

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI QUIZIZZ
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
NEGERI 2 DONOMULYO**

SKRIPSI

OLEH

ELLIA NI'MATUL ARIFAH

NIM: 201864010065

NIMKO: 2018.4.064.08.01.1.006378



**UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
MEI 2022**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI QUIZIZZ
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
NEGERI 2 DONOMULYO**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Islam Raden Rahmat Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Program Sarjana

OLEH

ELLIA NI'MATUL ARIFAH

NIM: 201864010065

NIMKO: 2018.4.064.08.01.1.006378



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

MEI 2022

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI QUIZIZZ
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
NEGERI 2 DONOMULYO**

SKRIPSI

Oleh

ELLIA NI'MATUL ARIFAH

NIM: 201864010065

NIMKO: 2018.4.064.08.01.1.006378

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 16 April 2022 ★

Dosen Pembimbing



Dr. Saifuddin, S.Ag, M.Pd.

NIDN. 2103017601



UNIV

SLAM

RADEN RAHMAT

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Pada hari : Selasa

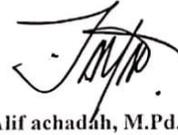
Tanggal : 24 Mei 2022

Ketua,



Dr. Saifuddin, S.Ag, M.Pd.
NIDN. 2103017601

Sekretaris,



Alif achadah, M.Pd.I
NIDN. 0217068503

Penguji Utama,



Dr. Sutomo, M.SOS
NIDN. 2779027707

Mengesahkan,

Rekan Fakultas Ilmu Keislaman

Dr. Saifuddin, S.Ag, M.Pd.
NIDN. 2103017601

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Siti Muawanatul Hasanah, M.Pd
NIDN. 2104058501

iii

RADEN RAHMAI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ellia Ni'Matul Arifah

NIM : 201864010065

NIMKO : 2018.4.064.08.01.1.006378

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Fakultas Ilmu Keislaman

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar tulisan saya dan bukan merupakan plagiasi/falsifikasi/fabrikasi baik sebagian maupun seluruhnya. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi saya hasil plagiasi/falsifikasi/fabrikasi baik sebagian maupun seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai yang berlaku.

Malang, 03 Juni 2022



Ellia Ni'Matul Arifah

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT atas segala karunia

yang telah dilimpahkan, sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW beserta seluruh keluarga dan sahabatnya. Dengan segala kerendahan hati, ingin saya persembahkan sebuah karya ini kepada:

Kepada kedua orang tua saya bapak Abdul Malik, Bapak Misiono dan Ibu Uswatun Chasanah terimakasih telah merawat, menjaga, membimbing, melindungi, menjadi penyemangat, serta selalu mendoakan dan memberi dukungan kepada saya, secara moril dan materil sejak kecil dan memberikan semangat yang luar biasa sehingga sampai pada titik ini dan semuanya tidak dapat terbayar oleh apapun. Serta seluruh keluarga besar terimakasih atas supportnya selama ini.

Untuk guru-guru dan dosen yang selalu mendidik dalam studi ku hingga dapat mewujudkan anganku sebagai awal berpijak dalam mengapai cita-cita.

Terakhir, untuk seluruh pembaca semoga tulisan saya ini senantiasa memberi manfaat dan berguna.

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

HALAMAN MOTTO

*“Sesungguhnya apa yang melewati ku tidak akan pernah menjadi takdir ku
dan apa yang ditakdirkan untukku tidak akan pernah melewatkan ku”*

“Jadilah orang yang selalu bersyukur dan bermanfaat bagi orang lain”



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil 'alamin, segala puji syukur kehadiran Illahi Robbi karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini tepat pada waktunya. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan keharibaan baginda Nabi Muhammad SAW yang telah banyak mengajarkan kita melalui suri tauladannya.

