

Pengaruh Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dan Media *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Teknologi Digital Pendidikan

Julia Risky Handayani^{1*}, Marsofiyati²

^{1,2} Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia
juliarisky098@gmail.com^{1*}

Alamat Kampus: Jl. Rawa Mangun Muka Raya No.11, RT. 11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220; Telepon: (021) 4898486.

Korespondensi penulis: juliarisky098@gmail.com

Abstract. *This research is motivated by the importance of the role of technology in education, especially the use of artificial intelligence (AI) and interactive learning tools such as Quizizz to increase students' interest in learning. The purpose of this study is to analyze the impact of the use of artificial intelligence and Quizizz on students' interest in the Digital Educational Technology course. The research method used is a quantitative approach using a survey method by distributing questionnaires to students of the Jakarta State University Office Administration Training Program in 2022 as the population in this study, with a sample of 50 respondents combined between class A and class B, and analyzed with the help of IBM SPSS Statistic 25 to obtain test results. The results of the study show that the use of AI provides a more personal and effective learning experience, while the Quizizz media creates an interesting learning environment through gamification elements. The combination of these two factors has been shown to have a significant positive impact on increasing students' interest in learning, as evidenced by the high level of student engagement and motivation in the learning process. The findings of this study provide insight for educators to develop innovative technology-based teaching strategies and also encourage educational institutions to use modern technology to improve the quality of education in the digital era.*

Keywords: *Artificial Intelligence, Quizizz, Learning Interest.*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya peran teknologi dalam pendidikan, khususnya penggunaan kecerdasan buatan (AI) dan alat pembelajaran interaktif seperti Quizizz untuk meningkatkan minat belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak penggunaan kecerdasan buatan dan Quizizz terhadap minat mahasiswa pada mata kuliah Teknologi Pendidikan Digital. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode survei melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa Program Pelatihan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Jakarta tahun 2022 sebagai populasi dalam penelitian ini, dengan sampel 50 responden gabungan antara kelas A dan kelas B, serta dianalisis dengan bantuan IBM SPSS Statistic 25 untuk memperoleh hasil pengujian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan AI memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan efektif, sedangkan media Quizizz menciptakan lingkungan belajar yang menarik melalui elemen gamifikasi. Kombinasi kedua faktor tersebut terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa, terbukti dengan tingginya keterikatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Temuan penelitian ini memberikan wawasan bagi para pendidik untuk mengembangkan strategi pengajaran inovatif berbasis teknologi dan juga mendorong lembaga pendidikan untuk menggunakan teknologi modern untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

Kata kunci: Artificial Intelligence, Quizizz, Minat Belajar.

1. LATAR BELAKANG

Di era Revolusi Industri 4.0, kemajuan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Perkembangan teknologi telah memungkinkan terciptanya media pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, dan personal, seperti media Artificial Intelligence (AI) dan Quizizz. Dalam konteks pendidikan, AI tidak hanya membantu siswa memahami materi melalui pendekatan yang disesuaikan dengan kebutuhan individu, tetapi juga memberikan umpan balik yang cepat dan meningkatkan efisiensi pembelajaran. Sementara itu, Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kompetitif, yang berkontribusi dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Namun, meskipun teknologi ini semakin banyak diadopsi di lingkungan pendidikan tinggi, pengaruhnya terhadap minat belajar siswa, khususnya pada mata kuliah Teknologi Pendidikan Digital, belum dikaji secara mendalam.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa AI berkontribusi dalam meningkatkan pengalaman belajar melalui pembelajaran yang dipersonalisasi dan pemrosesan data yang efisien. Selain itu, media Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan. Namun, penelitian-penelitian sebelumnya cenderung hanya berfokus pada salah satu teknologi tersebut, baik AI maupun media pembelajaran tertentu, tanpa mengkaji pengaruh gabungan keduanya. Selain itu, sebagian besar penelitian dilakukan pada jenjang sekolah dasar atau menengah, sehingga relevansinya dengan mahasiswa di jenjang pendidikan tinggi masih perlu dikaji lebih lanjut. Penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengintegrasikan penggunaan AI dan Quizizz dalam konteks pendidikan tinggi, khususnya pada program studi Pendidikan Administrasi Perkantoran di Universitas Negeri Jakarta.

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang relevan dengan era digitalisasi, yang mampu menarik minat mahasiswa sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran. Kebaruan penelitian ini terletak pada eksplorasi kolaboratif antara AI dan media Quizizz serta pengaruhnya terhadap minat belajar mahasiswa, yang sebelumnya belum pernah dibahas secara mendalam. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan pendekatan pembelajaran inovatif yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan mahasiswa tetapi juga berkontribusi pada pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi di jenjang pendidikan tinggi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Artificial Intelligence (AI) dan Quizizz terhadap minat belajar mahasiswa pada mata kuliah Teknologi

Pendidikan Digital. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana integrasi kedua teknologi tersebut dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan relevan bagi mahasiswa, serta memberikan rekomendasi praktis untuk pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi di pendidikan tinggi.

2. KAJIAN TEORITIS

Definisi Artificial Intelligence (AI)

Artificial Intelligence yang disingkat menjadi AI biasa disebut juga sebagai kecerdasan buatan sangat berperan penting dalam era modern saat ini. *Artificial Intelligence* (AI) pertama kali hadir pada abad ke -20 yang dirumuskan oleh Alan Turing dan John McCarthy mengenai perumusan konsep komputasi dan kecerdasan buatan (Aditya Permana et al., 2023). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *Artificial Intelligence* (AI) disebut juga sebagai kecerdasan yang merupakan cabang ilmu pengetahuan dan teknologi, keberadaan AI memiliki tujuan dalam menghasilkan sistem atau suatu perangkat mesin yang mampu meniru kemampuan intelektual yang dimiliki oleh manusia, seperti dalam hal berpikir, belajar, memahami, serta mengambil keputusan. Dengan adanya *Artificial Intelligence* (AI) mampu memberikan terobosan baru yang semakin modern dan kreatif yang sangat berdampak terhadap berbagai bidang kehidupan manusia.

