

ABSTRAK

Ayu, Dyah Devita. 2021. Pengaruh Aplikasi *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa kelas II SDN Margorejo 1/403 Surabaya. Skripsi. Surabaya. Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar. Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Dosen Pembimbing : (1) Apri Irianto, S.H., M.Pd. (2) Imas Srinana Wardani, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Aplikasi *Quizizz*, Minat Belajar Siswa.

Penelitian ini didasarkan pada kenyataan yang ada di lapangan bahwa kurangnya minat belajar siswa pada saat kegiatan pembelajaran karena kurangnya inovasi belajar dalam setiap kegiatan pembelajaran. Inovasi yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *quizizz*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh aplikasi *quizizz* terhadap minat belajar Siswa kelas II. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Margorejo 1/403 Surabaya. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Experimental Design*. Sampel penelitian siswa kelas II-A yang berjumlah 10 siswa untuk kelas eksperimen. Sampel kedua kelas II-B yang berjumlah 10 siswa untuk kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket. Teknik analisis data menggunakan uji-t.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa angka hasil uji-t sebesar 0,045. Hal ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh aplikasi *Quizizz* terhadap minat belajar siswa kelas II SDN Margorejo 1/403 Surabaya.

ABSTRACT

Ayu, Dyah Devita. 2021. *Effect of Quizizz Application on Student Interest in Class II SDN Margorejo 1/403 Surabaya*. Thesis. Surabaya. Primary School Teacher Education Study Program. Faculty of Pedagogy and Psychology, University PGRI Adi Buana Surabaya. Advisors: (1) Apri Irianto, S.H., M.Pd., (2) Imas Srinana Wardani, S.Pd., M.Pd.

Keywords: *Quizizz* Application, Student Learning Interest.

This research is based on the reality in the field that students' lack of interest in learning during learning activities is due to a lack of learning innovation in every learning activity. Innovations are made in learning activities using the *quizizz* application. The purpose of this research is to find out how much influence the *quizizz* application on Class II Student Interest in Learning. This research was conducted at SDN Margorejo 1/403 Surabaya. This research is a quantitative study with a Quasi Experimental Design research design. The research sample of class II-A students, amounting to 10 students for the experimental class. The second sample was class II-B, amounting to 10 students for the control class. Data collection techniques using a questionnaire. Data analysis technique using the t-test.

The results showed that the t-test result number was 0.045. This states that there is an effect of the *Quizizz* application on the learning interest of second grade students of SDN Margorejo 1/403 Surabaya.