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 2 Donomulyo”**. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan tambahan wawasan pengetahuan. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini. Oleh karenanya penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak H Imron Rosyadi Hamid, SE., selaku Rektor terpilih Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang.
2. Bapak Dr. Saifuddin Malik M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang dan sekaligus selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dengan penuh kebijaksanaan, ketlatenan, kesabaran, dan telah meluangkan waktunya untuk memberi bimbingan, pengetahuan, dan motivasi demi terselesaikan skripsi ini.
3. Ibu Siti Muawanatul Hasanah, M. Pd. selaku Kaprodi Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Radem Rahmat Kapanjen Malang.

4. Bapak Abdul malik, Bapak Misiono dan Ibu Uswatun Chasanah yang selalu mendukung dan memberi motivasi kepadaku.
5. Segenap Dosen Universitas Islam Raden Rahmat Malang khususnya Dosen Fakultas Ilmu Keislaman yang telah penuh keikhlasan membimbing dan mencurahkan ilmunya kepada kami.
6. Pihak SMPN 2 Donomulyo, khususnya Bapak Ridwan Purwoko S.Pd.M.Si, Selaku kepala sekolah dan kepada Bapak Zainur rohman selaku guru pendidikan agama Islam.
7. Keluarga besar PAI A2 2018 terimakasih akan kebersamaanya selama kuliah, atas doa, dukungan dan semangatnya selama ini.
8. Kelas VII C dan VII B di SMPN 2 Donomulyo yang telah bersedia membantu jalanya penelitian.
9. Semua pihak yang membantu dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan kontribusi dan bantuan secara langsung maupun tidak langsung kepada penyusun.

Penulis menyadari dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan kesalahan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar dimasa yang akan datang dapat lebih baik.

Akhir kata, semoga skripsi ini memberikan banyak manfaat untuk pembaca.

Malang, 3 Juni 2022



ELLIA NI'MATUL ARIFAH

ABSTRAK

Ellia Ni'Matul Arifah. 2022, “*Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Donomulyo*”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing: Dr. Saifuddin S. A.g .M.Pd.

Kata Kunci: Covid 19, Media Quizizz, Minat Belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh Pandemi Covid 19 yang memberi pengaruh di bidang pendidikan sehingga Perubahan tersebut berkaitan dengan sistem pembelajaran yang semula tatap muka dialihkan menjadi pembelajaran jarak jauh (daring). Namun saat pembelajaran daring masih ada siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran karena terkadang pembelajaran yang dilakukan oleh guru sangat membosankan, Maka untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menggunakan Media quizizz untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengetahui minat belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam, 2) untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan model eksperimen. Teknik pengumpulan untuk minat belajar adalah dengan hasil *pretest* dan *posttest* beserta angket/kuesioner. Teknik analisis data dilakukan menggunakan *SPSS 25.0 for windows* dengan uji t (*Independent Sample T-test*)

Hasil riset memperlihatkan bahwa bahwa nilai signifikasinya adalah 0,00 maka dari itu nilai signifikansi $< 0,05$ yang artinya media pembelajaran aplikasi Quizizz berpengaruh pada minat belajar siswa. Maka dari itu bisa dinyatakan bahwa Quizizz (X) berpengaruh terhadap minat belajar siswa (Y).



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRACT

Ellia Ni'Matul Arifah. 2022, "The Influence of Quizizz Application Learning Media on Students' Interest in Islamic Religious Education at State Junior High School 2 Donomulyo". Essay. Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Islamic Sciences, Raden Rahmat Islamic University Malang. Supervisor: Dr. Saifuddin S.ag.M.Pd.

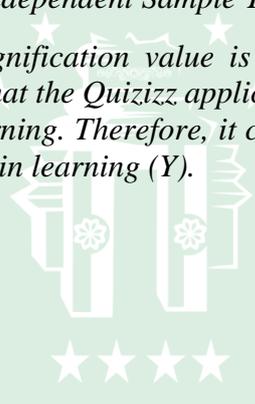
Keywords: Covid 19, Quizizz Media, Interest in Learning

This research was motivated by the Covid-19 Pandemic which had an influence in the field of education so that these changes were related to the learning system which was originally face-to-face to be transferred to distance learning (online). However, during online learning, there are still students who are less active in learning because sometimes the learning carried out by the teacher is very boring, so to overcome this problem, researchers use Quizizz Media to increase students' interest in learning

