

ABSTRAK

Putri Anggun (2421039): Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Quizizz* Berbasis *Paper Mode* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTsN 10 Agam.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya minat belajar matematika siswa. Diduga disebabkan oleh kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan menarik. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang bergantung pada perangkat handphone sering menimbulkan distraksi sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *Quizizz* berbasis *paper mode*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *Quizizz* berbasis *paper mode* pada siswa kelas VII.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen dengan *one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas VII.1 dan VII.2 MTsN 10 Agam dan sampel penelitiannya adalah kelas VII.1 dengan teknik pengampilan sampel simple random sampling dengan design penelitian *one group pretest-posttest*. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar matematika yang telah divalidasi oleh validator dan diuji reliabilitasnya. Data dianalisis menggunakan uji t untuk melihat perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Hasil penelitian pretest angket minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dengan skor rata-rata 112,65 dan hasil posttest setelah diberikan perlakuan dengan skor rata-rata 140,20. Hasil uji t nya $t_{hitung} = 8,503$ dan $t_{tabel} = 1,729$ artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$, jadi dapat disimpulkan tolak H_0 dan terima H_1 artinya minat belajar matematika siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Quizizz* berbasis *paper mode*. Selanjutnya dilakuakn uji N_GAIN hasilnya adalah 0,58, maka peningkatan minat pada kelas sampel yaitu “Sedang” dengan penggunaan media pembelajaran tersebut.

Kata kunci: *Quizizz*, *paper mode*, media pembelajaran interaktif, minat belajar matematika