

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) MENGGUNAKAN MEDIA *QUIZIZZ* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI BISNIS KELAS XI PEMASARAN SMKN 1 MEDAN

¹Dinda Herpina Hasibuan, ²Novita Indah Hasibuan
Pendidikan Bisnis, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan

E-mail: ¹dindaherpinahsb20@gmail.com, ²novitaindah@unimed.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan Media *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Kelas XI Pemasaran SMKN 1 Medan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif berupa Quasi Eksperimen. Quasi eksperimen yang digunakan yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah sampel 63 siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, kuesioner/angket dan tes pilihan berganda. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Uji *Independent Sample T-Test* yang diolah menggunakan SPSS versi 25. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan Media *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Kelas XI Pemasaran SMKN 1 Medan, penelitian ini menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan media *Quizizz* lebih aktif dan memiliki minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong mereka untuk berpikir kritis.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Problem Based Learning, Media Quizizz, Minat Belajar

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Problem-Based Learning (PBL) model using Quizizz media on students' learning interest in the Business Economics subject for Grade XI Marketing students at SMKN 1 Medan. The type of research used is quantitative research in the form of a quasi-experiment. The quasi-experimental design used includes an experimental class and a control class, with a total sample of 63 students. Data collection methods in this study included observation, questionnaires, and multiple-choice tests. Data analysis techniques involved normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing using the Independent Sample T-Test, processed using SPSS version 25. The results of this study indicate a significant influence of the Problem-Based Learning (PBL) model using Quizizz media on students' learning interest in the Business Economics subject for Grade XI Marketing at SMKN 1 Medan, the results indicate that classes using Quizizz media are more active and exhibit higher learning interest compared to classes that do not use this media. This demonstrates that the use of technology in learning can enhance student engagement and encourage critical thinking.

Keywords: Problem Based Learning Model, Quizizz Media, Learning Interest.

1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini peserta didik sangat memerlukan guru yang berkualitas dan bermutu. Pendidikan adalah sebagai proses seseorang yang diberikan kesempatan belajar serta untuk mengasah kemampuan (Haryawan, S., Muchtar, 2020:218). Dengan adanya pendidikan seseorang bisa mendapatkan pengetahuan, pembelajaran, serta mendapatkan pengalaman yang dapat di implementasikan pada kehidupan sehari-hari (Mattar, 2021). Guru memiliki peranan yang sangat besar dalam dunia pendidikan, karena guru sebagai fasilitator disekolah dan juga guru memiliki tanggung jawab untuk membimbing, mendidik, serta mengajarkan para peserta didiknya untuk mencapai keberhasilan. Guru yang baik adalah guru yang memiliki sikap berwibawa, aktif, serta memiliki kepribadian kepemimpinan pada saat proses belajar mengajar dikelas (Pratama, 2023).

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Hikmah Nurul (2023) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X MPLB Pada Elemen Pembelajaran Proses Bisnis Di Bidang Manajemen Perkantoran Dan Layanan Bisnis SMKS Budi Agung Medan T.A 2023-2024". Hasil pada penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang diperoleh rata-rata pre-test yakni 45,77 serta nilai rata-rata post-test yakni 85,19 Dan perhitungan hipotesis didapati ,hitung sebesar 17,215 serta ,tabel yaitu 1,676. Hasil uji hipotesis menunjukkan ,hitung>,tabel (17,215 > 1, 676) maka hasil pengujian hipotesis diterima. Berlandaskan analisis data disimpulkan ada pengaruh yang signifikan dan positif terhadap minat belajar antara siswa yang diajarkan dengan Model Pembelajaran

Problem Based Learning Pada Dasar-Dasar Manajemen Perkantoran di kelas X MPLB 3 SMKS Budi Agung Medan T.A 2023/2024.

Alasan peneliti memilih model pembelajaran *Problem Based Learning* sebagai variabel X_1 dalam penulisan skripsi yaitu karena dengan model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan penelitian terdahulu yang sudah dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa model ini mendorong siswa untuk mengeksplorasi permasalahan secara nyata yang relevan dengan kehidupan mereka, sehingga materi yang dipelajari tidak hanya bersifat teoritis tetapi juga diimplementasikan dan siswa juga dapat belajar secara mandiri melalui model ini tetapi tetap dalam pengawasan guru.

