

**EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZZ
TERHADAP MINAT BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN
SKI SISWA KELAS 5 MIN 1 MINAHASA**

TESIS

Diajukan kepada Program Pascasarjana IAIN Manado Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Magister
Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam

Oleh:

KHAIRUNNISA HADJI ALI

NIM: 22223006

Pembimbing:

Dr, Sahari, M.Pd.I

Dr, Andi Mukarramah Nagauleng, M.Pd



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) MANADO
TAHUN 2024**

**EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ
TERHADAP MINAT BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN
SKI SISWA KELAS 5 MIN 1 MINAHASA**

TESIS

Diajukan kepada Program Pascasarjana IAIN Manado Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Magister
Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam

Oleh:

KHAIRUNNISA HADJI ALI

NIM: 22223006

Pembimbing:

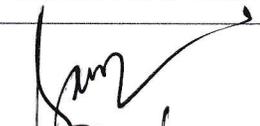
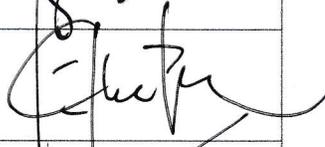
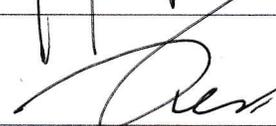
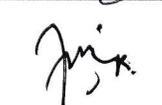
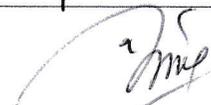
Dr, Sahari, M.Pd.I

Dr, Andi Mukarramah Nagauleng, M.Pd

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) MANADO
TAHUN 2024**

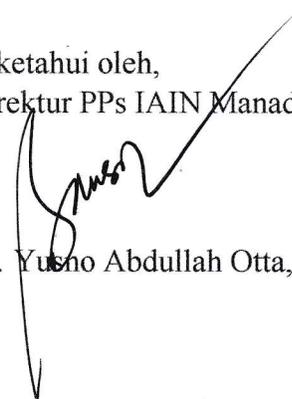
PENGESAHAN PENGUJI

Tesis yang berjudul "Efektifitas Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Dalam Pembelajaran SKI Siswa Kelas 5 MIN 1 Minahasa" yang ditulis oleh Khairunnisa Hadji Ali, NIM. 22223006, Mahasiswa PPs IAIN Manado Program Studi Pendidikan Agama Islam telah dinyatakan **LULUS** ujian tesis yang diselenggarakan pada hari Senin 24 Juni 2024 M, bertepatan dengan 17 Dzulhijjah 1445 H dan telah diperbaiki sesuai dengan saran-saran dari Tim Penguji pada ujian tersebut.

No	TIM PENGUJI	TANGGAL	TANDA TANGAN
1.	Dr. Yusno Abdullah Otta, M.Ag (Ketua Penguji)	26 / 6 / 2024	
2.	Dr. Andi Mukarramah Nagauleng, M.Pd (Sekretaris Penguji / Pembimbing II)	26 / 6 / 2024	
3.	Dr. Ali Amin, M.A (Penguji I)	26 / 6 / 2024	
4.	Dr. Taufani, M.A (Penguji II)	26 / 6 / 2024	
5.	Dr. Sahari, M.Pd.I (Penguji III / Pembimbing I)	26 / 6 / 2024	

Manado, 26 Juni 2024
1445 H

Diketahui oleh,
Direktur PPs IAIN Manado


Dr. Yusno Abdullah Otta, M.Ag

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING TESIS

DIPERSYARATKAN UNTUK UJIAN TESIS

Pembimbing I,



Dr. Sahari, M.Pd.I

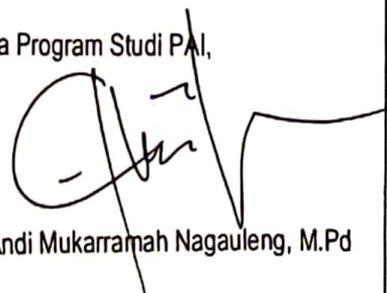
Pembimbing II



Dr. Andi Mukarramah Nagauleng, M.Pd

Mengetahui:

Ketua Program Studi PAI,



Dr. Andi Mukarramah Nagauleng, M.Pd

Nama : Khairunnisa Hadji Ali
NIM : 2222006
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Angkatan : 2022
Judul Proposal Tesis : Efektifitas Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar dalam Pembelajaran SKI Siswa Kelas 5 MIN 1 Minahasa

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Khairunnisa Hadji Ali**
NIM : 22223006
No Hp : 089629732374

Menyatakan bahwa tesis yang berjudul **“Efektifitas Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Dalam Pembelajaran Ski Siswa Kelas 5 Min 1 Minahasa”** adalah hasil karya saya sendiri, ide/gagasan orang lain yang ada dalam karya ini saya sebutkan sumber pengambilannya. Apabila di kemudian hari terdapat hasil dari plagiarisme maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan dan sanggup mengembalikan gelar dan ijazah yang saya peroleh sebagaimana peraturan yang berlaku.

