

**PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL)
BERBANTUAN MEDIA *QUIZIZZ* TERHADAP MINAT DAN
KREATIVITAS PESERTA DIDIK KELAS X SMAK SINT CAROLUS
PADA MATERI VIRUS**

Anna Maria Milo Nono¹, Florentina Yasinta Sepe²

^{1,2}Universitas Katolik Widya Mandira Kupang

annamaria3613@gmail.com

Abstract

Biology learning about viruses requires an approach that can increase students' interest in learning and creativity due to the abstract and complex nature of the material. This study aims to analyze the impact of the implementation of the Project Based Learning (PjBL) model supported by Quizizz media on the interest in learning and creativity of class X students of SMAK Sint Carolus Kupang on virus material. This study applies a quantitative approach with a pre-experimental method (pre-experimental design) and a One-Group Pretest–Posttest design. The research subjects consisted of 26 class X students. Data collection was carried out using a learning interest questionnaire and a creativity questionnaire in the form of a Likert scale with five levels that had been validated by the supervisor. Data analysis was carried out through the use of descriptive statistics by calculating the average score and percentage. The results of the study indicate that the average percentage of students' learning interest reached 92.15% and was in the very high category, while the average percentage of students' creativity reached 89.17% in the high category. These results indicate that the use of the Project-Based Learning (PjBL) model with the aid of Quizizz media can increase students' interest, participation, and creative thinking skills in biology learning. Therefore, the Project-Based Learning (PjBL) model combined with Quizizz media is effective as an innovative learning alternative to increase student interest and creativity in viruses at the high school level.

Keywords: *Project-Based Learning, Quizizz, Learning Interest, Creativity, Viruses.*

Abstrak

Pembelajaran biologi tentang virus memerlukan pendekatan yang dapat meningkatkan minat belajar serta kreativitas siswa karena sifat materinya yang abstrak dan kompleks. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penerapan model Project Based Learning (PjBL) yang didukung media Quizizz terhadap minat belajar dan kreativitas siswa kelas X SMAK Sint Carolus Kupang pada materi virus. Penelitian ini mengaplikasikan pendekatan kuantitatif dengan metode pra-eksperimen (desain pre-experimental) dan desain One-Group Pretest–Posttest. Subjek penelitian terdiri dari 26 peserta didik kelas X. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner minat belajar dan kuesioner kreativitas yang berbentuk skala Likert dengan lima tingkat yang telah divalidasi oleh pembimbing. Analisis data dilakukan melalui penggunaan statistik deskriptif dengan menghitung skor rata-rata dan persentase.

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa rata-rata persentase minat belajar peserta didik mencapai 92,15% dan berada dalam kategori sangat tinggi, sedangkan rata-rata persentase kreativitas peserta didik mencapai 89,17% dengan kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan model PjBL dengan bantuan media Quizizz dapat meningkatkan minat, partisipasi, dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam pembelajaran biologi. Oleh karena itu, model PjBL yang dikombinasikan dengan media Quizizz efektif sebagai alternatif pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar serta kreativitas peserta didik pada materi virus di tingkat SMA.

Kata Kunci: *Project Based Learning*, Quizizz, Minat Belajar, Kreativitas, Materi Virus.

A. PENDAHULUAN

Evolusi pendidikan dunia di abad ke-21 mendorong pergeseran paradigma pembelajaran dari yang berfokus pada guru ke pembelajaran yang berfokus pada peserta didik, yang menekankan peningkatan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan minat belajar peserta didik. Laporan dari UNESCO dan OECD dalam lima tahun terakhir menunjukkan bahwa rendahnya partisipasi belajar (*student engagement*) merupakan salah satu faktor utama yang menyebabkan penurunan kualitas hasil belajar sains di banyak negara, termasuk dalam pelajaran biologi. Berdasarkan sintesis penelitian global, pembelajaran yang bersifat pasif dan fokus pada menghafalan cenderung mengurangi minat belajar serta membatasi ruang ekspresi kreativitas peserta didik (Apriliani et al., 2025). Keadaan ini menandakan bahwa inovasi pada model dan media pembelajaran menjadi tuntutan penting dalam pendidikan sains kontemporer.