This study aims to: 1) find out students' interest in learning in Islamic religious education learning activities, 2) to find out how the influence of the Quizizz application learning media on students' interest in learning

This research is a type of quantitative research using an experimental model. The collection technique for learning interest is the results of the pretest and posttest along with a questionnaire/questionnaire. The data analysis technique was carried out using SPSS 25.0 for windows with a t-test (Independent Sample T-test)

The results of the research show that the singnification value is 0.00, therefore the significance value is <0.05 , which means that the Quizizz application learning media has an effect on students' interest in learning. Therefore, it can be stated that Quizizz (X) has an effect on students' interest in learning (Y).



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN KEASLIAN TULISAN | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | v |
| HALAMAN MOTTO | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| ABSTRAK..... | ix |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 10 |
| C. Tujuan Penelitian | 10 |
| D. Hipotesis Penelitian | 11 |
| E. Kegunaan Penelitian | 12 |
| F. Definisi Operasional | 13 |
| G. Penelitian Terkait | 16 |
| H. Sistematika Penulisan | 17 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA..... | 19 |
| A. Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz..... | 19 |
| B. Minat Belajar | 31 |
| C. Pendidikan Agama Islam | 36 |

| | |
|--|------------|
| BAB III METODE PENELITIAN | 41 |
| A. Desain Penelitian | 41 |
| B. Populasi Dan Sampel | 42 |
| C. Instrumen Penelitian | 44 |
| D. Teknik pengumpulan data..... | 51 |
| E. Analisis Data..... | 53 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 59 |
| A. Gambaran Objek Penelitian | 59 |
| B. Deskripsi Hasil Penelitian..... | 64 |
| C. Teknik Analisis Data..... | 72 |
| D. Pembahasan..... | 76 |
| BAB V PENUTUP..... | 86 |
| A. Kesimpulan | 86 |
| B. Saran | 87 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 90 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN | 91 |
| RIWAYAT HIDUP..... | 128 |

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1.1 Penelitian Terkait | 13 |
| Tabel 3.1 Rancangan Desain Penelitian..... | 32 |
| Tabel 3.2 Populasi Penelitian..... | 37 |
| Tabel 3.3 Kriteria Pemberian Skor Instrumen Angket | 38 |
| Tabel 3.4 Kisi- Kisi Instrumen Quizizz..... | 40 |
| Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar | 40 |
| Tabel 4.1 Data Variabel (X) Media Quizizz..... | 68 |
| Tabel 4.2 Data Variabel (Y) Minat Belajar..... | 69 |
| Tabel 4.3 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 70 |
| Tabel 4.4 Uji Normalitas..... | 71 |
| Tabel 4.5 Uji Homoginitas..... | 75 |
| Tabel 4.6 Uji T..... | 76 |

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar II.1 Tampilan Awal | 23 |
| Gambar II.2 Tampilan Log in | 24 |
| Gambar II.3 Tampilan Pilihan Peran | 24 |
| Gambar II.4 Tampilan Dashboard Quizizz | 25 |
| Gambar II.5 Tampilan Pilihan Soal | 25 |
| Gambar II.6 Tampilan 5 Macam Soal..... | 26 |
| Gambar II.7 Pilihan Kuis Online Maupun Offline | 26 |
| Gambar II.8 Tampilan Quizizz Dilakukan Secara Live..... | 26 |
| Gambar IV.1 Beranda Siswa Pada Akun Quizizz..... | 83 |
| Gambar IV.2 Tampilan Soal | 83 |



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya bertujuan untuk menjadikan manusia yang cerdas, berakhlak mulia, terampil dan memiliki kepedulian sosial berdasarkan Undang-undang No.20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Dalam dunia pendidikan ada beberapa komponen yang menunjang atau keberlangsungan pendidikan itu sendiri salah satunya sistem pembelajaran. Di Indonesia sendiri sistem pembelajaran rata-rata dan hampir keseluruhan lembaga pendidikan yang ada menggunakan sistem pembelajaran tatap muka. Namun untuk saat ini sistem pembelajaran yang biasanya dalam kelas harus berganti menggunakan sistem pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh. Hal ini dikarenakan adanya pandemic COVID 19 yang muncul penghujung tahun 2019.