Jenis-Jenis Artificial Intelligence

- a. *Artificial Intelligence* Lemah (*Weak AI*), merupakan sebuah sistem yang diciptakan agar mampu mengerjakan tugas tertentu dengan menggunakan algoritma dan data yang sudah ditentukan sebelumnya. Contoh mesin pencari, asisten virtual, pengenalan suara, serta pengenalan wajah.
- b. *Artificial Intelligence* Kuat (*Strong AI*), sebuah sistem yang berkaitan dengan kemampuan dalam memahami dan mensimulasikan kemampuan kognitif yang dimiliki oleh manusia secara umum, yang termasuk pada kemampuan bernalar, memecahkan masalah, melakukan kreativitas, serta kesadaran. Secara nyata *Artificial Intelligence* kuat ini belum ada contoh nyata nya, namun beberapa peneliti terdahulu mencoba untuk mengembangkannya.

Penerapan Artificial Intelligence (AI) di Bidang Pendidikan

Dikutip dari jurnal (Putu et al., 2022) menyatakan bahwa dengan adanya AI memberikan penerapan yang mampu diimplementasikan dalam bidang pendidikan, diantaranya yaitu:

a. Mentor Virtual:

Kecerdasan Buatan (AI) dapat berfungsi sebagai mentor virtual yang memberikan umpan balik tentang pembelajaran dan latihan soal siswa, serta merekomendasikan materi tambahan sesuai kebutuhan. Contohnya adalah Blackboard, alat AI yang digunakan di universitas-universitas Eropa dan Amerika untuk berbagi catatan, tugas, ujian, dan memberikan solusi atas kesulitan siswa.

b. Asisten Suara

Asisten suara seperti Google Assistant, Siri, atau Cortana memudahkan pencarian materi pembelajaran, artikel, atau bank soal hanya dengan perintah suara. Teknologi ini sangat membantu dalam mengakses informasi dengan cepat di bidang pendidikan.

c. Konten Cerdas

AI berbasis konten cerdas, seperti perpustakaan digital, mengatur dan menyediakan materi pembelajaran dan buku secara virtual. Teknologi ini memudahkan pencarian materi yang terstruktur, efisien, dan cepat di lingkungan pendidikan.

d. Penerjemah Presentasi

Penerjemah presentasi AI mengonversi teks dari satu bahasa ke bahasa lain secara langsung, sehingga pengguna dapat menyampaikan presentasi dalam bahasa yang diinginkan dengan lebih efektif.

e. Kursus Global

Platform AI untuk kursus global memungkinkan pengguna untuk mencari dan mengikuti kursus online tanpa batasan ruang dan waktu. Dengan fitur yang menarik dan interaktif, platform ini menawarkan rekomendasi kursus berdasarkan minat pengguna.

f. Penilaian Otomatis

AI memudahkan pendidik untuk membuat, mengoreksi, dan menilai pertanyaan secara otomatis. Teknologi ini memungkinkan penyusunan kuis atau tes yang efisien berdasarkan mata pelajaran, tingkat kesulitan, dan jenis pertanyaan.

Pengertian Quizizz

Dikutip dari jurnal (Wijayanti et al., 2021) menyatakan bahwa pada mulanya *Quizizz* dimanfaatkan sebagai media permainan untuk hiburan oleh anak-anak yang tertarik pada suatu hal yang menantang, akan tetapi seiring berjalannya waktu media *Quizizz* dialih fungsikan bagi para pendidik sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar. Selain itu pendapat lain juga disampaikan oleh Purba (2019) dalam jurnal (Susila et al., 2024) menyatakan bahwa *Quizizz* merupakan bentuk aplikasi pendidikan yang berbasis game dengan

mengadakan aktivitas banyak pemain ke dalam kelas sehingga menjadikan proses pembelajaran di kelas menjadi lebih interaktif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *Quizizz* adalah sebuah aplikasi berbasis game yang awalnya digunakan sebagai media hiburan, namun kemudian dialihfungsikan menjadi media pembelajaran yang efektif.

Cara Mengerjakan Quizizz

Dikutip dari jurnal (Nurholifah, 2023) menyebutkan beberapa langkah yang mampu dilakukan oleh peserta didik dalam mengerjakan soal Quizizz yaitu dengan cara:

- a. Peserta didik diharapkan membuka google atau chrome dengan mengetik link <https://join.quizizz.com>
- b. Selanjutnya peserta didik memasukan 6 kode utama yang diperoleh dari pendidik, lalu klik pada tulisan “proceed”.
- c. Langkah selanjutnya peserta didik memasukan nama pribadi, ketika sudah langsung klik pada tulisan “start” untuk memulai sesi kuis.
- d. Peserta didik diberikan waktu pengerjaan setiap soal yang disesuaikan oleh ketentuan yang telah dibuat oleh pendidik di dalam sistem nya, 15 detik sampai satu menit.
- e. Setiap jawaban yang sudah diisi oleh peserta didik pada setiap pertanyaan, maka akan muncul point yang diperoleh dalam satu soal serta dapat diketahui berada di peringkat berapa.
- f. Apabila peserta didik jawab salah dalam suatu pertanyaan, maka akan muncul jawaban yang benar.
- g. Jika sudah selesai mengerjakan kuis di sesi akhir akan muncul tampilan review question, sehingga peserta didik mampu melihat kembali yang sudah diisi.

Kelebihan Aplikasi Quizizz

Dikutip dari jurnal (Milfin, 2023), Quizizz memiliki berbagai keunggulan yang mendukung kegiatan evaluasi hasil belajar peserta didik. Salah satunya adalah sistemnya yang tertutup, di mana akses kuis memerlukan kode unik yang diberikan oleh pendidik, sehingga hanya peserta didik yang dapat mengikuti kuis tersebut. Platform ini juga menyediakan berbagai menu seperti pilihan ganda, survei, jawaban singkat, respons audio atau video, dan slide, yang memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan pertanyaan sesuai dengan kebutuhannya. Quizizz dirancang untuk mencegah peserta didik melakukan kecurangan atau kolaborasi, karena pertanyaannya secara otomatis diacak sehingga setiap peserta mendapatkan pertanyaan yang berbeda. Fitur lainnya adalah sistem peringkat yang menampilkan peringkat

peserta didik selama dan setelah kuis, mendorong mereka untuk menyelesaikan pertanyaan dengan baik melalui suasana kompetitif yang sehat dan menyenangkan.