Manado, 10 Juni 2024

Penyusun,



Khairunnisa Hadji Ali

ABSTRAK

EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SKI SISWA KELAS 5 MIN 1 MINAHASA

Oleh: **Khairunnisa Hadji Ali**

Media pembelajaran telah digunakan dalam proses belajar mengajar, namun tidak semua media pembelajaran cocok digunakan dalam pembelajaran PAI, dan tidak semua guru dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai pelajaran dan minat belajar para siswa, minat belajar sangat penting dalam proses belajar, jika siswa tidak memiliki minat dalam belajar maka akan mempengaruhi proses dan hasil belajar. Maka dengan pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu para siswa dalam belajar yang meningkatkan minat belajar para siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar dalam pelajaran SKI siswa kelas 5 MIN 1 Minahasa. Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksperimen penelitian dilakukan di MIN 1 Minahasa dengan jumlah sampel 41 siswa kelas 5. peneliti menggunakan pengumpulan data dengan kuesioner menggunakan Google Form. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji hipotesis korelasi sederhana untuk mengetahui hubungan antara kedua variabel.

Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan bahwa media pembelajaran Quizizz efektif terhadap minat belajar siswa kelas 5 MIN 1 Minahasa. Hal ini didasarkan dari hasil uji hipotesis korelasi sederhana dengan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ dengan nilai kepercayaan 95%, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Faktor-faktor yang dapat efektifitas yang mempengaruhi pembelajaran Quizizz dapat dilihat dari indikator-indikator efektivitas pembelajaran yang telah dianalisis faktor dengan hasil bahwa dari 10 faktor yang ada terdapat 9 faktor yang efektif dengan nilai *factor loading* > 0.60 .

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Quizizz, Minat Belajar

ABSTRACT
**THE EFFECTIVENESS OF QUIZIZ LEARNING MEDIA ON LEARNING
INTEREST IN LEARNING SKI AT CLASS FIVE STUDENT MIN 1
MINAHASA**

By: Khairunnisa Hadji Ali

Learning media is used in the teaching and learning process. However, not all learning media are suitable for use in Islamic Religious Education learning, and not all teachers can choose and use learning media that suit the lessons and learning interests of the students. Interest in learning is significant in the learning process. If students are not interested in learning, it will affect the learning process and outcomes. So, selecting and using appropriate learning media can help students learn, which increases their interest in learning. This research aims to determine the effectiveness of the Quizizz learning media on learning interest in the History of Islamic Culture lesson for grade 5 students at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Minahasa.

The researcher used a quantitative research method. The research experiment was conducted at MIN 1 Minahasa with a sample size of 41 grade 5 students. The researcher used data collection with a questionnaire using Google Forms. The data analysis technique in this research uses a simple correlation hypothesis test to determine the relationship between the two variables.

The research results obtained show that the Quizizz learning media is effective in the learning interest of class 5 MIN 1 Minahasa students. It is based on the results of a simple correlation hypothesis test with a significance value of $0.001 < 0.05$ with a confidence value of 95%, so H_0 is rejected, and H_a is accepted. Factors that can effectively influence Quizizz learning can be seen from the learning effectiveness indicators, which have been factor analyzed with the result that of the ten factors, nine are practical with factor loading values > 0.60 .

Keywords: *Learning Media, Quizizz, Interest in Learning.*

مستخلص البحث

الاسم	: خير النساء حاج علي
الرقم الجامعي	: 22223006
القسم	: التربية الإسلامية
الكلية	: الدراسة العليا
العنوان	: فعالية الوسيلة التعليمية QUIZZ على الاهتمام بالدراسة في تعليم تاريخ الثقافة الإسلامية لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية 1 ميناهاسا

قد تم استخدام الوسائل التعليمية في عملية التدريس، لكن ليست كل هذه الوسائل تلائم تعليم التربية الإسلامية، ولا يمكن لجميع المدرسين أن يختاروا ويستخدموا وسيلة تناسب مع درسهم واهتمامات الطلبة بالدرس. كانت الرغبة في الدراسة مهمة جداً في عملية التدريس، فإن عدم رغبة الطلاب فيها يؤثر في عملية التدريس ونتائجه. أن اختيار الوسيلة التعليمية المناسبة واستخدامها يمكن أن يساعد الطلاب في التعلم وترقية اهتمامهم بالدرس. يهدف هذا البحث إلى معرفة فعالية الوسيلة التعليمية QUIZZ على الاهتمام بالدراسة في تعليم تاريخ الثقافة الإسلامية لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية 1 ميناهاسا.