Minat belajar adalah faktor emosional yang berdampak besar pada keberhasilan proses pembelajaran. Berbagai penelitian nasional mengindikasikan bahwa peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi cenderung lebih aktif dalam berdiskusi, dapat menyelesaikan tugas secara mandiri, dan menunjukkan ketahanan dalam memahami konsep-konsep abstrak (Budiasningrum et al., 2021). Meskipun demikian, data dari penelitian terbaru di tingkat SMA menunjukkan bahwa ketertarikan belajar biologi masih tergolong sedang hingga rendah, terutama pada materi yang bersifat mikroskopis dan abstrak seperti virus (Warouw et al., 2025). Minat belajar yang rendah ini berdampak langsung pada kurangnya penguasaan konsep serta sedikitnya keterampilan berpikir kreatif peserta didik.

Selain minat dalam belajar, kreativitas merupakan kemampuan penting yang perlu ditingkatkan dalam pembelajaran biologi. Kreativitas tidak hanya dilihat sebagai kemampuan untuk menciptakan produk, tetapi juga sebagai kemampuan berpikir divergen, merumuskan

ide-ide orisinal, dan menghubungkan konsep dengan cara yang fleksibel (Zakiah et al., 2020). Penelitian terbaru mengungkapkan bahwa kreativitas peserta didik masih kurang berkembang secara maksimal karena proses pembelajaran belum memberikan kesempatan untuk eksplorasi dan pemecahan masalah dalam konteks yang relevan (Nikolaos et al., 2024). Oleh karena itu, pengajaran biologi harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mendukung minat serta daya cipta peserta didik secara bersamaan.

Salah satu metode pembelajaran yang dianggap sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah Project Based Learning (PjBL). Secara teoritis, PjBL didasarkan pada teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibentuk secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna (Syafila et al., 2024). Beberapa studi dalam lima tahun terakhir menunjukkan bahwa PjBL dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, kemampuan berpikir kreatif, dan sikap yang baik terhadap pembelajaran sains (Lestari & Ilhami, 2022). Sintesis hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa PjBL efektif ketika peserta didik terlibat langsung dalam perencanaan, pelaksanaan, dan presentasi proyek.

Meskipun demikian, sejumlah penelitian juga menunjukkan hasil yang berbeda-beda mengenai efektivitas PjBL. Studi oleh Beny Asfuri et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan PjBL tanpa adanya media yang menarik belum secara signifikan meningkatkan minat belajar peserta didik. Temuan ini mengindikasikan adanya diskusi akademik bahwa kesuksesan PjBL sangat dipengaruhi oleh strategi pendukung, termasuk pemilihan media pembelajaran yang cocok dengan karakteristik siswa. Oleh sebab itu, penggabungan PjBL dengan media digital interaktif menjadi fokus utama dalam penelitian pendidikan saat ini.

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi, terutama media yang menggunakan gamifikasi seperti Quizizz, menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Quizizz sering dimanfaatkan sebagai alat evaluasi dan penguatan konsep karena menawarkan umpan balik langsung, daya tarik visual, serta atmosfer kompetitif yang seru (Arifin & Tatsar, 2025). Studi nasional mengindikasikan bahwa pemanfaatan Quizizz dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran sains (Muhamad & Aliyyah, 2021). Namun, banyak penelitian tersebut masih mengutamakan aspek hasil belajar kognitif, sedangkan dampaknya terhadap kreativitas peserta didik belum banyak diteliti secara mendetail.

Dalam konteks metodologi, studi mengenai PjBL dan Quizizz umumnya menerapkan pendekatan kuasi-eksperimen dengan desain kelompok kontrol pretest-posttest (Salsabiela et

al., 2025). Alat yang digunakan mencakup kuesioner minat belajar, ujian hasil belajar, dan rubrik evaluasi proyek. Meski begitu, penelitian yang menggabungkan pengukuran minat dan kreativitas secara bersamaan masih sedikit, terutama pada topik virus di tingkat SMA. Ini mengindikasikan adanya kekurangan metodologis yang harus dilengkapi dengan penelitian yang lebih menyeluruh.