Pengertian Minat Belajar

Dikutip dalam jurnal (Nurhayati & Nasution, 2022) menyatakan bahwa minat merupakan tahapan perkembangan serta pengarahan perilaku maupun kelompok, agar entitas tersebut mampu menghasilkan sesuatu yang diharapkan dan sesuai dengan apa yang ingin dicapai. Dikutip dalam Jurnal (Malimbe et al., 2021) Slameto menyatakan bahwa minat belajar adalah perasaan suka dan ketertarikan yang tinggi terhadap suatu hal maupun aktivitas tanpa ada paksaan pihak manapun. Selain itu minat menurut Slameto mampu dilihat dalam diri seseorang dan memiliki hubungan dengan luar diri, sebab semakin kuat dengan hubungan maka akan semakin besar juga minat yang dimiliki.

Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto dalam jurnal (Nugroho et al., 2020), indikator minat belajar meliputi beberapa aspek penting. Pertama, perasaan senang terhadap pelajaran mendorong siswa untuk belajar secara alami tanpa paksaan. Emosi positif ini meningkatkan motivasi, daya ingat, dan pemahaman, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkelanjutan. Kedua, keterlibatan siswa mencerminkan antusiasme dan partisipasi aktif dalam pembelajaran, yang dipengaruhi oleh metode pengajaran yang menarik dan media interaktif. Keterlibatan ini mendorong siswa untuk lebih fokus dan proaktif, seperti berdiskusi, bertanya, dan menjawab pertanyaan. Ketiga, minat terhadap sesuatu menjadi daya dorong utama yang memotivasi siswa untuk terlibat aktif, terutama ketika pembelajaran dirancang untuk memicu rasa ingin tahu dan memberikan pengalaman yang bermakna. Terakhir, perhatian siswa, yang sering dikaitkan dengan minat, mengacu pada kemampuan untuk berkonsentrasi pada suatu objek atau topik. Minat yang kuat secara alami akan meningkatkan fokus, memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih efektif dan mendalam.

Faktor Pendorong Minat Belajar

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain kebutuhan fisik, sosial dan ego, serta pengalaman sebelumnya. Menurut Taufani dan Masudi, ada tiga faktor utama yang mempengaruhi minat belajar. Pertama, dorongan dari dalam diri individu, yaitu suatu kekuatan internal untuk memuaskan kebutuhan atau keinginan, sehingga menimbulkan motivasi dan tindakan yang terarah. Kedua, motivasi sosial, yaitu keinginan untuk diterima

dan diakui oleh lingkungan, sehingga menimbulkan hubungan positif dan perasaan dihargai. Ketiga, faktor emosional, dimana emosi berperan penting dalam membangkitkan minat, meningkatkan perhatian dan keterlibatan terhadap objek yang diminati. Dengan demikian, minat belajar melibatkan aspek kognitif, sosial, dan emosional yang saling berkaitan.

Teknologi Digital Pendidikan

Teknologi dalam proses pendidikan telah membawa banyak perubahan yang signifikan terhadap proses pembelajaran di seluruh dunia, sebab dengan perkembangan yang terjadi teknologi mampu dimanfaatkan sebagai platform untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Tentunya di era digitalisasi saat ini teknologi pendidikan memainkan peran yang penting untuk melakukan transformasi proses pembelajaran, dengan pendidikan yang semakin terbuka akan mampu dalam meningkatkan semangat dan efektivitas pada proses pembelajaran. Pada era saat ini disediakan mata kuliah dalam beberapa program studi pendidikan berupa teknologi digital pendidikan, untuk menyiapkan kesiapan bagi para calon pendidik dalam menyiapkan media pembelajaran berbasis teknologi yang modern dan menarik.

3. METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif asosiatif. Metode ini digunakan untuk mengetahui hubungan dan pengaruh antara variabel independen, yaitu Penggunaan Artificial Intelligence (X1) dan Media Quizizz (X2), terhadap variabel dependen Minat Belajar Mahasiswa (Y). Penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis dan menganalisis seberapa besar kontribusi kedua variabel bebas terhadap variabel terikat.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Jakarta angkatan 2022. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu penentuan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan penelitian. Jumlah sampel yang diambil sebanyak 50 responden, karena jumlah ini memenuhi kriteria minimal untuk pengujian statistik regresi linier berganda.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai instrumen utama. Kuesioner disusun dalam bentuk skala Likert 1–4, di mana setiap pernyataan memiliki rentang skor dari sangat tidak setuju (1) hingga sangat setuju (4).

Alat Analisis Data

a. Uji Coba Instrumen

1) Uji Validitas Instrumen

Dikutip dari jurnal (Matondang, 2009) menyatakan bahwa uji validitas instrumen merupakan bentuk pengukuran yang mampu menunjukkan sejauh mana sebuah instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur dalam penelitian secara tepat dan akurat. Proses pengujian validitas dapat dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi product moment, yaitu dengan cara mengkorelasikan masing-masing skor indikator dengan total skor indikator variabel.

2) Uji Reliabilitas Instrumen

Dikutip dari jurnal (Matondang, 2009) menyatakan konsep uji reliabilitas instrumen merupakan tingkatan konsistensi pada hasil pengukuran yang dilakukan pada suatu instrumen. Instrumen yang mampu dikatakan valid apabila menghasilkan data yang konsisten walaupun telah dilakukan dengan pengukuran yang berulang. Jika korelasi menunjukkan nilai 0,7, maka item tersebut dianggap memiliki tingkat reliabilitas yang memadai. Namun, jika nilai korelasi di bawah 0,7, data dianggap kurang reliabel.

b. Uji Asumsi Klasik

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian kuantitatif dilakukan untuk menguji apakah distribusi dalam model regresi, variabel pengganggu, atau residual mengikuti distribusi normal. Uji ini penting dilakukan untuk menjamin keabsahan hasil uji statistik, seperti uji T dan uji F. Asumsi dasar yang harus dipenuhi adalah nilai residual mengikuti distribusi normal.

2) Uji Linieritas

Bentuk pengujian yang dilakukan untuk memperoleh data dan informasi tentang hubungan yang terjadi anatar variabel bebas dan variabel terikat dengan melihat nilai pada Signifikansinya.

3) Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas adalah prosedur yang digunakan dalam penelitian untuk menguji apakah terdapat hubungan yang signifikan antara variabel independen satu dengan yang lainnya dalam

suatu model regresi. Suatu model regresi dianggap baik jika tidak terjadi korelasi yang tinggi di antara variabel independen.

4) Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas adalah uji yang dilakukan untuk mengevaluasi apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Untuk mendeteksi adanya heteroskedastisitas pada regresi linier berganda, salah satu metode yang dapat digunakan adalah uji Glejtser.

c. Analisis Regresi Linier Berganda

Melakukan analisis regresi linier berganda bertujuan untuk mengukur sejauh mana hubungan atau pengaruh yang terjadi antara variabel dependen (terikat) dengan variabel independen (bebas). Analisis ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi yang diberikan masing-masing variabel independen dalam mempengaruhi variabel dependen secara simultan.

d. Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi merupakan metode pengujian yang digunakan untuk mengukur sejauh mana model yang diterapkan dapat menjelaskan hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen. Nilai koefisien determinasi yang nilainya berkisar antara nol sampai dengan satu memberikan gambaran seberapa baik model dapat menjelaskan variasi variabel dependen.

e. Uji Hipotesis

1) Uji-t

Uji t merupakan metode analisis yang digunakan untuk menguji koefisien regresi secara parsial, untuk mengetahui apakah variabel independen (X) memiliki pengaruh positif terhadap variabel dependen (Y). Proses ini dilakukan dengan membandingkan nilai t hitung dengan nilai t tabel pada tingkat signifikansi 5%. Jika nilai t hitung sama dengan atau lebih besar dari nilai t tabel, maka pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dianggap signifikan.

2) Uji-F

Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah variabel independen secara keseluruhan memiliki pengaruh positif terhadap variabel dependen dalam suatu proses penelitian. Untuk itu, penelitian ini akan dilakukan dengan mengoptimalkan penggunaan uji statistik F untuk menguji hipotesis pertama.

Model Penelitian

Model penelitian ini dirancang untuk menguji pengaruh penggunaan Artificial Intelligence (X1) dan media Quizizz (X2) terhadap minat belajar mahasiswa (Y). Penelitian ini menggunakan model regresi linier berganda untuk menganalisis hubungan antarvariabel. Variabel independen dalam penelitian ini meliputi Penggunaan Artificial Intelligence (X1), yang mengukur sejauh mana pemanfaatan teknologi AI dalam mendukung proses pembelajaran, dan Media Quizizz (X2), yang menilai efektivitas penggunaan platform interaktif Quizizz dalam meningkatkan keterlibatan mahasiswa. Sementara itu, variabel dependen adalah Minat Belajar Mahasiswa (Y), yang mencerminkan seberapa besar ketertarikan, perhatian, dan partisipasi mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Model penelitian ini dinyatakan dalam bentuk persamaan regresi:

Dalam model ini, uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel bebas (X1 dan X2) terhadap variabel terikat (Y) secara parsial, sedangkan uji F digunakan untuk menguji pengaruh kedua variabel independen secara simultan terhadap variabel dependen. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R^2) akan digunakan untuk melihat seberapa besar variabel independen dapat menjelaskan variasi pada variabel dependen. Dengan menggunakan pendekatan ini, penelitian bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemanfaatan Artificial Intelligence dan media Quizizz berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran angkatan 2022.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Lokasi Penelitian

a. Waktu Penelitian

Pada penelitian ini dilakukan oleh peneliti pada Minggu, 8 Desember 2024 melalui angket dengan memanfaatkan media kuesioner dan disebar kepada seluruh mahasiswa program studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran di Universitas Negeri Jakarta, spesifiknya pada angkatan 2022. Pada penelitian yang dilakukan dengan media kuesioner disebar melalui perangkat *online* berupa *whatsapp* dan disebar melalui chat pribadi sebagai media dalam penyebaran link kuesioner.

b. Tempat Penelitian

Tempat penelitian yang dilakukan yaitu bertempat di Universitas Negeri Jakarta, yang berlokasi di Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta Gedung M, Kampus A UNJ Jl. Rawamangun Muka Jakarta Timur -13220.

Hasil Analisis Data

a. Uji Coba Instrumen

1) Uji Validitas

Tabel 1. Uji Validitas Penggunaan Artificial intelligence (X1)

Variabel	Pertanyaan	Korelasi	Signifikan	Keterangan
Penggunaan <i>Artificial Intelligence</i> (AI)	X1	0,569	0,000	Valid
	X2	0,645	0,000	Valid
	X3	0,467	0,001	Valid
	X4	0,588	0,000	Valid
	X5	0,614	0,000	Valid
	X6	0,574	0,000	Valid
	X7	0,590	0,000	Valid
	X8	0,370	0,008	Valid
	X9	0,592	0,000	Valid
	X10	0,606	0,000	Valid
	X11	0,684	0,000	Valid
	X12	0,616	0,000	Valid

(Sumber: Olahan Data SPSS, 2024)

Berdasarkan pada proses pengujian validitas pada variabel penggunaan Artificial Intelligence (X1) menggunakan SPSS, menghasilkan data pengujian bahwa seluruh pertanyaan yang diajukan pada kuesioner di variabel X1 yang berjumlah 12 soal dinyatakan valid. Sehingga mampu digunakan untuk dasar memperoleh hasil penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Tabel 2. Uji Validitas Media Quizizz (X2)

Variabel	Pertanyaan	Korelasi	Signifikan	Keterangan
Media Quizizz (X2)	X1	0,634	0,000	Valid
	X2	0,622	0,000	Valid
	X3	0,538	0,000	Valid
	X4	0,571	0,000	Valid
	X5	0,375	0,007	Valid
	X6	0,624	0,000	Valid
	X7	0,560	0,000	Valid
	X8	0,570	0,000	Valid
	X9	0,494	0,000	Valid
	X10	0,369	0,008	Valid
	X11	0,521	0,000	Valid
	X12	0,767	0,000	Valid

(Sumber: Olahan Data SPSS,2024)