إستخدم الباحث في هذا البحث أسلوب البحث الكمي مع نوع البحث شبه التجريبي، تم إجراء البحث في المدرسة الابتدائية الحكومية 1 ميناهاسا مع عينة مكونة من 41 طالباً من طلاب الصف الخامس. و قام الباحث جمع البيانات باستخدام الاستبيانات عبر نموذج google. تستخدم طريقة تحليل البيانات في هذا البحث اختبار فرضية ارتباط بسيط لتحديد العلاقة بين المتغيرين.

تظهر نتائج البحث التي تم الحصول عليها أن الوسيلة التعليمية QUIZZ فعالية في إهتمامات الطلبة بالدرس لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية 1 ميناهاسا. يعتمد على نتائج اختبار فرضية الارتباط البسيط بقيمة دلالة $0,05 < 0,001$ بقيمة ثقة 95 %، لك تم رفض H_0 وقبول H_a يمكن رؤية العوامل التي يمكن أن تكون فعالة في التأثير على تعليم QUIZZ من خلال مؤشرات فعالية التعلم التي تم تحليلها عاملياً وكانت النتيجة أنه من بين العوامل العشرة و هناك تسعة عوامل فعالية بقيمة تحميل العامل $> 0,60$.

، الاهتمام بالدراسة QUIZZ الكلمات المفتاحية: الوسائل التعليمية،

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ

وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah Rabbal Alamin, segala puji bagi Allah SWT yang maha pengasih dan penyayang, atas segala limpahan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan tesis ini dengan lancar. Shalawat berangkaikan salam kepa junjungan kita, Nabi kita Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam jahiliyah menuju alam yang penuh dengan cahaya keimanan dan ilmu pengetahuan. Tesis dengan judul “*Efektifitas Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Dalam Pembelajaran Ski Siswa Kelas 5 Min 1 Minahasa*” merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi syarat untuk menyelaikan pendidikan master pendidikan (M.Pd). pada program studi pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Manado.

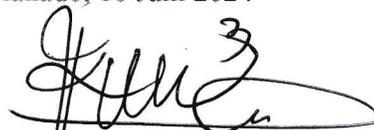
Dalam menyelesaikan tesis ini, begitu banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah mendoakan, memberikan bantuan kepada peneliti. Peneliti mengucapkan terima kaish sebesar-besarnya dan setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad Rajafi, M.H.I, selaku Rektor IAIN Manado.
2. Bapak Dr. Yusno Abdullah Otta, M.Ag, selaku Direktur Pascasarjana IAIN Manado.
3. Ibu Dr. Andi Mukaromah Nagauleng, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Manado.
4. Dosen Pembimbing Tesis bapak Dr. Sahari, M.Pd.I dan ibu Dr. Andi Mukaromah Nagauleng, M.Pd, yang telah memberikan arahan, bimbingan, masukan dan dukungan kepada peneliti dengan penuh kesabaran hingga akhirnya peneliti dapat menyelesaikan tesis tepat waktu.

5. Seluruh dosen Pendidikan Agama Islam dan Staff Administrasi Pascasarja IAIN Manado yang telah mengajarkan, memberikan ilmu yang bermanfaat dan pelayanan akademik kepada peneliti.
6. Kedua Orang Tua, Bapak Awaludin Hadji Ali, S.Ag dan Ibu Isna Gunibala M.Pd yang selalu mendoakan, memberikan semangat, serta dukungan berupa tenaga dan materi, memberikan kasih sayang yang tidak pernah bisa dihitng seberapa besarnya, memberikan dorongan dan dukungan yang besar serta dampak-dampak positif sehingga peneliti dapat mencapai proses dan tujuan yang diinginkan dan dapat menyelesaikan pendidikan.
7. Adik-Adik Peneliti, Siti Nurkhalisa dan Muhammad Fatih Hadji Ali yang telah memberikan dukungan, doa dan semangat kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitain dan pendidikan master.
8. Seluruh teman-teman PAI Pascasarjana IAIN Manado angkata 2022, yang telah menemani, menjalankan perkuliah ini bersama sampai pada tahap akhir ini.
9. Kepada diri sendiri, yang sudah mau berjuang, belajar dan terus berusaha tanpa henti, yang terus menguatkan diri bahwa kesusahan sekarang adalah kemudahan dimasa depan, serta percaya dan mampu dapat menyelesaikan pendidikan dan penelitian akhir ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan memberi dukungan kepada peneliti secara langsung atau tidak langsung.