Materi virus adalah salah satu materi biologi yang memiliki kompleksitas tinggi karena melibatkan konsep abstrak, struktur mikroskopis, serta mekanisme replikasi yang sulit untuk divisualisasikan. Studi yang dilakukan oleh Situmorang & Hasairin (2025) mengungkapkan bahwa peserta didik kerap mengalami miskonsepsi mengenai virus karena metode pengajaran yang tidak kontekstual. Dengan demikian, penerapan PjBL yang didukung media Quizizz diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep virus melalui kegiatan proyek yang kreatif dan evaluasi yang bersifat interaktif.

Secara kontekstual, SMAK Sint Carolus memiliki ciri khas peserta didik yang beragam dengan latar belakang kemampuan dan motivasi belajar yang berbeda-beda. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa metode konvensional masih mendominasi pembelajaran biologi, sehingga minat dan kreativitas peserta didik belum berkembang dengan baik. Situasi ini menegaskan pentingnya penerapan model pembelajaran baru yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dan tuntutan kurikulum.

Berdasarkan tinjauan pustaka dan analisis studi sebelumnya, dapat ditemukan research gap yang menunjukkan keterbatasan penelitian terkait pengaruh model Project Based Learning yang didukung media Quizizz secara bersamaan terhadap minat dan kreativitas peserta didik, khususnya pada materi virus di tingkat SMA. Kebaruan dari penelitian ini ada pada penggabungan model PjBL dengan media Quizizz serta penekanan pada dua aspek afektif dan keterampilan berpikir kreatif secara bersamaan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak model Project Based Learning (PjBL) yang didukung oleh media Quizizz terhadap minat dan kreativitas peserta didik kelas X SMAK Sint Carolus pada materi virus. Secara teoritis, studi ini diharapkan mampu memperkaya penelitian pembelajaran biologi berkaitan dengan integrasi model dan media pembelajaran yang inovatif. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru biologi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan berfokus pada peserta didik.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menerapkan metode pra-eksperimen (pre-experimental design) dengan menggunakan desain One-Group Pretest–Posttest. Penelitian ini dilakukan pada satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol, bertujuan untuk mengetahui dampak penerapan model Project Based Learning (PJBL) yang menggunakan media Quizizz terhadap minat belajar serta kreativitas siswa dalam materi virus. Desain penelitian ini menganalisis kondisi peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan, yang dijelaskan melalui tahapan pretest (O_1), penerapan perlakuan berupa pembelajaran PJBL menggunakan Quizizz (X), dan posttest (O_2).

Studi ini dilakukan di SMAK Sint Carolus Kupang yang berlokasi di Jalan Adisucipto No. 44, Kecamatan Maulafa, Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur, pada hari Senin, 27 Oktober 2025. Variabel independen dalam penelitian ini adalah model Project Based Learning (PJBL) yang didukung oleh media Quizizz, sementara variabel dependennya adalah minat belajar dan kreativitas siswa pada materi tentang virus.

Data dikumpulkan melalui angket yang mengukur minat belajar dan kreativitas peserta didik. Kuesioner minat belajar digunakan untuk menilai sejauh mana ketertarikan peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model PJBL yang dibantu oleh Quizizz, sedangkan kuesioner kreativitas dimanfaatkan untuk mengukur kecenderungan kreativitas peserta didik selama proses belajar. Instrumen penelitian dibuat dalam format skala Likert lima poin dengan pilihan jawaban sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Angket ketertarikan belajar dibuat berdasarkan indikator minat, perhatian, perasaan bahagia, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, sedangkan angket kreativitas disusun berdasarkan indikator kelancaran berpikir, fleksibilitas berpikir, orisinalitas ide, pengembangan ide, dan keberanian menyampaikan pendapat. Sebelum pemakaian, instrumen penelitian divalidasi dengan penilaian pakar (expert judgment) untuk memastikan kesesuaian konten, kejelasan bahasa, dan representasi indikator variabel yang diukur.