Berdasarkan pada proses pengujian validitas pada variabel media Quizizz (X2) menggunakan SPSS, menghasilkan data pengujian bahwa seluruh pertanyaan yang diajukan

pada kuesioner di variabel X2 yang berjumlah 12 soal dinyatakan valid. Sehingga mampu digunakan untuk dasar memperoleh hasil penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Tabel 3. Uji Validitas Minat Belajar (Y)

Variabel	Pertanyaan	Korelasi	Signifikan	Keterangan
Minat Belajar (Y)	X1	0,632	0,000	Valid
	X2	0,641	0,000	Valid
	X3	0,525	0,000	Valid
	X4	0,552	0,000	Valid
	X5	0,647	0,000	Valid
	X6	0,397	0,004	Valid
	X7	0,719	0,000	Valid
	X8	0,661	0,000	Valid
	X9	0,707	0,000	Valid
	X10	0,613	0,000	Valid
	X11	0,729	0,000	Valid
	X12	0,733	0,000	Valid

(Sumber: Olahan Data SPSS, 2024)

Berdasarkan pada proses pengujian validitas pada variabel Minat Belajar (Y) menggunakan SPSS, menghasilkan data pengujian bahwa seluruh pertanyaan yang diajukan pada kuesioner di variabel Y yang berjumlah 12soal dinyatakan valid. Sehingga mampu digunakan untuk dasar memperoleh hasil penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian.

2) Uji Reliabilitas

Tabel 4. Uji Reliabilitas Variabel Penggunaan Artificial Intelligence (X1)

Variabel	Cronbach's Alpha	N of item	Keterangan
Penggunaan Artificial Intelligence (X1)	0,819	12	Reliabel

(Sumber: Olahan Data SPSS, 2024)

Berdasarkan uji coba reliabilitas yang dilakukan dengan media SPSS pada variabel Penggunaan *Artificial Intelligence* (X1) menghasilkan data Cronbach's Alpha sebesar 0,819 disertai dengan jumlah soal sebanyak 12 butir, yang artinya lebih dari kriteria uji reliabilitas yaitu >0,6. Maka dari itu pertanyaan kuesioner yang disebar dinyatakan valid.

Tabel 5. Uji Reliabilitas Variabel Media Quizizz (X2)

Variabel	Cronbach's Alpha	N of item	Keterangan
Penggunaan Media Quizizz (X1)	0,794	12	Reliabel

(Sumber: Olahan Data SPSS, 2024)

Berdasarkan uji coba reliabilitas yang dilakukan dengan media SPSS pada variabel Media Quizizz (X2) menghasilkan data Cronbach's Alpha sebesar 0,794 disertai dengan jumlah soal sebanyak 12 butir, yang artinya lebih dari kriteria uji reliabilitas yaitu >0,6. Maka dari itu pertanyaan kuesioner yang disebar dinyatakan valid.

Tabel 6. Uji Reliabilitas Variabel Minat Belajar (Y)

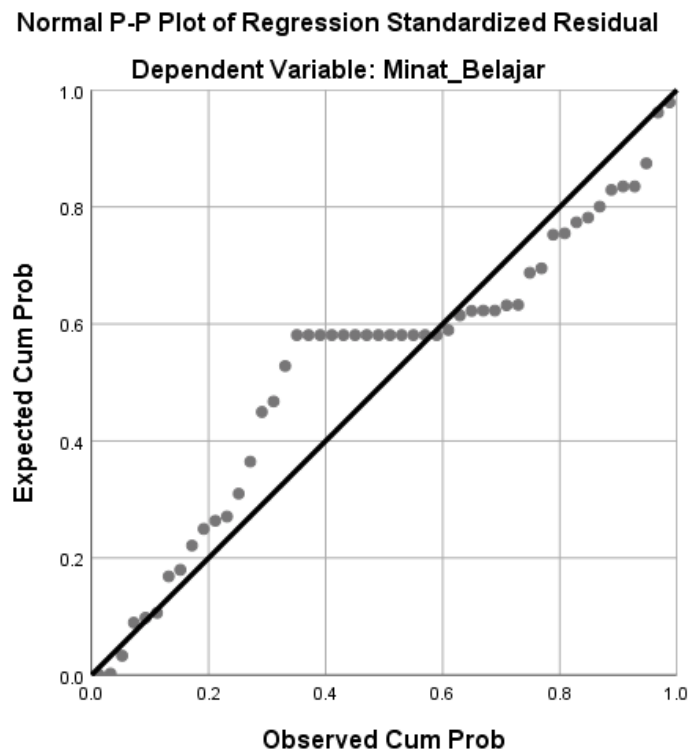
Variabel	Cronbach's Alpha	N of item	Keterangan
Penggunaan Media <i>Quizizz</i> (X1)	0,863	12	<i>Reliabel</i>

(Sumber: Olahan Data SPSS, 2024)

Berdasarkan uji coba reliabilitas yang dilakukan dengan media SPSS pada variabel Minat Belajar (Y) menghasilkan data Cronbach's Alpha sebesar 0,863 disertai dengan jumlah soal sebanyak 12 butir, yang artinya lebih dari kriteria uji reliabilitas yaitu $>0,6$. Maka dari itu pertanyaan kuesioner yang disebar dinyatakan valid.

Analisis Data

a. Uji Normalitas

**Gambar 1.** Hasil Residu Menggunakan P Plot

(Sumber: Olahan Data SPSS, 2024)

Berdasarkan pada gambar yang ditunjukkan pada 4.1 menghasilkan data penelitian yang telah diolah dengan media SPSS dengan P Plot menghasilkan data yang diimplementasikan dengan gambar titik-titik yang berada sedikit menjauh dari garis utama, sehingga dapat disimpulkan bahwa data menunjukkan adanya sedikit deviasi dari distribusi normal.