Semoga seluruh bentuk kebaikan, do'a yang telah diberikan mampu menjadi lapangan kebaikan dan ladang amal panjang serta limpahan rahmat dan berkah dari Allah SWT. Dalam penulisan tesis ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempunaan, karna kesempurnaan hanya milik sang pencipta. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin.

Manado, 10 Juni 2024



Khairunnisa Hadji Ali

NIM.22223006

PEDOMAN TRANSLITERASI

Dalam karya tulis bidang (baca: Islam) alih aksara, atau yang lebih dikenal dengan istilah transliterasi. Berikut ini adalah daftar aksara Arab dan padanannya dalam aksara latin:

HURUF ARAB	HURUF LATIN	KETERANGAN
ا		Tidak dilambangkan
ب	B	be
ت	T	te
ث	Ts	te dan es
ج	j	je
ح	<u>h</u>	ha dengan garis bawah
خ	kh	ka dan ha
د	d	de
ذ	dz	de dan zet
ر	r	er
ز	z	zet
س	s	es
ش	sy	es dan ye
ص	sh	es dengan ha
ض	dh	de dengan ha
ط	th	te dengan ha
ظ	zh	zet dengan ha
ع	‘	koma terbalik di atas hadap kanan
غ	gh	ge dan ha

ف	f	ef
ق	q	qi
ك	k	ka
ل	l	el
م	m	em
ن	n	en
و	w	we
ه	h	ha
ء	‘	apostrof
ي	y	ye

Vokal

Vokal dalam bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong vokal rangkap atau diftong. Untuk vokal tunggal, ketentuan alih aksaranya adalah sebagai berikut:

TANDA VOKAL ARAB	TANDA VOKAL LATIN	KETERANGAN
أ	a	<i>Fathah</i>
إ	i	<i>Kasroh</i>
أ	u	<i>dammah</i>

Adapun untuk vokal rangkap, ketentuan alih aksaranya adalah sebagai berikut:

TANDA VOKAL ARAB	TANDA VOKAL LATIN	KETERANGAN
أـ	ai	a dan i
أـ	au	a dan u

Vokal Panjang

Ketentuan alih aksara vokal panjang (*madd*), yang dalam bahasa Arab dilambangkan dengan harakat dan huruf, yaitu:

TANDA VOKAL ARAB	TANDA VOKAL LATIN	KETERANGAN
يا	â	a dengan topi di atas
ئي	î	i dengan topi di atas
ئو	û	u dengan topi di atas

Kata Sandang

Kata sandang, yang dalam sistem aksara Arab dilambangkan dengan huruf, ال yaitu, dialihaksarakan menjadi huruf /l/, baik diikuti huruf *syamsyiyah* maupun huruf *qamariyyah*. Contoh: *al-rijal* bukan *ar-rijal*.

Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda (ّ), dalam alih aksara ini dilambangkan dengan huruf, yaitu dengan mengandalkan huruf yang diberi tanda *syaddah* itu. Akan tetapi, hal ini tidak berlaku jika huruf yang menerima tanda *syaddah* itu terletak setelah kata sambung yang diikuti oleh huruf-huruf *syamsyiyah*. Misalnya, الضرورة kata tidak ditulis *ad-dharurah* melainkan *al-dhorurah* demikian seterusnya.

Ta Marbutah

Berkaitan dengan alih aksara ini jika huruf *ta marbutah* terdapat pada kata yang berdiri sendiri, maka huruf tersebut dialihaksarakan menjadi huruf /h/. hal yang sama juga berlaku jika *ta marbutah* tersebut diikuti oleh kata sifat (*na'î*). namun jika huruf *ta marbutah* tersebut diikuti kata benda (*ism*), maka huruf tersebut dialihaksarakan menjadi huruf /t/.