Dapat disimpulkan dari penjelasan diatas model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat membantu siswa dalam berpikir secara kritis dan aktif dalam kelas sehingga siswa tersebut dapat menumbuhkan minat mereka dalam pembelajaran. Tidak hanya model pembelajaran, siswa juga dapat menumbuhkan minat belajar dengan penggunaan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa yaitu media yang memiliki sifat interaktif yang membuat kerja sama antar kelompok, dan bisa membuat siswa melakukan pendekatan terhadap teman sekelas (Irwan dkk, 2020:164).

2. LANDASAN TEORI

Pengertian Minat Belajar Siswa

Salah satu cara yang diperlukan dalam proses pembelajaran adalah minat belajar siswa, minat belajar yang cukup tinggi tentu mendorong antusias peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran disekolah tanpa adanya paksaan (Rohani

dan Zulfah, 2022:50). Minat juga diartikan sebagai rasa tertarik dalam proses belajar, siswa yang berminat cenderung lebih aktif pada saat proses pembelajaran dikelas dan memiliki keinginan tentang informasi terkait mata pelajaran yang disukai (Yunitasari dan Umi Hanifah, 2020:2581).

Minat juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, siswa yang memiliki minat belajar yang rendah maka dapat dipastikan hasil belajar siswa tersebut tidak memuaskan (Dakhi, 2022; Paul, Wariani & Boelan, 2022:674). Hermawan (2022) dalam mengemukakan bahwa minat memiliki tujuan yakni menjadikan peserta didik untuk mempermudah konsentrasi dalam belajar dan mengatasi gangguan perhatian di luar.

Pengertian Media Pembelajaran

Dengan berkembangnya zaman di era digital pada saat ini, dan semakin berkembang juga teknologi informasi di dunia pendidikan. Sehingga guru diwajibkan untuk menggunakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan efektif serta tidak membuat peserta didik bosan dalam kegiatan belajar (Irwan, dkk 2019:164). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran disekolah, tujuan adanya media pembelajaran untuk mendorong semangat siswa dalam belajar dan membuat siswa lebih aktif dikelas (Citra, 2020:263).

Hamid & Mustofa, (2020) dalam Media Pembelajaran menjelaskan bahwa media pembelajaran juga dapat dijadikan sebagai penyampaian informasi terkait materi yang diajarkan oleh guru dan dapat merangsang pemikiran siswa untuk tertarik dalam proses belajar. Guru yang menggunakan media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa untuk mudah memahami materi pembelajaran yang sudah disampaikan oleh guru (Husna et al., 2022:3205).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting sebagai alat dalam proses belajar. Dengan media pembelajaran dapat terjadi komunikasi antara guru dengan siswa, sehingga penyampaian materi mudah untuk dipahami dan pembelajaran menjadi menarik.

Media Quizizz

Pengertian Media Quizizz

Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran semakin berkembang dan menjadi bagian penting dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang menyenangkan adalah media *Quizizz*. *Quizizz* adalah sarana pembelajaran dalam bentuk interaktif yang mempermudah guru dan siswa dalam menyampaikan materi dikarenakan pada media berbasis *quizizz* disediakan tes untuk mengukur kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran (Citra, 2020:264). *Quizizz* merupakan situs platform yang menyediakan banyak fitur untuk mengasah kemampuan siswa dalam belajar, media ini juga menyenangkan karena pada media berbasis *quizizz* disediakan musik sehingga siswa tidak merasa bosan pada saat mengerjakan tes (Purba, 2019:5).

Model Pembelajaran

Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar dikelas. Model juga berfungsi sebagai acuan dalam penyampaian materi agar lebih mudah dan aktivitas pembelajaran lebih efisien (Pebriyanti & Pahlevi, 2020:47). Menurut Mayasari dan Opas Arifudin (2020:169) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah langkah-langkah atau cara yang diterapkan dalam pembelajaran untuk

mendukung tujuan pembelajaran dan agar pembelajaran lebih inovatif.

Model pembelajaran adalah tahapan yang digunakan guru agar proses belajar menjadi menarik dan dapat dipahami secara mudah penyampaian materi yang diajarkan oleh guru (Rufaidah, 2021). Dapat disimpulkan dari penjelasan menurut para ahli diatas bahwa model pembelajaran sangat penting dalam belajar, dengan menerapkan model pembelajaran guru menjadi lebih mudah dalam memberikan materi kepada siswa dan proses pembelajaran menjadi bervariasi.