Data penelitian yang diperoleh dari skor angket minat belajar serta kreativitas peserta didik dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui rata-rata skor serta persentase minat belajar dan kreativitas peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Persentase nilai dihitung dengan membandingkan nilai yang didapat dengan nilai maksimum dan dikonversikan ke dalam bentuk persentase. Persentase hasil itu kemudian dikategorikan menjadi beberapa kelompok,

dari sangat rendah hingga sangat tinggi, guna memberikan gambaran mengenai tingkat minat dan kreativitas para peserta didik.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Minat Peserta didik

NO	Nama	Pernyataan (NO. Item)												Jumlah		Skor Maks	%	% Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	S	N			
1.	Adriana Vasa Doren	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	53	60	88,33333	92,1527778	
2	Agustus A Tongge	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	58	60	96,66667		
3	Apliana Enjela Kolo	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	57	60	95		
4	Astin Sofia Prilia Fenais	3	3	4	4	5	4	5	5	3	5	5	4	50	60	83,33333		
5	Chelsy Margarita Bones	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	56	60	93,33333		
6	Clara Angela Sife	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	57	60	95		
7	Dan Vano Tantarau	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	54	60	90		
8	Elisabeth Nengguisa	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	57	60	95		
9	Frikenza R. Tlonan	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	56	60	93,33333		
10	Glacinta Kesya Metak	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	54	60	90		
11	Jeni Nitbani	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	57	60	95		
12	Maria M.H. Kafun	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	57	60	95		
13	Maria Srywinarti Bhekty	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	56	60	93,33333		
14	Mario Gregorisel Petrus	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	55	60	91,66667		
15	Marvel E. Nubatonis	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	58	60	96,66667		
16	Melisa Gracia Banumaek	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	60	80		
17	Monika Ehot	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	59	60	98,33333		
18	Oktovianus Hendro Bau	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	56	60	93,33333		
19	Reinaldi Kase	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	56	60	93,33333		
20	Steven Yumus Boiman	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	51	60	85		
21	Trisna Wulandari Lema	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	56	60	93,33333		
22	Vikthoria Bones	5	5	4	4	3	4	4	5	4	5	5	4	52	60	86,66667		
23	Vorges Talaen	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	59	60	98,33333		
24	Yohanes Eksel Koa	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	55	60	91,66667		
25	Yustinus Dappa Tallu	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	55	60	91,66667		
26	Faustino Ndewi Rada	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	56	60	93,33333		
Jumlah	S	110	108	112	107	109	108	111	112	109	111	116	114	1438				
Skor Maks	N	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120					
%		91,67	90	93,33333	89,16667	90,83333	90	92,5	93,33333	90,83333	92,5	96,66667	95					
% Rata-Rata		92,1527778																

Tabel minat belajar siswa memberikan hasil pengukuran minat belajar dari 26 siswa kelas X SMAK Sint Carolus Kupang yang diperoleh melalui angket minat belajar menggunakan skala Likert lima tingkat dengan total 12 pernyataan. Setiap deklarasi diberi nilai 1–5, sehingga nilai tertinggi yang bisa diraih setiap peserta didik adalah 60.

Dari tabel tersebut, dapat dilihat bahwa nilai minat belajar siswa beragam, dengan nilai terendah 48 dan nilai tertinggi 59. Persentase ketertarikan belajar individu berada antara 80%

sampai 98,33%, yang menunjukkan bahwa secara keseluruhan peserta didik memiliki minat belajar yang baik hingga sangat baik terhadap pembelajaran materi virus dengan penerapan model Project Based Learning (PJBL) menggunakan media Quizizz.

Perhitungan skor total menunjukkan bahwa peserta didik memperoleh skor sebesar 1438, sedangkan skor maksimum total adalah 1560 (26×60). Persentase rata-rata ketertarikan belajar siswa mencapai 92,15%, yang tergolong dalam kategori sangat tinggi. Ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik menunjukkan minat, perhatian, kebahagiaan, dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran.

Jika dilihat dari setiap pernyataan, tingkat minat belajar siswa pada setiap item berkisar antara 89,17% sampai 96,67%. Item dengan persentase tertinggi menunjukkan bahwa siswa sangat bersemangat dan terlibat dalam pembelajaran proyek yang dikombinasikan dengan media digital Quizizz. Sementara itu, item dengan persentase sedikit lebih rendah masih termasuk dalam kategori tinggi, sehingga tidak menunjukkan adanya penurunan minat yang signifikan pada aspek tertentu.

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model Project Based Learning (PJBL) dengan bantuan media Quizizz memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada topik virus. Persentase rata-rata minat belajar yang mencapai 92,15% menunjukkan bahwa siswa menunjukkan ketertarikan dan keterlibatan yang sangat baik selama proses pembelajaran.

Model PJBL mendorong siswa untuk belajar secara proaktif melalui kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian proyek. Keterlibatan peserta didik secara langsung dalam menyelesaikan proyek membuat proses pembelajaran lebih berarti, karena mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar. Ini selaras dengan ciri-ciri PJBL yang menekankan pembelajaran kontekstual dan berfokus pada siswa.

Di samping itu, pemanfaatan media Quizizz juga berperan dalam menambah minat belajar siswa. Quizizz sebagai platform pembelajaran digital menyuguhkan elemen interaktif, kompetitif, dan mengasyikkan melalui visual yang menarik, penilaian langsung, serta respons seketika. Keadaan ini dapat menciptakan atmosfer belajar yang variatif dan meningkatkan fokus serta rasa senang siswa selama proses belajar mengajar.

Melihat dari indikator minat belajar, hasil penelitian mengindikasikan bahwa siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap materi virus, memberikan perhatian yang baik selama

proses pembelajaran, merasakan kesenangan saat mengikuti kegiatan belajar, serta terlibat secara aktif dalam pembelajaran berbasis proyek. Keterlibatan aktif ini terlihat dari komitmen peserta didik dalam menyelesaikan tugas proyek dan ikut serta dalam kuis yang diadakan melalui Quizizz.

Dengan demikian, hasil studi ini mendukung temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kreatif yang digabungkan dengan media digital interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa. Pembelajaran PJBL dengan bantuan Quizizz tidak hanya mendukung siswa untuk lebih memahami materi virus, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan memotivasi.

Kreativitas Peserta didik

NO	Nama	Pernyataan (NO. Item)												Jumlah		Skor Maks	%	% Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	S	N			
1.	Adriana Vasa Doren	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	53	60	88,3333	89,1666667	
2	Agustinus A Tongge	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	52	60	86,6667		
3	Apliana Enjela Kolo	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	54	60	90		
4	Astin S. P. Fenais	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	56	60	93,3333		
5	Chelsy M. Bones	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	50	60	83,3333		
6	Clara Angela Sife	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	57	60	95		
7	Dan Vano Tautaru	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	60	80		
8	Elisabeth Nenggusa	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	57	60	95		
9	Frikenza R. Tlonaen	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	50	60	83,3333		
10	Glacinta Kesya Metak	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	55	60	91,6667		
11	Jeni Nitbani	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	49	60	81,6667		
12	Maria M.H. Kafun	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	58	60	96,6667		
13	Maria Srywinarti Bheky	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	50	60	83,3333		
14	Mario Gregorisel Petrus	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	54	60	90		
15	Marvel E. Nubatonis	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	57	60	95		
16	Melisa Gracia Banuaek	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	55	60	91,6667		
17	Monika Ehot	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	53	60	88,3333		
18	Oktovianus Hendro Bau	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	56	60	93,3333		
19	Reimaldi Kase	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	50	60	83,3333		
20	Steven Yunus Boimau	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	56	60	93,3333		
21	Trisna Wulandari Lema	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	50	60	83,3333		
22	Vikthoria Bones	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	59	60	98,3333		
23	Vorges Talaen	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	60	80		
24	Yohanes Eksel Koa	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	57	60	95		
25	Yustinus Dappa Tallu	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	50	60	83,3333		
26	Faustino Ndewi Rada	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	58	60	96,6667		
Jumlah	S	109	106	105	109	112	103	107	106	108	110	105	104	1392				
Skor Maks	N	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120					
%		90,8333	88,3333	87,5	90,8333	93,3333	85,8333	89,1667	88,3333	90	91,6667	87,5	86,6667					
% Rata-Rata		89,1666667																