¹Alifah Nurul Irfani, Ika Ratih Sulistiani, Arief Ardiansyah,” Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMP WAHID HASYIM MALANG”, Jurnal Pendidikan Islam, tahun 2021, e-ISSN: 2087-0678X, Vol 6, hal 2.

Proses pembelajaran pada bulan maret 2020 mengalami perubahan akibat adanya wabah pandemi covid 19. Perubahan tersebut berkaitan dengan sistem pembelajaran yang semula tatap muka dialihkan menjadi pembelajaran jarak jauh (daring). Kebijakan belajar online mengacu pada Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus, Mendikbud menghimbau agar semua lembaga pendidikan tidak melakukan proses belajar mengajar secara langsung atau tatap muka, melainkan harus dilakukan secara tidak langsung atau jarak jauh.²

Dalam mengimplementasikan pembelajaran jarak jauh pendidik tetap berupaya untuk memberikan *transfer of knowledge dan transfer of value* agar tujuan pendidikan tetap tercapai secara utuh. Pada dasarnya setiap pembelajaran yang diberikan akan berpengaruh pada pembentukan karakter, mental bahkan prestasi peserta didik.

Pandemi Covid-19 memberi pengaruh yang cukup tinggi apalagi di bidang pendidikan, setelah Covid-19 ini mewabah mayoritas daerah di Indonesia melakukan kegiatan pembelajaran daring. Pembelajaran daring adalah sebuah pembelajaran berbasis teknologi dengan pelaksanaan jarak jauh memanfaatkan media online seperti jejaring internet dalam proses pembelajaran daring diperlukan sebuah perangkat-perangkat atau teknologi

² Pgdikmen kemendikbud <http://pgdikmen.kemendikbud.go.id/read-news/surat-edaran-mendikbud-nomor-4-tahun-2020>

untuk mengakses secara online dimana saja dan kapan saja seperti handphone, laptop, komputer, dan lainnya.

Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran jarak jauh dengan serangkaian metode pengajaran di mana kegiatan belajar mengajar mulai dari menyampaikan materi, absensi siswa, ulangan harian, hingga uji ketrampilan siswa dilakukan melalui media internet. Pembelajaran daring memberikan manfaat dalam membantu menyediakan akses bagi semua orang, sehingga meniadakan hambatan secara fisik sebagai factor untuk belajar.

Menurut Moore, Dickson, Deane & Galyen dalam ali sadikin menyebutkan pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan akseblitas, konektivitas, fleksibilitas dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis pembelajaran.³

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang mampu mempertemukan siswa dengan guru untuk melaksanakan interaksi pembelajaran dengan bantuan internet. Dalam pelaksanaan daring pembelajaran daring membutuhkan support perangkat mobile seperti smarphone atau telpon android, laptop, komputer, laptop. Selain itu siswa juga dapat menggunakan platform yang tersedia.

³ Ali Sadikin, Afreni Hamidah. Pembelajaran Daring di Tengah Wabah COVID-19, jurnal ilmiah Pendidikan Biologi Tahun 2020, ISSN 2460-2612. Vol 6, Nomor 02, hlm 06

Namun saat pembelajaran daring masih ada siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran karena terkadang pembelajaran yang dilakukan oleh guru sangat membosankan, sehingga seorang pengajar harus memiliki media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswanya dan merupakan tantangan bagi seorang guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dan membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan mudah diapahami oleh peserta didik.

Dalam pelaksanaan pembelajaran daring, setiap peserta didik tetap harus mempunyai prilaku dan sikap yang mendukung keberhasilan tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan selain itu factor terpenting dari sebuah pembelajaran adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting. Jadi guru harus mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Dalam proses belajar mengajar media sangat penting, karena dalam kegiatan pembelajaran apabila ada ketidakjelasan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan

yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Dengan demikian peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran dengan bantuan media.

Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan

saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.⁴ Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator menurut Flenning adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dua pihak dan mendamaikannya.⁵

Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi dan perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa siswa da isi pelajaran. Di samping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai guru sampai peralatan paling canggih dapat disebut media dapat disimpulkan media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Apabila media pembelajaran menarik maka minat belajar siswa akan meningkat dan mudah memahami pembelajaran dan bisa mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah.

Salah satu sikap yang harus dipertahankan pada peserta didik adalah minat belajar dalam kegiatan pembelajaran. Namun, saat pembelajaran saring minat belajar peserta didik menjadi persoalan yang penting dibahas pada saat ini. Karena minat belajar peserta didik yang kurang sehingga ditemukan penyimpangan-penyimpangan yang mengganggu aktivitas belajar-mengajar seperti tidak mengerjakan tugas, tidak ikut kelas online, sering telat dan lainnya.

⁴ Azhar.Arsyad, *media pembelajaran*,(Jakarta:PT Raja Grafindo Persada,2014), hal. 3

⁵ Ibid., hlm 4

Menurut Purwanto dalam Marleni, aspek-aspek yang memengaruhi minat belajar siswa dikelompokkan ke dalam dua bagian, yakni aspek intern dan aspek ekstern. Salah satu aspek intern yang memengaruhi minat belajar siswa yaitu attention siswa yang timbul dari rasa keingintahuan. Oleh sebab itu rasa tersebut harus memperoleh rangsangan sehingga peserta didik selalu menyerahkan attention terhadap materi yang dijelaskan oleh guru di kelas.⁶

Aspek eksternal yang memengaruhi minat belajar siswa antara lain aspek keluarga dan aspek sekolah. Adapun aspek keluarga yang memengaruhi antara lain, hubungan dengan keluarga, problem keluarga, kondisi keluarga, dll. Dan untuk aspek sekolah salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas. Hal tersebut menjadi aspek penting yang dapat memengaruhi minat belajar siswa di kelas. Suasana belajar yang dapat menumbuhkan gairah dan kesenangan pada siswa adalah apabila guru menggunakan media pembelajaran yang bersifat dua arah.⁷

Pelaksanaan pembelajaran tidak terlepas dengan hasil pembelajaran. Apabila media yang digunakan saat daring tidak menarik dan inovatif maka akan timbul permasalahan terkait minat belajar siswa akan menghambat keberhasilan tujuan pembelajaran. Salah satu webtool daring yang digunakan untuk penilaian hasil belajar adalah Quizizz. Webtool Quizizz adalah media yang berupa webtool yang diyakini bisa memberi motivasi

⁶ Lusi Marleni, "Faktor-faktor yang Memengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang", *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 1 No. 1, Mei 2016, hal 152.

⁷ *Ibid.*, hal 153

peserta didik dalam kegiatan belajar dengan menu yang menarik. Quizizz adalah webtool yang bisa dipakai untuk membuat kuis interaktif multipermainan yang dapat digunakan melalui perangkat elektronik seperti komputer, smartphone, dan tablet untuk menyelesaikan kuis tersebut.⁸

Penggunaan media pembelajaran Quizizz akan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Minat dalam belajar bisa ditandai dengan adanya rasa ketertarikan terhadap materi pembelajaran, rasa bahagia dan senang, adanya attention, keikutsertaan siswa dan kemauan siswa untuk belajar. Minat belajar peserta didik adalah hal yang utama untuk dikembangkan, sebab bisa membantu proses penyampaian materi kepada siswa sehingga bisa meraih prestasi belajar yang lebih bagus dari sebelumnya.