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Atep, (2020:168) dalam Model-Model Pembelajaran Inovatif, mengemukakan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dan membuat siswa lebih mandiri dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Menurut Hadiyanti (2021), model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang mendukung peserta didik untuk lebih berpikir secara kreatif pada saat memecahkan suatu masalah, sehingga bisa menimbulkan rasa motivasi pada siswa dan siswa lebih mandiri dalam mencari informasi mengenai masalah yang diberikan.

3. METODOLOGI

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Medan yang berlokasi di Jalan Sindoro No. 1, Pusat Ps. Kec. Medan Kota, Kota Medan Sumatera Utara 20211.

Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pertengahan Desember 2024 di SMKN 1 Medan tepatnya pada siswa kelas XI Pemasaran, yaitu XI Bisnis Ritel dan XI Bisnis Digital dengan jumlah 63 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada masa pembelajaran di Semester Genap Tahun Pelajaran 2025/2026.

Populasi Dan Sampel

Populasi

Sugiyono (2020) menjelaskan populasi yaitu wilayah generalisasi yang terbagi atas objek maupun subjek yang mempunyai karakteristik tertentu untuk dapat ditetapkan oleh peneliti dipelajari dan kemudia mengambil kesimpulan.

Pada penelitian ini populasi yang peneliti gunakan adalah seluruh siswa pada kelas XI Pemasaran di SMKN 1 Medan Tahun Ajaran 2024/2026 dengan jumlah 63 siswa. Berikut data dari jumlah siswa kelas XI Pemasaran di SMKN 1 Medan.

Tabel 1.

Jumlah Siswa Kelas XI Pemasaran

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI Bisnis Ritel	34 siswa
2.	XI Bisnis Digital	29 siswa
Total Populasi		63 siswa

Sampel

Sugiyono (2020:131) menjelaskan bahwa sampel penelitian adalah elemen dari total populasi yang dijadikan sebagai sumber data penelitian. Dapat dilihat dari tabel 3.1 yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas XI Pemasaran SMKN 1 Medan dengan berjumlah 63 siswa. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan metode total *sampling*, dimana populasi penelitian ini di bawah

100, pendapat ini sesuai dengan Sugiyono, apabila penelitian kurang dibawah 100 maka seluruh populasi dapat dijadikan untuk sampel penelitian. Oleh karena itu jumlah sampel yang digunakan peneliti untuk penelitian ini yaitu berjumlah 63 siswa.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan Hasil Penelitian

Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan Media *Quizizz* (X) terhadap Minat Belajar Siswa (Y)

Berdasarkan dari hasil uji penelitian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan Media *Quizizz* terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis SMKN 1 Medan, berikut adalah pembahasan hasil dari setiap pengujian di atas :

Berdasarkan hasil uji normalitas soal tes pertemuan pertama dan kedua dengan menggunakan Kolmogrov Smirnov diperoleh hasil nilai Sig. $0,200 > 0,05$, dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian tersebut menunjukkan bahwa data *Pretest* dan *Posttest* pada pertemuan pertama dan kedua berdistribusi normal dan data tersebut memiliki pengaruh yang signifikan.

Pengujian selanjutnya yaitu uji homogenitas, hasil uji homogenitas dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk *Pretest* dan *Posttest* di pertemuan pertama, dan hasil yang didapatkan dari uji homogenitas pertemuan pertama adalah dengan nilai Sig. $0,07 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji homogenitas *Pretest* dan *Posttest* pertemuan pertama memiliki persamaan varians (homogen). Sedangkan hasil uji homogenitas pada pertemuan kedua di kelas eksperimen dan kontrol untuk *Pretest* dan *Posttest* dengan nilai Sig. $0,74 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji homogenitas

pada pertemuan kedua juga memiliki varians (homogen) yang sama.

Berdasarkan hasil uji *Independent Samples T-Test*, hasil yang didapatkan menunjukkan nilai Sig. $0,000 < 0,05$ dan 'hitung sebesar $27.603 > t_{tabel} 1.696$. Dapat disimpulkan dari hasil uji *Independent Samples T-Test* tersebut bahwa terdapat pengaruh signifikan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan Media *Quizizz* terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis SMKN 1 Medan., dengan begitu maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen dengan Model *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan Media *Quizizz*, yaitu kelas XI Bisnis Ritel sebesar 3,42 termasuk dalam kategori "Sangat Baik atau Sangat Berminat". Sedangkan hasil rata-rata minat belajar siswa pada kelas kontrol dengan menggunakan model konvensional, yaitu kelas XI Bisnis Digital sebesar 2,10 termasuk dalam kategori "Kurang Baik atau Kurang Berminat". Dari pembahasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen XI Bisnis Ritel lebih tinggi dibandingkan dengan minat kelas kontrol XI Bisnis Digital.