NO	TANDA VOKAL ARAB	TANDA VOKAL LATIN
1	طريقة	<i>Thariqah</i>
2	الجامعة الإسلامية	<i>Al-jami'ah al-islamiyyah</i>
3	وحدة الوجود	<i>Wahdar al-wujud</i>

Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam alih aksara ini huruf kapital tersebut digunakan, dengan mengikuti ketentuan yang berlaku dalam Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) bahasa Indonesia, antara lain untuk menuliskan permulaan kalimat, huruf awal nama tempat, nama bulan, nama diri, dan lain-lain. Penting diperhatikan, jika nama diri didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal atau kata sandangnya. Contoh: Abu Hamid al-Ghazali bukan Abu Hamid Al-Ghazali.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL DAN GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Batasan Masalah.....	13
D. Tujuan Penelitian.....	13
E. Manfaat Penelitian	13
F. Penelitian Terdahulu	14
BAB II LANDASAN TEORI	19
A. Kajian Teori	19
1. Media Pembelajaran.....	19
2. Media Pembelajaran Quizizz.....	32
3. Belajar dan Minat Belajar.....	38
4. Efektifitas Pembelajaran.....	46
5. Pembelajaran SKI.....	53
B. Kerangka Berfikir	55
C. Hipotesis Penelitian	56
BAB III METODE PENELITIAN	57
A. Jenis dan Desain Penelitian	57
B. Tempat dan Waktu Penelitian	59
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	59
D. Populasi dan Sampel Penelitian	59
1. Populasi.....	59
2. Sampel.....	60
F. Teknik Pengumpulan Data	60

1. Angket (Kuesioner).....	61
2. Dokumentasi.....	63
G. Teknik Analisis Data.....	64
1. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen.....	64
2. Statistik Deskriptif.....	65
3. Statistik Inferensial.....	66
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	72
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	72
B. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	74
1. Hasil Penelitian.....	74
2. Pembahasan Penelitian.....	92
BAB V PENUTUP.....	100
A. Kesimpulan.....	100
B. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA.....	103

DAFTAR TABEL DAN GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian Kuantitatif.....	57
Tabel 3.1 Desain onequivalent Control Grup Desaign	58
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas r_{tabel}	75
Tabel 4.2 Koefisien Reliabilitas	76
Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas	77
Tabel Hasil 4.4 Uji Statistik Deskriptif Variabel.....	78
Tabel 4.5 Hasil Uji Statistik Deskriptif Pre-Test dan Post-Test.....	79
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas	80
Tabel 4.7 Hasil Uji Linearitas	81
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas	82
Tabel 4.9 Hasil Uji Korelasi.....	84
Tabel 4.10 Hasil Uji KMO dan <i>Bartlett's</i>	86
Tabel 4.11 Hasil Uji Matriks Korelasi Pertama	87
Tabel 4.12 Hasil Uji Matriks Korelasi Tuntas.....	88
Tabel 4.13 Hasil Uji <i>Communalities</i>	89
Tabel 4.14 Hasil Uji Total Varian Explained	90
Tabel 4.15 Hasil Uji Rotataed Componen Matrix.....	91

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN-LAMPIRAN	1
Lampiran I.....	2
Lampiran II	3
Lampiran III	4
Lampiran IV	12
Lampiran V	17
Lampiran VI.....	23
Lampiran VII.....	30
Lampiran VIII	31
Lampiran IX.....	33
Lampiran X	34
Lampiran XI.....	37
Lampiran XII	38
Lampiran XIII	40
Lampiran XIV	44
Lampiran XV	56

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini revolusi 4.0 telah membawa perubahan dengan menjadikan sistem pendidikan lebih mudah dengan adanya media ajar yang dapat membantu pembelajaran di dalam kelas. Perubahan-perubahan ini adalah pesan, informasi, bahkan pembelajaran yang dapat diberikan melalui media dan dapat memilih sendiri informasi yang diinginkannya. Penggunaan media dalam pembelajaran di kelas merupakan faktor penting yang tidak dapat diabaikan sehingga proses pembelajaran yang diterima siswa didasarkan pada berbagai kegiatan untuk menambah pengetahuan dan pemahaman guna mempersiapkan kehidupan sekarang dan masa depan.¹

Media telah menjadi suatu komponen penting dalam kehidupan sehari-hari sebagai suatu komponen pembelajaran, maka pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus diperhatikan guru dalam kegiatan pembelajaran, namun banyak guru yang belum paham dalam penggunaan media, sulit mencari media yang tepat, kurangnya pemahaman terhadap teknologi sehingga membuat media tidak terlalu efektif dalam pembelajaran dan hanya menggunakan metode ceramah saat pembelajaran yang dapat memberikan dampak kurangnya minat siswa dalam belajar. Padahal dengan berkembangnya zaman sains, teknologi, informasi dan komunikasi maka setiap guru harus mampu memahami dan mengetahui keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran.² Sebagaimana yang telah dipaparkan bahwasanya media pembelajaran dapat membantu siswa dan guru dalam sebuah proses pembelajaran dan juga dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif.

