara dua buah variabel yang tengah digunakan pada penelitian, apakah berkaitan secara linier atau tidak. Apabila data telah dinyatakan linier, maka peneliti dapat memutuskan untuk menuntaskan analisis dengan teknik regresi linier

**Tabel 4.12. Uji Linearitas ANOVA Table**

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Minat * Between Groups (Combined)	188.041	12	15.670	2.369	.040

Media	Linearity	99.589	1	99.589	15.057	.001
	Deviation from Linearity	88.452	11	8.041	1.216	.336
Within Groups		138.900	21	6.614		
Total		326.941	33			

Dari pengujian linearitas diperoleh nilai *deviation from linearity* sebesar 0,336. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel terdapat hubungan linear.

**e. Uji Hipotesis**

**1) Regresi Linier Sederhana**

Analisis regresi dalam penelitian digunakan untuk memprediksi atau meramalkan secara sistematis tentang minat belajar matematika peserta didik apabila menggunakan media penilaian formatif berbasis aplikasi *Quizizz* melalui persamaan regresi linier sederhana.

**Tabel 4.13. Koefisien Regresi Linier Sederhana**

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	24.173	6.866		3.520	.001

Media	.442	.118	.552	3.74 4	.00 1
-------	------	------	------	-----------	----------

a. Dependent Variable: Minat

Dari hasil analisis melalui program IBM SPSS versi 23 diperoleh harga konstan a sebesar 24,173 dan koefisien regresi b sebesar 0,442. Sehingga persamaan regresinya adalah  $Y = a + bX = 24,173 + 0,442X$ .

2) Uji Signifikansi (Uji F)

Tabel 4.14. Uji Signifikansi ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	99.589	1	99.589	14.017	.001 <sup>b</sup>
	Residual	227.352	32	7.105		
	Total	326.941	33			

a. Dependent Variable: Minat

b. Predictors: (Constant), Media

(a) Rumusan Hipotesis

$H_0$ : Media Penilaian Formatif Berbasis Aplikasi *Quizizz* Tidak Berpengaruh Signifikan terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VIII SMP 1 Kudus.

$H_1$ : Media Penilaian Formatif Berbasis Aplikasi *Quizizz* Berpengaruh Signifikan terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas VIII SMP 1 Kudus.

(b) Taraf signifikansi

$\alpha = 0,05$

- (c) Nilai  $F_{hitung}$   
 Nilai  $F_{hitung}$  didapatkan dengan menggunakan program IBM SPSS versi 23 yaitu sebesar 14,017.
- (d) Nilai  $F_{tabel}$   
 Besarnya nilai  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05 dan  $db_1 = 1$ ,  $db_2 = 32$  adalah 4,149.<sup>10</sup>
- (e) Pengambilan Keputusan  
 Jika  $F_{hitung}$  lebih kecil atau sama dengan  $F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Dari hasil perhitungan diperoleh  $F_{hitung} = 14,017$  dan  $F_{tabel} = 4,149$ , jadi  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.
- (f) Kesimpulan  
 Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media penilaian formatif berbasis aplikasi *Quizizz* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas VIII SMP 1 Kudus.

**3) Koefisien Determinasi**

**Tabel 4.15. Koefisien Determinasi Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.552 <sup>a</sup>	.305	.283	2.665

- a. Predictors: (Constant), Media
- b. Dependent Variable: Minat

Diketahui nilai  $r_{hitung}$  sebesar 0,552, maka selanjutnya dapat ditentukan koefisien determinasi. Hasil perhitungan koefisien determinasi yang dinyatakan dalam presentase adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 KP &= (0,552)^2 \times 100\% \\
 &= 0,304704 \times 100\% \\
 &= 30,4704\% \text{ (dibulatkan menjadi } 30,5\%).
 \end{aligned}$$

<sup>10</sup> Lampiran Tabel Nilai Kritis F.

## B. Pembahasan

Pemaparan akan analisis data tersebut mampu diuraikan sebagai berikut:

1. Adaya pengaruh positif dan signifikan media penilaian formatif berbasis aplikasi *Quizizz* terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII SMP 1 Kudus. Hal ini dibuktikan dengan uraian hasil analisis sebagai berikut:

Berdasarkan tabel 4.10 dihasilkan besaran nilai koefisien konstanta yaitu sebesar 24,173. Angka tersebut merupakan harga konstan  $a$  yang memiliki arti bahwa apabila tidak terdapat penggunaan media penilaian formatif berbasis aplikasi *Quizizz* ( $X$ ) atau skor penggunaan media penilaian formatif berbasis aplikasi *Quizizz* ( $X$ ) adalah 0, maka skor minat belajar matematika ( $Y$ ) peserta didik adalah sebesar 24,173. Dari tabel tersebut juga diketahui nilai koefisien regresinya yaitu sebesar 0,442. Angka tersebut memiliki arti bahwa untuk setiap perubahan skor media penilaian formatif berbasis aplikasi *Quizizz* sebesar 1 satuan, maka skor minat belajar matematika peserta didik akan berubah sebesar 0,442. Dari hasil perhitungan koefisien regresi tersebut maka persamaan regresinya adalah  $Y = 24,173 + 0,442X$ . Dikarenakan koefisien regresi memiliki nilai yang positif, maka media ( $X$ ) memiliki pengaruh yang positif terhadap minat ( $Y$ ) yang memiliki makna bahwa apabila ada peningkatan dari penerapan media penilaian formatif berbasis aplikasi *Quizizz*, maka juga terdapat peningkatan minat belajar matematika sesudah diterapkannya media tersebut.

Berdasarkan Tabel 4.11 dari uji anova atau uji  $F$  dapat dilihat besarnya nilai  $F_{hitung}$  yang diperoleh dengan menggunakan program IBM SPSS versi 23 yaitu 14,017. Sedangkan nilai  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dan  $db_1 = 1$ ,  $db_2 = 32$  adalah 4,149. Jika  $F_{hitung}$  lebih kecil atau sama dengan  $F_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Dari hasil perhitungan  $F_{hitung}$  sebesar 14,017 dibandingkan dengan  $F_{tabel}$  sebesar 4,149, jadi  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka hipotesis nol ( $H_0$ )

ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Hal tersebut berarti variabel X berpengaruh signifikan terhadap variabel Y, atau dengan kata lain media penilaian formatif berbasis aplikasi *Quizizz* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar matematika. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Y.

Dari uraian hasil analisis tersebut terbukti bahwa media penilaian formatif berbasis aplikasi *Quizizz* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar matematika siswa kelas VIII SMP 1 Kudus. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sri Mulyati dan Haniv Evendi dengan penelitiannya yang berjudul “Pembelajaran Matematika melalui Media Game *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara”, di mana hasil penelitiannya membuktikan bahwa pembelajaran matematika melalui media *game Quizizz* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika SMP 2 Bojonegara yang ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi teorema Pythagoras.<sup>11</sup> Hasil belajar matematika yang meningkat tidak terlepas dari minat peserta didik dalam belajar matematika.

2. Media penilaian formatif berbasis aplikasi *Quizizz* memberikan pengaruh sebesar 30,5% terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas VIII SMP 1 Kudus. Hal ini dibuktikan dengan uraian hasil analisis sebagai berikut:

Dari hasil analisis diketahui nilai koefisien korelasi yaitu sebesar 0,552. Dengan kata lain hubungan antara *independent variable* dengan *dependent variable* adalah sebesar 55,2%, ini berarti terdapat hubungan yang cukup kuat antara penggunaan media penilaian formatif berbasis aplikasi

---

<sup>11</sup> Sri Mulyati dan Haniv Evendi, *Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara*, 72.

*Quizizz* (X) dengan minat belajar matematika peserta didik (Y). Hal ini sesuai pendapat Riduwan yang menyatakan bahwa jika nilai koefisien korelasi berada pada rentang 0,40-0,599, berarti terdapat hubungan yang cukup kuat antara *independent variable* dengan *dependent variable*.<sup>12</sup> Dari hasil tersebut maka dapat diketahui pula nilai koefisien determinasi yaitu sebesar 30,5%. Nilai tersebut memiliki arti bahwa media (X) mampu menjelaskan/menerangkan minat (Y) sebesar 30,5% melalui persamaan regresi  $Y = 24,173 + 0,442X$ , sementara sisanya 69,5% dijelaskan oleh variabel lainnya yang tidak diteliti.

Sesuai dengan yang telah diuraikan perihal teori minat belajar dalam pembelajaran matematika, sebuah minat belajar dipengaruhi oleh dua faktor yang digambarkan ke dalam sebuah garis besar yaitu internal dan eksternal. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor penilaian formatif dengan menerapkan aplikasi *Quizizz* berimbas pada minat belajar matematika sebesar 30,5% dan 69,5% dipengaruhi oleh faktor lain, seperti bakat, materi pelajar, guru, dan lain sebagainya.

Hasil tersebut sesuai dengan penelitian yang dilangsungkan oleh Rahmania Rahman, Erric Kondoy, dan Awaluddin Hasrin dengan judul “Penggunaan Aplikasi *Quizziz* sebagai Media Pemberian Kuis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa”, yang memperoleh adanya pengaruh yang ditimbulkan dari penerapan aplikasi *Quizziz* dalam mendongrakkan motivasi belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan IPS Universitas Negeri Manado sebanyak 56,25% dan sisanya sebanyak 43,75% mendapatkan pengaruh dari variabel lain.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, 138.

<sup>13</sup> Rahmania Rahman, dkk., *Penggunaan Aplikasi *Quizziz* sebagai Media Pemberian Kuis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa*, 65.