Temuan tersebut dikuatkan oleh hasil penelitian Nurul Qalbi Ahmad (2024) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas X SMA Bontomanai Kabupaten Goa". Penelitian ini mengungkapkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *Paired Sample T-Test* apabila nilai Sig. $< 0,05$ maka terdapat pengaruh variabel x terhadap variabel y, dan setelah dilakukan uji *Paired Sample T-Test* telah diperoleh hasil $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat pengaruh. Hasil penelitian ni juga menunjukkan bahwa ada pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Berbantuan Aplikasi *Quizizz* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa, hasil yang didapatkan dari analisis data deskriptif angket minat belajar siswa memperoleh rata-rata 94,3 dan hasil belajar *Pretest* siswa memperoleh nilai 48,91. Sedangkan nilai *Posttest* siswa memperoleh nilai 80,22.

Hasil penelitian Mizah (2024) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Pokok Hakikat TIK Dan Komputer Di Kelas X SMA Negeri 1 Sihapas Barumun”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dari hasil analisis secara deskriptif diperoleh nilai rata-rata minat belajar siswa pada materi pokok hakikat TIK dan komputer setelah menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada kelas eksperimen berada pada kategori “Sangat Baik”. Sedangkan minat belajar siswa pada kelas kontrol berada pada kategori “Kurang Baik”. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji *t-test*, diperoleh nilai signifikan pada kelas X IPA dan kelas X IPS. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Artinya Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi pokok hakikat TIK dan komputer di kelas X SMA Negeri 1 Sihapas Barumun.

Hasil analisis Fami Abnur (2022) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terintegrasi Nilai-nilai Islam Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia”. Hasil dari penelitian ini menjelaskan diperoleh bahwa rata-rata minat belajar siswa kelas eksperimen yaitu 73,01, sedangkan kelas kontrol yaitu 41,37. Dan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.218 > 2.008$). Jadi model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Minat Belajar Siswa

Kelas XI IPA SMA Taman Siswa Tapian Dolok berpengaruh signifikan.

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan Media *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Kelas XI Pemasaran SMKN 1 Medan. Hal tersebut dapat dilihat dengan cara keaktifan siswa selama proses pembelajaran dikelas, siswa menunjukkan sikap antusias dan rasa senang dalam mengerjakan soal tes menggunakan *Quizizz* pada kelas eksperimen XI Bisnis Ritel. Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan model konvensional siswa terlihat tidak memiliki keaktifan dalam proses selama pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Dengan menggunakan model *Problem Based Learning* menggunakan *Quizizz* maka dapat memberikan kesempatan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dan berlomba dalam mengerjakan tes melalui media *Quizizz*.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas maka dihasilkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan Media *Quizizz* berpengaruh signifikan terhadap Minat Belajar Siswa.

Berdasarkan hasil uji *Independent Samples T-Test* yang menunjukkan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ dan nilai t_{hitung} sebesar $27.603 > t_{tabel}$ 1.696. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model PBL berbantuan media *Quizizz* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Artinya, model pembelajaran ini secara nyata dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis di SMKN 1 Medan,

- dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
2. Distribusi data normal dan homogen. Hasil uji normalitas dengan metode Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* di kedua pertemuan memiliki distribusi normal dengan nilai Sig. $0,200 > 0,05$, sehingga data layak untuk dianalisis lebih lanjut. Selain itu, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varians dari kelompok eksperimen dan kontrol homogen, baik pada pertemuan pertama nilai Sig. $0,07 > 0,05$ maupun pertemuan kedua nilai Sig. $0,74 > 0,05$, yang menyatakan bahwa kelompok yang diuji memiliki tingkat keragaman data yang seimbang.
 3. Perbedaan tingkat minat belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen (XI Bisnis Ritel) adalah 3,42, yang dikategorikan sebagai "Sangat Baik atau Sangat Berminat", sedangkan kelas kontrol (XI Bisnis Digital) memperoleh rata-rata 2,10, yang termasuk dalam kategori "Kurang Baik atau Kurang Berminat". Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan PBL yang dipadukan dengan media *Quizizz* lebih efektif dalam menumbuhkan minat belajar dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.
 4. Keaktifan dan antusiasme siswa meningkat melalui media interaktif, dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Quizizz*, siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan kompetitif saat mengerjakan soal. Siswa merasa tertantang dan terdorong untuk belajar lebih serius karena adanya skor dan waktu yang ditampilkan secara *real-time*. Ini berbanding terbalik dengan kelas kontrol yang menunjukkan kurangnya partisipasi aktif dan rendahnya semangat belajar selama pembelajaran berlangsung.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan dukungan selama proses penyusunan jurnal ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada tim penerbit jurnal yang telah memberikan kesempatan dan memfasilitasi proses publikasi karya ini. Tak lupa, penulis menghargai dukungan dan semangat dari teman-teman yang telah memberikan motivasi dan bantuan selama penyusunan artikel ini. Semoga jurnal ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, 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.
- Alfiah, Dwikoranto. (2022). Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII-B SMPN 1 Karangjaya. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 9-14.
- Ananda, R., Rifai, M., & Nasution, J. M. (2022). Pengaruh Minat Belajar Dan Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Agama Islam. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1177-1184.
- Arsyad, Tanjung, H. S. (2022). Peningkatan Kemampuan Komunikasi dan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa SMA Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah, *MAJU*, 4(22).
- Atep, S. H. (2020). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. PT Raja Grafindo Persada.
- Auliah, F. N., Febriyanti, N., & Rustini, T. (2023). Analisis Hambatan Guru dalam Penerapan Model *Problem Based*

- Learning* Pada Pembelajaran IPS Kelas IV di SDN 090 Cibiru Bandung. *Journal on Education*, 5(2), 2025-2033.
- Citra, C. A., dan Rosy, B. 2020. Keaktifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Pendidikan Administrasi Perkantoran*, VIII, 261-272.
- Dakhi, O. (2022). Implementasi Model Pembelajaran *Cooperative Problem Solving* Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8-15.
- Desi, R., Aniswita. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekolah dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMK N1 Matur Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 2454-2462.
- Diah, S., Jumiati, S., & Lawrent, F., L. (2024). Efektivitas Penggunaan *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X SMK. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 8(1), 133-143.
- Efori, H., Kornelius, H., Agnes, R, H. (2023). Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Minat Belajar Siswa SMK Negeri 1 Idanogawo. *Journal on Education*, 6(1), 6095-6102.
- Elsa, P., P. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 47-55.
- Hadiyanti, J. W. M. Dan A. H. D. (2021). Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Elementaria Edukasia*. 4(1), 31-41.
- Hamid, A., dan Mustofa. (2020). *Media Pembelajaran*. Media: Yayasan Kita Menulis.
- Haryawan, S., Muchtar (2020). Pengaruh Presepsi Mahasiswa Tentang Profesi Guru Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Minat Menjadi Guru. *Jurnal Ecogen*, 2(3), 218.
- Hermawan, R. (2022). Pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw*: Model Implikasi dan Implementasi. CV. Bintang Semesta Media.
- Husna, L., Zunaidah, F. N., & Primasatya, N. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Ekosistem Pada Kelas V Sekolah Dasar*, 6, 388-396.
- Indah, C., S., (2023). Efektivitas Penggunaan Media *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran *Online* Akuntansi. *Journal on Education*, 5(4), 14339-14348.
- Islamiah, I. D. (2019). Pengaruh Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Prestasi Belajar Matematika di SMKN 1 Cihampelas. *Journal on Education*, 1(2), 451-457.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2020). Efektivitas Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Effectiveness of Using Kahoot To Improve Student Learning Outcomes. Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 1(8).
- Istarani & Pulungan. (2020). *Ensiklopedia Pendidikan*. Medan: Media Persada
- Khaliza, A., Gimin, Hardisem, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Metode Mengajar Bervariasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAS Al-Muslimun Sei Kijang Pelalawan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(3), 2581-2587.
- Mattar, (2021) *Combatting Academic Coruption and Enhacing Academic Integrity Through International : The Model Of Qatar University. Journal Of Academic Ethics*, 0123456789
- Mayasari, A., Arifudin, O., dan Juliawati, E. 2022. Implementasi *Model Problem Based Learning* (Pbl) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 169.

Meidawati, S. (2021). Pengaruh Guru Menstimulus Respon Anak Melalui Teori Belajar Behavioristik *The Role of The Teacher In Stimulating Children's Responses Through Behavioristic Learning Theory. Journal of Psychology and Child Development*, 1(1), 47-55.