Berberapa riset menyebutkan bahwa belajar menggunakan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan minat belajar siswa karena pada aplikasi Quizizz tidak membosankan dan banyak inovatif soal tetapi dalam bentuk permainan. Lasia agustina⁹ dalam penelitiannya pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz sangat menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar, sehingga peserta didik atau siswa di kelas dapat belajar dimanapun, kapanpun, dan dengan cara apapun tanpa terhalang tembok atau dinding-dinding kelas. Fang zhao¹⁰ juga dalam penelitiannya menyebutkan

⁸ Birotul Azizah, "Pengaruh Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak", Surabaya, 14 Januari 2020, hal 24.

⁹ Laisa Agustina, "Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz", hal. 7

¹⁰ Fang Zhao, "Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom", International Journal of Higher Education, Vol. 8 No. 1, 2019, hal. 37

bahwa sesudah mengikuti kelas melalui media Quizz peserta didik menyetujui bahwa aplikasi ini bisa memberikan pengaruh positif terhadap pengalaman belajar mereka.

Aplikasi Quizz dapat digunakan untuk sejumlah siswa dalam belajar. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung pembelajaran daring sehingga siswa memiliki minat dan motivasi yang kuat untuk belajar. Guru yang mengajar pasti mempunyai bank soal dan dapat sepenuhnya memonitoring manajemen secara langsung aktivitas siswanya didalam forum saat penilaian sehingga guru bisa melihat tingkat kemampuan siswa-siswanya saat mengerjakan soal yang diberikan.

Berdasarkan hasil survey penelitian di lapangan, mayoritas siswa memiliki masalah dalam minat belajar karena media pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan. Tidak jarang juga siswa yang hanya absen lalu meninggalkan kelas saat jam pelajaran dan banyak yang kurang disiplin karena menggunakan media daring yang sederhana. Berdasarkan hasil analisis wawancara dengan guru pendidikan agama islam

pembelajaran menggunakan media Zoom meeting dan whatshap group saja. Dan banyak peserta didik yang kurang disiplin dan minat belajar siswa yang sangat kurang.

Dalam mengembangkan media pembelajaran dirasa sudah mencukupi untuk mendukung kegiatan pembelajaran siswa di rumah selama

masa pandemi. Ternyata dalam penggunaannya dirasa kurang efektif dan tidak maksimal sehingga tidak dapat menutup kemungkinan timbulnya kejenuhan siswa selama belajar dari rumah. Terlebih dalam situasi dan kondisi saat ini, dimana siswa sudah sangat merasa jenuh yang mengakibatkan mereka menjadi malas dalam mengerjakan tugas.

Apalagi pembelajaran pendidikan agama islam yang sering diremehkan oleh siswa padahal pendidikan agama islam sangat penting untuk dipelajari dengan menyenangkan karena pendidikan agama islam merupakan upaya tersadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami bertakwa dan berakhlak mulia dan mengamalkannya pada kehidupan sehari-hari dengan bersumber Al-Qur'an dan hadis.

Maka dari itu dengan sangat cocok menggunakan aplikasi Quizizz, namun masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang minat dalam belajar karena penerapan media pembelajaran online yang belum maksimal. Contohnya adalah siswa tidak mengerjakan soal yang telah disiapkan guru, sehingga proses pembelajaran kurang optimal. Sehingga penggunaan media Quizizz untuk meningkatkan minat belajar menjadi penting dilakukan.

Untuk itu pentingnya media pembelajaran inovatif pada mata pelajaran pendidikan agama islam adalah faktor yang dikembangkan merupakan ranah afektif yang berkaitan dengan ranah spiritual peserta didik yang membutuhkan suatu teknik dalam penerapan media belajar pendidikan agama islam dalam suatu proses belajar di kelas.

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama karena berdasarkan hasil survey banyak peserta didik yang masih menyepelkan dalam pembelajaran daring. Sehingga dalam skripsi ini peneliti akan menjelaskan tentang pengaruh media pembelajaran aplikasi Quizzz untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Lokasi yang akan menjadi tempat penelitian skripsi ini adalah SMPN 2 Donomulyo.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan permasalahan yang dikaji dalam skripsi ini, rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran aplikasi Quizizz pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Donomulyo ?
2. Bagaimana minat belajar pendidikan agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Donomulyo ?
3. Apakah ada pengaruh media pembelajaran aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Donomulyo ?