Seorang guru yang hebat bukan mereka yang hanya mampu menyampaikan materi sesuai bahan ajar dan kurikulum yang menjadi

¹ Fatikh Inayahtur Rahma, "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar)," *Jurnal Studi Islam* 14, no. 2 (2019), hal 87.

² Gunawan Asnil Aidah Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0* (Medan: Rajawali Pre, 2019), hal 2-3.

pegangan seorang guru dalam pembelajaran, namun guru yang hebat merupakan guru yang mampu memberikan efek positif dan penanaman kebiasaan yang baik dari apa yang diajarkannya sehingga ilmu yang disalurkan akan benar-benar melekat pada setiap siswa.³ Guru juga sebagai salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar dan juga dalam menentukan keberhasilan suatu pembelajaran, karena guru merancang, mengelola, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran itu sendiri. Guru juga memiliki kedudukan yang penting dalam menentukan strategi dalam menentukan kegiatan belajar bukan hanya strategi melainkan memilah milih bahan ajar, metode, dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.⁴

Karna tugas seorang guru ialah pengajaran, pembimbing, seperti dalam firman Allah SWT dalam Qur'an surat al-Baqarah ayat 151, yang berbunyi:

كَمَا أَرْسَلْنَا فِيكُمْ رَسُولًا مِّنكُمْ يَتْلُوا عَلَيْكُمْ آيَاتِنَا وَيُزَكِّيكُمْ وَيُعَلِّمُكُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ
وَيُعَلِّمُكُم مَّا لَمْ تَكُونُوا تَعْلَمُونَ^٥ (البقره: 151)

Yang artinya: “*Sebagaimana (Kami telah menyempurnakan nikmat Kami kepadamu) Kami telah mengutus kepadamu Rasul di antara kamu yang membacakan ayat-ayat Kami kepada kamu dan menyucikan kamu dan mengajarkan kepadamu Al Kitab dan Al-Hikmah (As Sunah), serta mengajarkan kepada kamu apa yang belum kamu ketahui*” (QS: al-Baqarah 151).

Seorang guru harus mampu memberikan pengajaran dan membimbing para siswa untuk mengetahui sesuatu yang belum diketahuinya. Maka seorang guru harus memiliki keterampilan dalam mengajar, keterampilan seorang guru dalam kegiatan belajar mengajar dapat berupa keterampilan penguatan pada siswa berupa pengembangan minat dan bakat

³ Usep Setiawan, *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*, ed. Aas masruroh, Cetakan Pe (Bandung: Penerbit Widina, 2022), hal 2.

⁴ Ayang Emiyati and AranHendri Kurniawan, *Media Pembelajaran*, ed. Tukaryanto, Pertama (Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara, 2022), hal 1.

dalam belajar, karna dalam pembelajaran guru tidak hanya sekedar menyampaikan materi ajar saja melainkan guru harus bisa memeberikan pembelajaran kepada siswa dengan baik agar pebelajaran yang diberikan dapat sampai kepada siswa dengan seutuhnya, dan agar tercapainya tujuan belajar. Oleh karena itu guru harus bisa memperlihatkan dan mengembangkan unsur-unsur pada saat proses pembelajaran kepada siswa. karena seperti banyak hal yang dijumpai siswa salah satunya tertarik mempelajari sesuatu materi karena materi pelajaran tersebut cenderung membosankan. Maka untuk menghadapi hal tersebut guru harus mampu dalam memilih media yang dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.⁵ Dari paparan di atas guru sebagai figur seorang pendidik maka harus memiliki kemampuan dan juga menguasai keterampilan dalam mengajar dan mengetahui minat dan bakat para siswa, pada era tegnoligi ini guru haru mampu memilih media pembelajaran yang tepat dan cocok dalam pembelajaran agar memudahkan para siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.

Minat belajar perlu mendapatkan perhatian khusus karena minat belajar ialah salah satu faktor penunjang keberhasilan dalam proses belajar. Maka, pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru haruslah mampu meningkatkan semangat dan minat siswanya dalam belajar. Semangat dalam belajar itu akan muncul apabila ada minat belajar yang tinggi dalam diri siswa tersebut. Dalam hal ini, seorang guru harus bisa menciptakan proses pembelajaran yang kondusif dan tidak membosankan sehingga dapat menimbulkan minat belajar yang aktif pada diri siswa dan juga siswa merasa senang dengan pelajaran yang dihadapinya, sehingga mereka tidak cepat bosan dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁶

Minat belajar berpengaruh besar terhadap aktivitas belajar. Seseorang yang memiliki minat terhadap satu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang, siswa yang memiliki minat dalam

⁵ Setiawan, *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*, hal 86.