2) Uji Linieritas

Tabel 7. Uji Linearitas Penggunaan Artificial Intelligence (X1) Terhadap Minat Belajar (Y)

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat_Belajar * Penggunaan_Artificial_Intelligence	Between Groups	(Combined)	456.645	11	41.513	7.611	.000
		Linearity	361.514	1	361.514	66.277	.000
		Deviation from Linearity	95.131	10	9.513	1.744	.106
	Within Groups		207.275	38	5.455		
Total			663.920	49			

(Sumber: Olahan Data SPSS, 2024)

Berdasarkan pada pengujian yang telah dilakukan pada variabel Penggunaan *Artificial Intelligence* (X1) terhadap Minat Belajar (Y) dengan spesifikasi data diatas dengan media SPSS menghasilkan *Deviation Linearity* dengan angka Sig. sebesar 0,106. Hal tersebut menyatakan bahwa angka *linearity* memperoleh hasil $>0,05$. Dengan demikian kesimpulannya menyatakan bahwa Penggunaan Artificial Intelligence (X1) dengan Minat Belajar (Y) saling berhubungan secara linear.

Tabel 8. Uji Linieritas Media Quizizz (X2) Terhadap Minat Belajar (Y)

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar * Media Quizizz	Between Groups	(Combined)	457.867	9	50.874	9.876	.000
		Linearity	336.561	1	336.561	65.335	.000
		Deviation from Linearity	121.306	8	15.163	2.944	.011
	Within Groups		206.053	40	5.151		
Total			663.920	49			

(Sumber: Olahan Data SPSS, 2024)

Berdasarkan pada pengujian yang telah dilakukan pada variabel Media Quizizz (X2) terhadap Minat Belajar (Y) dengan spesifikasi data diatas dengan media SPSS menghasilkan *Deviation Linearity* dengan angka Sig. sebesar 0,0.11. Hal tersebut menyatakan bahwa angka *linearity* memperoleh hasil $>0,05$. Dengan demikian kesimpulannya menyatakan bahwa Media Quizizz (X2) dengan Minat Belajar (Y) saling berhubungan secara linear.

3) Uji Multikolinieritas

Tabel 9. Uji Multikolinieritas

Coefficients^a

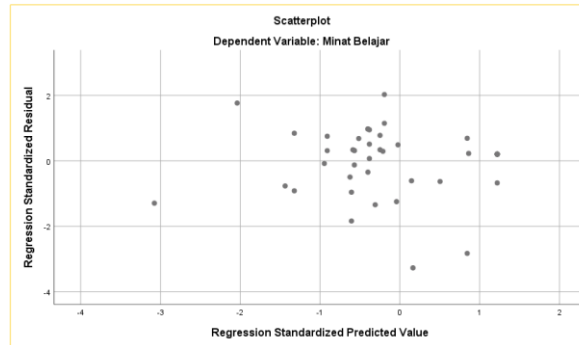
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Penggunaan Artificial Intelligence	.565	1.770
	Media Quizizz	.565	1.770

a. Dependent Variable: Minat Belajar

(Sumber: Olahan Data SPSS, 2024)

Berdasarkan pada pengujian yang telah dilakukan, menghasilkan nilai *tolerance* pada Penggunaan *Artificial Intelligence* (X1) terhadap Minat Belajar (Y) dan variabel Media *Quizizz* (X2) terhadap Minat Belajar (Y) sebesar $0,565 > 0,100$ dengan VIF $1,770 < 10,00$. Berdasarkan pada hasil pengujian tersebut dapat diinterpretasikan bahwa variabel yang telah diujikan yaitu pada X1 dan X2 terhadap Y tidak mengalami gejala multikolinieritas sebab telah sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

4) Uji Heteroskedastisitas



Gambar 2. Uji Heteroskedastisitas Dengan Metode Scatterplot

(Sumber: *Olahan Data SPSS, 2024*)

Berdasarkan hasil pengujian heteroskedastisitas dengan metode Scatterplot diperoleh gambaran yang menunjukkan bahwa data tersebar merata pada seluruh bagian, baik di atas maupun di bawah sumbu horizontal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian ini tidak menunjukkan adanya indikasi heteroskedastisitas. Namun, untuk memastikan bahwa data dan informasi yang diperoleh lebih akurat dan valid, peneliti melakukan pengujian tambahan dengan menggunakan uji Glejser.

Tabel 10. Uji Glejser

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	9.007	3.469		2.597	.013
	Penggunaan Artificial Intelligence	-.057	.090	-.117	-.634	.529
	Media Quizizz	-.109	.097	-.208	-1.122	.268

a. Dependent Variable: ABS_RES

(Sumber: *Olahan Data SPSS, 2024*)

Nilai signifikansi untuk variabel Penggunaan Artificial Intelligence (X1) sebesar 0,529 yang berarti lebih besar dari batas syarat heteroskedastisitas yaitu $> 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel Penggunaan Artificial Intelligence (X1) tidak mengalami gejala heteroskedastisitas. Selanjutnya nilai signifikansi untuk variabel Media Quizizz (X2)

diperoleh sebesar 0,268 yang juga $> 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel Media Quizizz (X2) tidak menunjukkan gejala heteroskedastisitas.

5) Analisis Regresi Linier Berganda

Tabel 11. Analisis Regresi Linier Berganda

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-2.837	5.234		-.542	.590
	Penggunaan Artificial Intelligence	.551	.136	.475	4.047	.000
	Media Quizizz	.498	.147	.399	3.398	.001

a. Dependent Variable: Minat Belajar

(Sumber: Olahan Data SPSS, 2024)

Dengan demikian, variabel X1 dan X2 sama-sama memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan nilai variabel Y, namun pengaruh variabel X1 lebih dominan dibandingkan dengan pengaruh variabel X2.

6) Koefisien Determinasi

Tabel 12. Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.796 ^a	.634	.619	2.27277

a. Predictors: (Constant), Media Quizizz, Penggunaan Artificial Intelligence

(Sumber: Olahan Data SPSS, 2024)

Berdasarkan pada hasil uji coba koefisien determinasi dengan media SPSS, menghasilkan nilai koefisien korelasi R yaitu 0,796a yang berarti adanya hubungan yang positif antara variabel independen Penggunaan Artificial Intelligence (X1) dan Media Quizizz (X2) terhadap variabel dependen Minat Belajar (Y). Selain itu menghasilkan R Square sebesar 0,634 yang artinya 63,4% adanya variasi pada variabel dependen. Sedangkan nilai Adjust R Square sebesar 0,619 merupakan hasil perhitungan jumlah variabel prediktor pada model perhitungan yang menjelaskan setelah melakukan penyesuaian, model tersebut menjelaskan terdapat 61,9% variabilitas pada data.