B. Tujuan Penelitian

Bersumber dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran aplikasi Quizizz pada mata mata pelajaran pendidikan agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Donomulyo.
2. Untuk mengetahui besarnya minat belajar pendidikan agama islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Donomulyo.
3. Untuk membuktikan pengaruh media media pembelajaran aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Donomulyo.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan.¹¹Terdapat 2 macam hipotesis penelitian yaitu, hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis Nol (H_0). Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

H_0 : tidak ada pengaruh media pembelajaran aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Donomulyo.

H_a : ada pengaruh media pembelajaran aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Donomulyo.

¹¹ Sugiyono, *metode penelitian pendidikan kuantitatif kualitatif dan R&D*, (Bandung:ALFABETA,2015) hal. 96-97

D. Kegunaan Penelitian

Peneliti ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan maupun secara praktis bagi :

1. SMPN 2 Donomulyo
 - a. Sebagai informasi tentang inovasi media yang menarik dan menyenangkan
 - b. Memberi wawasan tentang pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar siswa
2. Universitas Islam Raden Rahmat Malang
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan yang berkaitan tentang pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar siswa
 - b. Mengkaji tentang lebih lanjut tentang permasalahan sejenis.
3. Penulis
 - a. Mengetahui pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Donomulyo.
 - b. Sebagai sarana untuk menambah wawasan kepada penulis dalam menyelesaikan permasalahan sejenis.

E. Definisi Operasional

1. Media pembelajaran Quizizz

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah atau perantara. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang

dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Atau suatu cara, alat, atau proses yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam proses pendidikan.

Maka dalam penelitian ini yang dimaksud adalah media pembelajaran adalah sarana untuk menyalurkan komunikasi dari pendidik ke peserta didik

Aplikasi Quizizz adalah salah satu aplikasi yang digunakan pada pelaksanaan pembelajaran daring. Quizizz merupakan sebuah aplikasi yang berbentuk game. Pemilihan aplikasi ini sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi atau soal-soal evaluasi yang diharapkan dapat membuat pelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Mulatsih mengemukakan bahwa Quizizz memungkinkan siswa untuk saling bersaing secara sehat dan memotivasi anak untuk belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat.

Maka yang dimaksud media pembelajarn aplikasi Quizizz dalam penelitian ini adalah sarana untuk menyalurkan komunikasi dari pendidik ke peserta didik melalui aplikasi Quizizz media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan karena banyak soal latihan juga dapat dimanfaatkan untuk membuat kuis atau latihan

interaktif multipermainan yang bisa diakses melalui gadget atau perangkat elektronik, misalnya komputer, smartphone, atau tablet untuk menyelesaikan kuis atau Latihan.

2. Minat Belajar

Minat merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa secara tetap dalam melakukan proses belajar. Sesuai dengan pendapat Menurut Slameto minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati siswa, diperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang dan diperoleh rasa kepuasan.

Lebih lanjut dijelaskan minat adalah suatu rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Seseorang yang memiliki minat terhadap kegiatan tertentu cenderung memberikan perhatian yang besar terhadap kegiatan tersebut. Tentunya dalam melaksanakan kegiatan dan usaha pencapaian tujuan perlu adanya pendorong untuk menumbuhkan minat yang dilakukan oleh guru, semangat pendidik dalam mengajar siswa berhubungan erat dengan minat siswa yang belajar.

Maka yang dimaksud minat belajar dalam penelitian ini adalah ketertarikan dan kesenangan siswa kelas VII di SMPN 2 Donomulyo saat pembelajaran pendidikan agama islam.

3. Pendidikan Agama Islam

Dalam bahasa Indonesia, istilah pendidikan berasal dari kata “didik” dengan memberinya awalan “pe” dan akhiran “an”, mengandung arti “perbuatan” (hal, cara atau sebagainya). Istilah pendidikan ini semula berasal dari bahasa Yunani “paedagogie”, yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Istilah ini kemudian diterjemahkan dalam bahasa Inggris “education” yang berarti pengembangan atau bimbingan.