⁶ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018), hal 90.

belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengingat sesuatu yang dipelajari secara terus menerus, 2) ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminati, 3) memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati, 4) lebih menyukai suatu hal daripada yang lainnya, dan 5) dimanifestasikan melalui partisipasi aktivitas atau kegiatan.⁷ Jika membicarakan minat belajar dalam sebuah proses belajar ini menjadi sangat penting karna dengan minat belajar siswa akan lebih semangat dan rasa ingin tahunya akan lebih meningkat.

Peran minat dalam proses belajar ialah untuk memusatkan pemikiran dan juga menimbulkan kegembiraan dalam belajar yang dapat meningkatkan capaian hasil belajar yang maksimal, minat belajar sangat penting dalam sebuah proses pembelajaran yang dapat berdampak kepada hasil belajar para siswa, yaitu dalam suatu pembelajaran dengan adanya minat dalam belajar dapat menimbulkan kegairahan hati, memperbesar keinginan belajar yang dapat membuat rasa puas dan kesenangan hati ketika belajar. Minat belajar memiliki peran penting dalam proses belajar di mana dapat menciptakan dan juga menimbulkan kegembiraan dan perasaan senang dalam belajar, melahirkan sikap belajar yang positif, memperkecil kebosanan siswa dalam proses belajar yang dapat mempengaruhi hasil belajar.⁸

Minat belajar memiliki banyak efek positif pada proses dan hasil pembelajaran, dengan tingkat minat belajar yang tinggi dapat menyebabkan tingkat perhatian dan tingkat kesiapan siswa menjadi baik dan terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga dapat menimbulkan keberhasilan dalam hasil belajar para siswa, dalam membahas pentingnya minat belajar ada dua faktor dalam membangun minat yaitu identifikasi dan pengeplikan, yaitu jika siswa mengakui dan mengidentifikasi dirinya dengan kegiatan belajar

⁷ M Muliani and D Darmawati, "Efektivitas Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Pembelajaran Daring Mahasiswa Di Kabupaten Pohuwato," *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10, no. 2 (2022), hal 253.

⁸ Sutrisno, *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*, ed. Yayuk Umayu, Cetakan Pertama (Malang: Ahli Media Press, 2021), hal 11-12.

mengajar maka akan memusatkan perhatiannya pada pembelajaran, maka lebih baik mengajarkan siswa untuk dalam mengembangkan minatbukan memaksa peserta didik untuk bekerja keras dalam berfikir.

Minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan tertarik terhadap pelajaran tersebut ia akan lebih rajin dan semangat. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap suatu pengamatan, yaitu jika jiwa dan pikirannya terfokus dengan apa yang ia pelajari. Motivasi merupakan suatu usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar. Pengetahuan diartikan bahwa jika seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang apa yang ia pelajari. Minat belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal siswa. Faktor internal siswa diantaranya meliputi gangguan kesehatan, cacat tubuh, faktor psikologis (intelegensi, perhatian, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan siswa), dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar siswa meliputi faktor keluarga, sekolah dan juga Masyarakat, minat belajar dapat mempengaruhi hasil belajar, jika minat belajar rendah dan kurang maka siswa akan cenderung tidak focus dalam pembelajaran yang mengakibatkan dan berdampak pada hasil belajar yang tidak memadai.⁹ Maka perlu diketahui bahwa minat belajar sangatlah penting dalam sebuah proses belajar karena dapat merusak tujuan pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar yang kurang baik.

Bagi siswa yang memiliki minat belajar yang kuat akan mempunyai keinginan untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Sehingga siswa yang memiliki intelegensi yang cukup tinggi menjadi gagal karena kurangnya minat belajar, sebab hasil belajar itu akan optimal bila terdapat minat belajar yang baik. Salah satu aspek yang sering dikaji antara minat

⁹ Siti Nurhasanah and A. Sobandi, "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016), hal 129-131.

dan hasil belajar siswa adalah media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran di sekolah. Salah satunya ialah media pembelajaran.¹⁰ Dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan faktor pendorong siswa dalam belajar yang didasari atas ketertarikan atau rasa senang dan keinginan siswa untuk belajar. Minat belajar juga merupakan aspek pembangun motivasi, fenomena yang terbentuk akibat interaksi sosial, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. maka diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dan meningkatkan minat belajar siswa.