Uji Hipotesis

a. Uji t

Tabel 13. Uji T

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-2.837	5.234		-.542	.590
	Penggunaan Artificial Intelligence	.551	.136	.475	4.047	.000
	Media Quizizz	.498	.147	.399	3.398	.001

a. Dependent Variable: Minat Belajar

(Sumber: Olahan Data SPSS, 2024)

Berdasarkan hasil pengujian pad uji T dengan bantuan media SPSS menghasilkan nilai Sig pada variabel Penggunaan *Artificial Intelligence* (X1) senilai $0,000 < 0,05$. Yang artinya variabel Penggunaan *Artificial Intelligence* (X1) memiliki pengaruh terhadap variabel Minat Belajar (Y). Selain itu pada nilai Sig variabel Media *Quizizz* (X2) menghasilkan nilai $0,001 < 0,05$. Yang artinya terdapat pengaruh antara variabel Media *Quizizz* (X2) terhadap Minat Belajar (Y).

b. Uji F

Tabel 14. Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	421.142	2	210.571	40.765	.000 ^b
	Residual	242.778	47	5.165		
	Total	663.920	49			

a. Dependent Variable: Minat Belajar

b. Predictors: (Constant), Media Quizizz, Penggunaan Artificial Intelligence

(Sumber: Olahan Data SPSS, 2024)

Hasil pengujian menggunakan media SPSS menunjukkan nilai Sig $0,000 < 0,05$. Disimpulkan bahwa secara simultan terdapat pengaruh seacara bersama-sama antara variabel Penggunaan *Artificial Intelligence* (X1) dan Media *Quizizz* (X2) terhadap variabel Minat Belajar (Y).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Penggunaan *Artificial Intelligence* (X1) dengan Media *Quizizz* (X2) terhadap Minat Belajar Mahasiswa (Y). Secara parsial, hasil uji-t menunjukkan bahwa *Artificial Intelligence* (X1) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar, dengan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis pertama (H1) diterima. Hal yang

sama juga berlaku untuk Media Quizizz (X2), yang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar, yang dibuktikan dengan nilai signifikansi variabel X2 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis kedua (H2) diterima. Secara simultan, hasil uji F menunjukkan bahwa penggunaan Artificial Intelligence (X1) dan Media Quizizz (X2) secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa, dengan nilai F hitung lebih besar dari F tabel dan taraf signifikansi di bawah 0,05, sehingga hipotesis ketiga (H3) juga diterima. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa baik secara parsial maupun simultan, penggunaan Artificial Intelligence dan Quizizz memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata kuliah Teknologi Pendidikan Digital.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, peneliti menyadari bahwa terdapat beberapa keterbatasan dalam proses penyelesaian penelitian ini. Oleh karena itu, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat membantu pihak terkait dalam memanfaatkan hasil penelitian ini atau mengembangkannya di masa mendatang. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan penelitian, baik dari segi objek penelitian maupun variabel yang digunakan. Penelitian ini dapat dikembangkan dengan menambahkan variabel lain, seperti motivasi belajar, hasil belajar, atau prestasi akademik, untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, penggunaan metode penelitian yang lebih beragam, seperti metode campuran, juga disarankan untuk menggali data kualitatif yang lebih mendalam mengenai persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dan media pembelajaran interaktif. Penambahan sampel dari berbagai program studi dan perguruan tinggi lain juga dapat meningkatkan tingkat generalisasi hasil penelitian.

Bagi mahasiswa, diharapkan dapat memanfaatkan teknologi modern seperti AI dan media pembelajaran interaktif Quizizz untuk meningkatkan minat dan efektivitas dalam pembelajaran. Teknologi AI memungkinkan peserta didik mengakses materi pembelajaran yang lebih personal, efisien, dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing, sedangkan Quizizz dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kompetitif melalui fitur-fiturnya yang interaktif. Peserta didik didorong untuk lebih aktif mengeksplorasi berbagai teknologi pendukung pembelajaran guna meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses perkuliahan.

Sementara itu, dosen diharapkan dapat lebih optimal dalam mengintegrasikan teknologi AI dan Quizizz ke dalam proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan AI, dosen dapat menyajikan materi pembelajaran yang relevan, sesuai dengan kebutuhan peserta didik, serta

memberikan umpan balik secara cepat dan akurat. Pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi juga dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi peserta didik melalui pendekatan yang interaktif. Selain itu, dosen perlu terus berinovasi dalam menciptakan strategi pembelajaran yang menarik dan efektif guna mendorong minat belajar peserta didik, terutama dalam menghadapi tantangan di era digital saat ini.

DAFTAR REFERENSI

- A.N, H. (2024). *EU privacy and data protection law applied to AI: unveiling the legal problems for individuals*. Universiteit Leiden The Netherlands.
- Aditya Permana, A., Darmawan, R., Rinanda Saputri, F., Herwiansyah, Harto, B., Abdurrasyid, Ridlo Al-Hakim, R., Rizki Wijayanti, R., Irmawati, Safii, M., S Pasaribu, J., & Yanto Rukmana, A. (2023). *Artificial Intelligence Marketing* (D. Purnama Sari (ed.); 1st ed.). Get Press Indonesia.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Populasi dalam penelitian merupakan suatu hal yang sangat penting, karena ia merupakan sumber informasi. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Aprianis, C., & Afrianis, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa. *Konfigurasi: Jurnal Pendidikan Kimia Dan Terapan*, 8(2), 79. <https://doi.org/10.24014/konfigurasi.v8i2.31449>
- Ardiansyah, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Platform Quizizz dalam Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(3), 417–423. <https://doi.org/10.30998/sap.v6i3.9892>
- Candra Dewi, A., Arfah Maulana, A., Nururrahmah, A., Muh Farid Naufal, A., & Fadhil, M. S. (2023). Peran Kemajuan Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Journal on Education*, 06(01), 9725–9734. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/4588/3681>
- Dara Azzahra, M., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06, 3202–3212.
- Dwi Aulia, R., Quinn Firdaus, S., Naura, Z., Aini Rakhmawati, N., Teknik Kimia, J., Sukolilo, K., & Timur, J. (2024). Analisis Pengaruh Penggunaan AI ChatGPT Terhadap Minat Baca Mahasiswa Sistem Informasi ITS. *JPBB: Jurnal Pendidikan*, 3(3). <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i3.3196>
- Dwi, M., & Paskalis, C. (2024). *Narrative Review : Penggunaan AI Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. https://repository.unair.ac.id/133469/1/112011133179_Marcel%20Dwi%20Chandra%20Paskalis.pdf
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). ANALISIS MINAT BELAJAR PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Gramedia Pustaka Utama*, 4(1), 70–75. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPMI/article/view/870>