Jadi pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam rangka mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan mengamalkan ajaran islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah ditentukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan

Berdasarkan istilah diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh media pembelajaran aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan agama islam adalah sarana belajar yang bernama aplikasi Quizizz dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran.

F. Penelitian terkait

Tabel 1.1

Penelitian Terkait

| NO | Nama dan Tahun penelitian | Judul penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|----|----------------------------------|---|---|---|
| 1 | Fhang Zao (2019) | Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. | Sama-sama memanfaatkan media elektronik Quizizz sebagai perantara untuk memaksimalkan kegiatan belajar mengajar | Objeknya adalah menciptakan kelas yang menyenangkan dengan media elektronik Quizizz. |
| 2 | Leony Sanga Lamsari Purba (2019) | Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I | Sama-sama menggunakan media elektronik Quizizz sebagai alat bantu untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran di kelas. | Mata pelajaran pada riset Purba yaitu kimia, Subjek penelitian yang dilakukan pada penelitian oleh Purba adalah mahasiswa Pendidikan Kimia FKIP-UKI, Teknik yang dipakai dalam riset Purba adalah kualitatif, |
| 3 | Issrina dwika hidayati (2021) | Efektifitas media pembelajaran aplikasi Quizizz secara daring terhadap perkembangan kognitif siswa. | Sama-sama menggunakan aplikasi Quizizz untuk mengetahui cara belajar siswa. | Aplikasi Quizizz digunakan untuk mengetahui perkembangan kognitif siswa sedangkan penelitian ini yaitu untuk |

| | | | | |
|---|------------------------------------|---|--|---|
| | | | | mengetahui minat belajar siswa |
| 4 | Milla rosyah, Anisyahartini (2021) | Aplikasi Daring Quizizz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan Di Masa Pandemi. | Sama-sama memakai aplikasi Quizizz untuk pembelajaran daring | Menjelaskan tentang aplikasi Quizizz adalah media pembelajaran yang menyenangkan di masa pandemic |

G. Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Sistematika skripsi ialah suatu gambaran yang lebih jelas terkait isi dan keseluruhan skripsi, sistematika ini merujuk pada buku panduan penulisan karya tulis ilmiah (KTI) yang berlaku di lingkungan Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Adapun bagian-bagian yang terdapat pada penulisan skripsi sebagai berikut:

BAB I terkait pendahuluan, pendahuluan adalah bab pertama dari skripsi, yang mengantarkan pembaca untuk menjawab pertanyaan apa yang diteliti, untuk apa dan mengapa penelitian itu dilakukan oleh karena itu, bab pendahuluan ini pada dasarnya memuat Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Hipotesis Penelitian, Kegunaan Penelitian, Definisi Operasional, Penulis terkait, Sistematika Penulisan.

BAB II kajian teori dalam bab II berisi tentang ulasan-ulasan teori yang menjadi dasar-dasar penelitian. Dengan kajian teori yang benar maka akan dapat diperoleh data yang benar sehingga hasil dan kesimpulan penelitianpun dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah

BAB III metode penelitian bab III berisi pokok-pokok bahasan yang terdapat dalam subbab metode penelitian mencakup; Desain Penelitian, Populasi dan Sampel, Instrument Penelitian, Pengumpulan Data, dan Analisis Data.

BAB IV hasil penelitian dan pembahasan, bab IV memuat tentang laporan mengenai hasil-hasil yang diperoleh setelah melakukan penelitian dengan menggunakan metode dan prosedur yang diuraikan dalam bab III pada bab ini diuraikan tentang Gambaran Obyek Penelitian, Deskripsi Hasil Penelitian, Analisis Data, Pembahasan.

BAB V penutup, pada bab V atau bab terakhir dari skripsi, dimuat dua hal pokok yaitu kesimpulan dan saran.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT