

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *DEEP*
LEARNING BERBANTUAN QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI STATISTIKA**

SKRIPSI

Ditulis Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Vinola Melta Lusi

2110013211007



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

PADANG

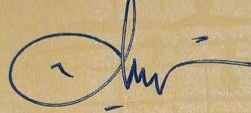
2025

PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Vinola Melta Lusi
NPM : 2110013211007
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Deep Learning*
Berbantuan *Quizizz* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa
Pada Materi Statistika

Disetujui untuk diujikan,

Pembimbing,



Dr. Khairudin, M.Si

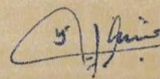
Mengetahui:

Dekan



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi



Dr. Yusri Wahyuni, S.Pd., M.Pd

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari Kamis tanggal Delapan Belas bulan
September tahun Dua Ribu Dua Puluh Lima bagi:

Nama : Vinola Melta Lusi
NPM : 2110013211007
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Deep Learning*
Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar
Siswa Pada Materi Statistika

Tim Penguji

No	Nama		Tanda Tangan
1.	Dr. Khairudin, M.Si.	(Ketua)	1.
2.	Dra. Susi Herawati, M.Pd.	(Anggota)	2.
3.	Dr. Fazri Zuzano, M.Si.	(Anggota)	3.

Lulus Ujian Tanggal: 23 September 2025

Mengetahui:

Dekan



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi

Dr. Yusri Wahyuni, S.Pd., M.Pd

ABSTRAK

Vinola Melta Lusi: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Deep Learning* Berbantuan *Quizizz* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Statistika

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa disebabkan oleh metode konvensional, kurangnya media interaktif, serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi adaptif. Berdasarkan penyebaran angket yang peneliti lakukan di SMAN 1 Lunang, media pembelajaran yang sering digunakan adalah media cetak seperti buku paket, LKPD, dan modul yang kurang mendorong siswa untuk belajar

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Deep Learning* berbantuan *Quizizz* yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar pada materi statistika. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis serta signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE, yang mencakup lima tahap utama: *Analysis* (Analisis), *Design* (perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Model ini digunakan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar validitas dan praktikalitas, tetapi juga terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

Berdasarkan hasil validasi dan uji praktikalitas serta tes yang telah dilakukan, maka diperoleh nilai hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan kriteria “Sangat Valid” dengan skor 87%, sementara validasi oleh ahli media menunjukkan kriteria “Sangat Valid” dengan skor 88%. Dari segi praktikalitas, siswa memberikan skor 85% dikriteria “Sangat Praktis”, dan hasil tes menunjukkan rata-rata skor N-gain di 0,511 dikriteria “Sedang” untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Deep Learning* berbantuan *Quizizz* terbukti valid dan praktis, serta signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi statistika. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan uji efektifitas media pembelajaran dalam skala lebih besar, untuk memastikan dampak positif terhadap minat belajar siswa.

Kata kunci: *Deep Learning*, *Quizizz*, media pembelajaran, minat belajar, Statistika

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	10
A. Kajian Teori.....	10
B. Penelitian Relevan	45
C. Kerangka Berpikir	45
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Model Pengembangan	47
B. Prosedur Pengembangan.....	47
C. Uji Coba Produk	52
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Hasil Pengembangan	60
B. Pembahasan	73
BAB V PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR GAMBAR

1. Kerangka Deep Learning	16
2. Tampilan Awal Quizizz	26
3. Tampilan Fitur-fitur dalam <i>Quizizz</i>	27
4. Tampilan Presentasi Quizizz.....	28
5. Tampilan Video Interaktif Quizizz	29
6. Tampilan Utama.....	63
7. Informasi	64
8. Profil Penulis.....	64
9. Informasi/Petunjuk Penggunaan	64
10. Informasi Umum.....	65
11. Capaian Pembelajaran.....	65
12. Tujuan Pembelajaran	66
13. Tujuan Pembuatan	66
14. Materi.....	66
15. Quiz.....	67

DAFTAR TABEL

1.	Langkah-langkah pembuatan kuis di Quizizz	31
2.	Storyboard Desain Media Pembelajaran Berbasis Deep Learning Berbantuan Quizizz.....	50
3.	Kriteria Skala Likert.....	53
4.	Kisi-kisi Media Kuis menggunakan quizizz	54
5.	Kisi-kisi Materi.....	55
6.	Kriteria Skala Likert.....	56
7.	Kisi-kisi lembar angket praktikalitas untuk siswa.....	56
8.	Kriteria Penilaian Kevalidan	57
9.	Kategori Interpretasi Praktikalitas.....	58
10.	Kriteria N-gain	59
11.	Saran dan Perbaikan Validator Materi	67
12.	Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi.....	68
13.	Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	69
14.	Rekapitulasi Hasil Angket Praktikalitas Siswa	70
15.	Data Hasil Perhitungan N-gain.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

I.	Angket Kebutuhan Siswa	83
II.	Hasil Angket Kebutuhan Siswa	86
III.	Media Pembelajaran Sebelum Pengembangan	88
IV.	Validasi Ahli Materi	92
V.	Rekaptulasi Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	93
VI.	Validasi Ahli Media.....	95
VII.	Rekaptulasi Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.....	97
VIII.	Media Pembelajaran Hasil Pengembangan.....	101
IX.	Uji Praktikalitas Siswa.....	105
X.	Rekaptulasi Penilaian Praktikalitas Siswa	131
XI.	Uji Pre Test Peningkatan Minat Belajar	139
XII.	Uji Post Test Peningkatan Minat Belajar.....	142
XIII.	Hasil Analisis Minat Belajar Siswa Nilai N-gain	145
XIV.	Dokumentasi	146
XV.	Surat-surat Izin penelitian	147

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Seiring berkembangnya era digital dan revolusi industri 4.0, sistem pendidikan dituntut untuk berinovasi dan menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin kompleks. Pembelajaran tidak lagi cukup hanya dengan metode konvensional, melainkan perlu mengadopsi pendekatan yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menumbuhkan minat belajar siswa.

Salah satu pada mata pelajaran Matematika yang selama ini dianggap sulit, kaku, dan membosankan, salah satunya adalah materi Statistika. Statistika merupakan bagian penting dalam Matematika karena berperan dalam mengasah keterampilan berpikir logis, menganalisis data, serta mengambil keputusan berdasarkan bukti empiris. Namun, pada kenyataannya, siswa sering kali menunjukkan sikap tidak antusias dalam pembelajaran Statistika. Hal ini, sejalan dengan pendapat prastowo (2015) ketidaktertarikan siswa terhadap materi tertentu disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik materi maupun kebutuhan belajar siswa. Sedangkan menurut Air (2025) materi statistika bersifat abstrak dan melibatkan banyak perhitungan, sehingga siswa sulit memahami konsep dan menerapkan statistika dalam pemecahan

masalah yang mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa. Oleh karena itu, perlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa pada materi statistika agar dapat meningkatkan minat belajar.

Minat belajar pada pembelajaran matematika adalah dorongan internal (ketertarikan, keinginan, kesungguhan), dan eksternal (lingkungan, guru) yang membuat siswa aktif, fokus, dan senang mempelajari matematika, yang kemudian berpengaruh pada prestasi belajar dan pengembangan kemampuan berpikir. Menurut Andriani (2019) minat belajar merupakan upaya mendorong pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, baik melalui faktor internal maupun eksternal, untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Siswa dengan minat tinggi lebih cenderung fokus, aktif, dan semangat dalam belajar. sebaliknya, siswa dengan minat rendah kurangnya termotivasi, kurang semangat belajar, dan cenderung mengalami kesulitan memahami materi. Oleh karena itu, minat belajar menjadi hal penting untuk mengetahui apakah tingkat minat belajar siswa berpengaruh terhadap kesulitan dalam memahami materi statistika.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMAN 1 Lunang, ditemukan bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang rendah, sering tidak fokus, dan tidak aktif dalam diskusi kelas ketika pembelajaran Statistika berlangsung. Mereka cenderung menganggap materi ini sulit dipahami karena penyampaiannya yang monoton dan minim ilustrasi konkret. Maka dapat disimpulkan bahwa masalah rendahnya minat belajar

siswa ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, pendekatan pembelajaran yang masih konvensional, di mana guru lebih dominan menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan media interaktif. Kedua, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep Statistika secara kontekstual. Ketiga, gaya belajar siswa abad ke-21 yang lebih visual, interaktif, dan terbiasa menggunakan teknologi digital tidak difasilitasi secara optimal di ruang kelas. Keempat, materi Statistika sering dipersepsikan sebagai sesuatu yang membosankan dan tidak aplikatif karena tidak dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Menurut Sadiman, dkk (2011), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru ke siswa, sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar. Artinya, keberadaan media pembelajaran yang tepat dan inovatif dapat membantu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dalam hal ini, media pembelajaran digital yang dikembangkan dengan pendekatan *Deep Learning* menjadi solusi yang relevan.

Deep Learning dalam pembelajaran adalah pendekatan pendidikan yang berfokus pada pemahaman konsep secara mendalam, penguasaan kompetensi, dan keterlibatan aktif siswa untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna dan berkelanjutan. Menurut Fauziati (2025) *Deep Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran holistik yang

menekankan kesadaran, bermaknaan, dan kegembiraan, dengan tujuan membentuk siswa yang kritis, kreatif, kolaboratif, serta siap menghadapi tantang kehidupan nyata. Dengan menggunakan pendekatan *Deep Learning* dapat menyesuaikan materi dan strategi pembelajaran sesuai dengan siswa.

Goodfellow *et al.* (2016) juga menekankan bahwa *Deep Learning* sangat bermanfaat dalam pendidikan karena dapat mendeteksi kelemahan siswa, memberikan umpan balik personal, serta merekomendasikan materi tambahan secara otomatis berdasarkan performa belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran yang memanfaatkan *Deep Learning* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal, interaktif, dan efisien.

Sejalan dengan hal tersebut, *Quizizz* merupakan platform pembelajaran berbasis kuis digital yang telah banyak digunakan di berbagai negara. Platform *Quizizz* siswa dapat mengikuti kuis interaktif dengan elemen permainan seperti skor, leaderboard, dan badge penghargaan. Menurut Suh & Montalbo (2020), penggunaan *Quizizz* secara signifikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat motivasi intrinsik, serta memperbaiki hasil belajar pada mata pelajaran yang sebelumnya dianggap sulit, seperti Matematika.

Integrasi antara *Deep Learning* dan *Quizizz* dalam media pembelajaran akan menciptakan sebuah ekosistem belajar yang cerdas dan

menyenangkan. *Deep Learning* dapat menganalisis data hasil kuis dari *Quizizz* dan menyesuaikan konten berikutnya secara otomatis, sedangkan *Quizizz* dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa melalui mekanisme permainan. Menurut Khan *et al.* (2021), pembelajaran adaptif berbasis *Deep Learning* efektif dalam meningkatkan prestasi akademik karena mampu memberikan dukungan belajar yang tepat sesuai kemampuan masing-masing siswa. Dengan demikian, integrasi teknologi dalam media pembelajaran bukan hanya membantu siswa, tetapi juga mempermudah guru dalam melakukan evaluasi dan perbaikan proses belajar mengajar.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas media pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi. Hasanah *et al.* (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran matematika berbasis gamifikasi mampu meningkatkan motivasi siswa hingga 40% dibanding metode konvensional. Sementara itu, Supriyadi & Mulyani (2020) menyatakan bahwa penggunaan media digital seperti animasi dan aplikasi interaktif dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika yang abstrak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Deep Learning* yang didukung dengan platform *Quizizz* guna meningkatkan minat belajar siswa pada materi Statistika. Media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, serta hasil belajar siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih personal,

interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, media ini juga diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan inovasi pembelajaran digital di Indonesia.

Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran ini tidak hanya menjadi jawaban terhadap permasalahan rendahnya minat belajar, tetapi juga menjadi upaya strategis dalam mengintegrasikan teknologi cerdas ke dalam praktik pendidikan yang relevan dengan kebutuhan zaman.

Harapan peneliti upaya-upaya yang telah diuraikan untuk mengatasi permasalahan tersebut nantinya dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk membuat media pembelajara berbasis *deep learning* menggunakan Quizizz untuk mengatasi masalah minat belajar siswa pada materi statistika. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Deep Learning Berbantuan Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Statistika”*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa terhadap matematika khususnya materi statistika masih rendah

2. Pembelajaran Statistika masih didominasi oleh metode konvensional tanpa inovasi media pembelajaran.
3. Kurangnya penggunaan teknologi pembelajaran yang adaptif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.
4. Belum optimalnya pemanfaatan platform interaktif seperti *Quizizz* dalam proses pembelajaran.
5. Tidak tersedianya media pembelajaran berbasis *Deep Learning* yang dapat menyesuaikan materi dengan kebutuhan belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, agar penelitian terarah dan hasil tercapai, maka peneliti membatasi masalah yaitu:

1. Pembelajaran Statistika masih didominasi oleh metode konvensional tanpa inovasi media pembelajaran.
2. Tidak tersedianya media pembelajaran berbasis *Deep Learning* yang dapat menyesuaikan materi dengan kebutuhan belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah dilakukan maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis *Deep Learning* berbantuan *Quizizz* yang valid dan praktis pada materi statistika dan dapat meningkatkan minat belajar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *Deep Learning* berbantuan *Quizizz* yang valid dan praktis serta meningkatkan minat belajar.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, maka diharapkan dapat bermanfaat:

1. Bagi penulis

Sebagai tambahan pengetahuan dan pengalaman serta pedoman mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Deep Learning*.

2. Bagi siswa

Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, personal, dan interaktif melalui media digital yang sesuai dengan karakteristik mereka.

3. Bagi guru

Menyediakan alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan interaksi dan minat siswa dalam pembelajaran Statistika.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dari penelitian ini adalah media kuis menggunakan *Quizizz* dengan materi statistika dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi statistika.

Spesifikasi media yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Quizizz* dengan pendekatan *Deep Learning*.
2. Materi dan soal disusun sesuai dengan pendekatan *Deep Learning*.
3. Materi yang disajikan dalam penelitian adalah statistika.
4. Terdapat teks dan gambar dalam media pembelajaran dikembangkan.
5. Media pembelajaran ini dapat akses dimana saja oleh siswa secara dengan jaringan internet melalui link diberikan.