Tabel kreativitas siswa menunjukkan hasil pengukuran kreativitas dari 26 siswa kelas X SMAK Sint Carolus Kupang yang diperoleh melalui kuesioner kreativitas menggunakan skala Likert lima poin dengan total 12 pernyataan. Setiap pernyataan dinilai dengan skor 1–5, sehingga skor tertinggi yang dapat diraih oleh setiap peserta didik adalah 60.

Berdasarkan tabel itu, skor kreativitas siswa berada dalam rentang 48 hingga 59. Presentase kreativitas individu berkisar antara 80% hingga 98,33%, yang menunjukkan bahwa tingkat kreativitas para peserta didik secara umum berada dalam kategori tinggi hingga sangat tinggi. Peserta didik dengan nilai tertinggi mendapatkan persentase 98,33%, sedangkan nilai terendah masih berada dalam kategori tinggi, yakni 80%.

Total skor yang diraih oleh peserta didik adalah 1392, dengan skor maksimum keseluruhan mencapai 1560 (26×60). Perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata persentase kreativitas siswa mencapai 89,17%, yang tergolong dalam kategori tinggi. Ini menunjukkan bahwa siswa menunjukkan kemampuan berpikir kreatif yang baik saat belajar materi virus menggunakan model Project Based Learning (PJBL) dengan bantuan media Quizizz.

Berdasarkan analisis setiap butir pernyataan, persentase kreativitas siswa berada dalam rentang 85,83% hingga 93,33%. Nilai persentase tertinggi menunjukkan bahwa siswa dapat menunjukkan kreativitas yang maksimal pada indikator tertentu, sementara persentase terendah tetap menunjukkan kreativitas yang baik tanpa penurunan signifikan pada aspek kreativitas tertentu.

Hasil studi menunjukkan bahwa penerapan model Project Based Learning (PJBL) yang didukung media Quizizz memberikan dampak positif terhadap kreativitas siswa pada topik virus. Persentase rata-rata kreativitas peserta didik yang tinggi, yaitu 89,17%, menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan berhasil mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif selama proses belajar.

Model PJBL mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan penuntasan proyek. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, terutama dalam menghasilkan ide (kelancaran berpikir), menganalisis masalah dari berbagai perspektif (keluwesan berpikir), serta mencipta gagasan yang unik (keaslian ide). Proses ini secara langsung melatih siswa untuk tidak hanya menjalankan perintah, tetapi juga meningkatkan pemikiran mereka secara mandiri.

Di samping itu, pemanfaatan media Quizizz juga mendukung peningkatan kreativitas siswa. Quizizz menawarkan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, mendorong peserta didik untuk berpikir cepat, berani bereksperimen, dan tidak takut melakukan kesalahan. Umpan balik langsung yang disampaikan melalui Quizizz memungkinkan peserta didik untuk merenungkan jawaban mereka dan memperbaiki pola pikir, sehingga mendukung pengembangan elaborasi ide.

Dilihat dari aspek kreativitas, penelitian ini mengungkapkan bahwa siswa dapat menggali ide dengan lebih mendalam, berani mengungkapkan pendapat, serta memperlihatkan rasa percaya diri saat mempresentasikan hasil proyek. Ketekunan untuk menyampaikan pendapat ini adalah salah satu elemen krusial dari kreativitas, sebab siswa tidak hanya menciptakan ide, tetapi juga dapat menyampaikan dengan baik kepada orang lain.

Oleh karena itu, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran PjBL yang didukung oleh Quizizz efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa pada materi virus. Pembelajaran yang berfokus pada siswa, dipadukan dengan media digital interaktif, dapat menghasilkan suasana belajar yang mendukung pengembangan kreativitas secara maksimal.

D. KESIMPULAN

Hasil penelitian dan analisis menunjukkan bahwa penerapan model Project Based Learning (PjBL) yang didukung media Quizizz memberikan dampak yang sangat baik pada minat belajar serta kreativitas siswa kelas X SMAK Sint Carolus Kupang terkait materi virus. Minat belajar siswa terletak pada kategori sangat tinggi, dengan persentase rata-rata sebesar 92,15%, yang mencakup aspek minat, konsentrasi, perasaan bahagia, dan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Model PjBL dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif melalui aktivitas proyek yang relevan dan berfokus pada siswa, sehingga pembelajaran tidak hanya mengutamakan hasil, tetapi juga pada proses itu sendiri. Sementara itu, pemanfaatan media Quizizz menghasilkan atmosfer pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan tidak membosankan, yang membantu meningkatkan motivasi serta antusiasme siswa selama proses belajar.

Selain memengaruhi minat belajar, penerapan model PjBL yang didukung oleh Quizizz juga terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa, yang tampak dari kemampuan berpikir kreatif seperti kelancaran dan keluwesan berpikir, keaslian dan elaborasi ide, serta keberanian untuk mengemukakan pendapat. Model PjBL yang didukung oleh media Quizizz

dapat dijadikan sebagai pilihan pembelajaran inovatif dalam pelajaran biologi, terutama pada topik virus, untuk meningkatkan minat belajar serta kreativitas siswa di tingkat SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, W., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). *Kreatifitas Dalam Pembelajaran Pai: Strategi Kooperatif Berbasis Mind Mapping Untuk Meningkatkan Konsentrasi Siswa*. 4(5), 595–608.
- Arifin, Z., & Tatsar, M. Z. (2025). *BELAJAR SISWA PADA MATERI HUKUM*. 3(March).
- Beny Asfuri, N., Wulandari, D., Harbono, & Prasasti, S. (2025). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) dengan Media Gambar pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SDN Bromantakan 56 Surakarta. *Jurnal Mitra Swara Ganesha*, 12(1), 12–18. <https://doi.org/10.36728/jmsg.v12i1.4658>
- Budiasningrum, R. S., Setiawan, J., & Efendi, A. S. (2021). *Pentingnya Pemilihan Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik*. 32(3), 167–186.
- Lestari, I., & Ilhami, A. (2022). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Smp: Systematic Review. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), 135–144. <https://doi.org/10.24929/lensa.v12i2.238>
- Muhamad, & Aliyyah, R. R. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 6 SDN 28 Melayu Kota Bima pada Mata Pelajaran IPAS*. 32(3), 167–186.
- Nikolaos, N., Arifianto, Y. A., & Triposa, R. (2024). Strategi Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *ELEOS: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 3(2), 142–153. <https://doi.org/10.53814/eleos.v3i2.73>
- Salsabiela, N., Zhannisa, U. H., Wiyanto, A., & Ulfiansyah, F. N. (2025). *Jurnal Olahraga dan Kesehatan Indonesia (JOKI) Homepage : <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JOKI> TINGKAT PEMAHAMAN MELALUI QUIZIZZ DAN VIDEO EDUKASI*. 6(1), 94–101.
- Situmorang, J. K., & Hasairin, A. (2025). *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi Analisis Kesulitan Belajar Siswa: Pendekatan Tes Diagnostik Berganda Dua Tingkat dan Kuesioner (Analysis of Student Learning Difficulties: Two-Tier Multiple-Choice Diagnostic Test and A Questionnaire Approach)*. 11(02), 475–484. <https://online-journal.unja.ac.id/biodik>

- Syafila, Amanda, Qurotul, & Dya A. (2024). Analisis Eksplorasi Konsep Pendidikan Konstruktivis Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jma*, 2(12), 3031–5220.
- Warouw, Z. W. M., Karo, N. A. B., & Nanlohy, F. N. (2025). Kesulitan Belajar Siswa dalam Memahami Konsep Virus di SMA Negeri 1 Tondano. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(02), 577–590. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v5i02.6684>
- Zakiah, N. E., Fatimah, A. T., & Sunaryo, Y. (2020). Implementasi Project-Based Learning Untuk Mengeksplorasi Kreativitas Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Mahasiswa. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2), 286. <https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.4194>.