- Icam Sutisna. (2020). Statistika Penelitian. *Universitas Negeri Gorontalo*, 1–15. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/62615506/TEKNIK_ANALISIS_DATA_PENELITIAN_KUANTITATIF20200331-52854-1ovrwlw-libre.pdf?1585939192=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DTeknik_Analisis_Data_Penelitian_Kuantita.pdf&Expires=1697869543&Signat
- Karolina, E., Baringbing, B., Rahim, R., Tinggi, S., & Manajemen, I. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis AI Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri 060972 Simalingkar B Medan*. 5(4), 1515–1523.
- Kusumawardani, S., Susanti, S. B., Widodo, S. T., Wahyuni, N. I., & Mariyah. (2023). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN AI PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR KELAS V SDN 1 KARANGTENGAH Universitas Negeri Semarang , 5 SD Negeri 1 Karangtengah. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 11, 80–84.
- Malimbe, A., Waani, F., & Suwu, E. A. A. (2021). Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik. *Ilmiah Society*, 1(1), 1–10.
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, 6(1), 87–97. <https://doi.org/10.4028/www.scientific.net/AMM.496-500.1510>
- Milfin, D. (2023). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA*.
- Muhajirin, Risnita, & Asrulla. (2024). PENDEKATAN PENELITIAN KUANTITATIF DAN KUALITATIF SERTA TAHAPAN PENELITIAN. *Journal Genta Mulia*, 15(1), 82–92.
- Muljono, P. (2002). *Penyusunan dan Pengembangan Instrumen Penelitian*.
- Nisa, H. U., Nurbaeti, R. U., & Budiana, N. (2022). Pengaruh Minat Belajar Peserta Didik terhadap Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Masa Pandemi Covid 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1528–1535. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2110>
- Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika. *JPPGuseda / Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 42–46. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.2014>
- Nurhayati, & Nasution, J. S. (2022). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Viii Smpit Fajar Ilahi Batam. *Jurnal AS-SAID*, 2(1), 100–115.
- Nurholifah, L. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Implementasi Quizizz dalam Konteks Pendidikan Digital. *An-Nashr: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 1(2), 51–61.

- Pakpahan, R., Studi, P., Informasi, S., Informasi, F. T., Bina, U., & Informatika, S. (2021). ANALISA PENGARUH IMPLEMENTASI ARTIFICIAL. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 5(2), 506–513. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v5i2.616>
- Peliza, R. (2024). Penerapan Teknologi Artificial Intelligence (Ai) Terhadap Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa. *International Conferences on Islamic Studies (ICIS)*, 2(1), 82–95.
- Purwianto, A. F., & Fahyuni, E. F. (2021). Pengaruh aplikasi Quizizz PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(4), 551. <https://doi.org/10.32832/tadibuna.v10i4.5829>
- Putri Pujawati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan media ICT Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Praktikum TIM di Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya. *Repository.Unsri.Ac.Id*, 2017, 1–18. https://repository.unsri.ac.id/18459/2/RAMA_88201_06121002026_0007025502_0006125201_01_front_ref.pdf
- Putri, V. A., Andjani, K. C., & Rafael, R. A. (2023). *Peran Artificial Intelligence dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa di Universitas Negeri Surabaya*. 615–630.
- Putu, L., Sri, A., Saputra, P. S., Gitakarma, M. S., Informasi, T., Teknik, F., Sakti, U. P., Rekayasa, T., Elektronika, S., Ganesha, U. P., & Korespondensi, P. (2022). *PERAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19 THE ROLE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) TO SUPPORT LEARNING*. 1(1), 15–21.
- Rahman, A., Wirastika Sari, N. M., Fitriani, Sugiarto, M., Sattar, Abidin, Z., Irwanto, Priyo Nugroho, A., Indriana, Ladjin, N., Haryanto, E., Ode Amane, A. P., Ahmadin, & Alaslan, A. (2022). Metode Penelitian Ilmu Sosial. In A. Masrurroh (Ed.), *Asik Belajar* (Issue 10). WidinaBhaktiPersadaBandung.
- Sagala, I. C. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Online Akuntansi. *Journal on Education*, 05(04), 14338–14348. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/2467>
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Selviani, D., Siska, J., & Lova, L. F. (2024). Efektivitas Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X SMK. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 8(1), 133–143.
- Siar, M., Graciela, M., Sembiring, B., Sitorus, M., & Wardana, V. (2024). *Pengaruh Penggunaan AI terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa : Studi Kasus pada Generasi Z*. 1(2), 319–327.
- Sitorus, M., & Murti, M. D. F. (2024). Analisis Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence Pada Pembelajaran di Cyber University. *Jurnal Ilmu Komputer Sistem Informasi & Teknologi Informasi (Innotech)*, 1(2), 90–101.

- Susila, R. H., Arief, Eriyanti, & Elfiana. (2024). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(1), 17–25.
- Wardaya, A., Kurniawan, N. B., & Siagian, T. H. (2022). Kebijakan Publik Di Bidang Pendidikan: Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Siswa Dengan Kemampuan Teknologi Digital Sebagai Variabel Mediasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 127–135. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v11i2.7332>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347–356. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.470>
- Xeratic, Y. M. N. &. (2022). *Teknik Analisis Data : Tujuan, Cara dan Prosedur Analisis*. Dolab AI-Powered Learning. <https://dqlab.id/teknik-analisis-data-tujuan-cara-dan-prosedur-analisis>
- Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 915–921. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>
- Yuliani, F. (2024). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA TEKNOLOGI PEKANBARU*.
- Yulianti, G., Benardi, Permana, N., & Kusuma Wijayanti, F. A. (2023). Transformasi Pendidikan Indonesia: Menerapkan Potensi Kecerdasan Buatan (AI). *JournalOfInformatinSystemandManagement*, 2.