Quizizz merupakan salah satu yang termasuk jenis media pembelajaran, quizizz pada dasarnya adalah suatu layanan digital yang menyediakan fitur membuat presentasi interaktif dan permainan berupa kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Menurut Amornchewin quizizz adalah salah satu jenis media pembelajaran yang mendukung untuk memberikan motivasi belajar bagi siswa dalam proses pembelajaran karena fitur fiturnya yang menarik. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam quizizz ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan quizizz sebagai media dalam pembelajaran dapat menunjang kualitas pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa, tidak monoton dan mengikuti perkembangan zaman yang semakin canggih.¹¹

حَدَّثَنَا صَدَقَةُ بْنُ الْفَضْلِ : أَخْبَرَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ، عَنْ سُفْيَانَ قَالَ : حَدَّثَنِي أَبِي ، عَنْ مُنْذِرٍ ، عَنْ رَبِيعِ بْنِ حُثَيْمٍ، عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا، وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَخَطَّ خُطُّطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ ، وَقَالَ : (هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ - أَوْ: قَدْ أَحَاطَ بِهِ - وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ، وَهَذِهِ الْخُطُّطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ، فَإِنْ أَحْطَأَهُ هَذَا تَهَشَّهُ هَذَا، وَإِنْ أَحْطَأَهُ هَذَا تَهَشَّهُ هَذَا). (رواه البخاري)

¹⁰ Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan 3, no. 1 (2019), hal 82.

¹¹ Lestari Novia, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2020), hal 45.

Artinya: “Telah menceritakan pada kami Sodaqoh bin Fadhil, telah memberikan kabar kepadaku Yahya bin Sa’id dari Sofyan, beliau bersabda: Telah menceritakan kepadaku bapak ku dari Mundzir dari Robi’ bin Khusein dan Abdullah R.A, Beliau bersabda: Nabi SAW pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menyimpannya, sedang garis yang keluar ini adalah angan-angannya, dan garis-garis kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan lainnya, jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi”. (HR. Imam Bukhori).

Secara tidak langsung Nabi SAW memberikan nasehat pada mereka untuk tidak (sekedar melamun) berangan-angan panjang saja (tanpa realisasi), dan mengajarkan pada mereka untuk mempersiapkan diri menghadapi kematian. Hadits ini menunjukkan kepada kita betapa Rasulullah SAW seorang pendidik yang sangat memahami metode yang baik dalam menyampaikan pengetahuan kepada manusia, beliau menjelaskan suatu informasi melalui gambar agar lebih mudah dipahami dan diserap oleh akal dan jiwa. Maka berdasarkan hadist di atas bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan para siswa untuk memahami dan mengerti tentang pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Pemanfaatan platform digital sangat membantu dan dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan meminimalisir kebosanan siswa khususnya dalam Pelajaran sejarah. Tersedia banyak layanan digital yang dapat dimanfaatkan seperti Kahoot Powtoon dan lain sebagainya, Quizizz ialah platform pembelajaran yang seperti Kahoot yang diciptakan setelah Kahoot pada tahun 2015 ialah platform pembelajaran yang menawarkan banyak alat untuk membuat ruang kelas menyenangkan, interaktif, dan menarik kahoot memiliki daya tarik tersendiri yang dapat

mengajak para siswa bermain sambil belajar, Jika pada Kahoot! Reward hanya berupa poin , maka pada Quizizz reward tidak hanya berupa poin tetapi juga reward lainnya yang istilahnya *PowerUp*. *PowerUp* berupa kesempatan untuk mendapatkan poin duakali lipat jika dipakai untuk pertanyaan berikutnya, kesempatan untuk memperbaiki jawaban yang salah dan masih banyak lagi. *PowerUp* ini merupakan salah satu elemen permainan yang menyebabkan siswa senang dan terikat pada permainan. Ada kemungkinan karena adanya *PowerUp* ini pada beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai Quizizz.¹² Quizizz adalah sebuah layanan digital yang tersedia dalam bentuk web dan aplikasi dimana tidak hanya untuk pengerjaan kuis dan soal-soal dalam media Quizizz juga dapat memaparkan materi berupa slide yang dapat memudahkan guru dalam pembelajaran dalam slide pembelajaran Quizizz juga dapat memasukkan video dari youtube, menambah suara, menambah animasi dalam pembelajaran. Quizizz membantu guru menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sekaligus interaktif sehingga lebih menyenangkan dan dapat memfokuskan perhatian siswa serta meningkatkan minat dalam belajar. Platform ini dapat digunakan untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat diterapkan pada saat pembelajaran.¹³

Quizizz dapat digunakan oleh para guru untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran. Dengan penggunaan Quizizz yang mudah dan juga hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang dapat mendukung revolusi pembelajaran 4.0, sehingga siswa memiliki minat dan motivasi yang kuat dalam belajar.¹⁴ Aplikasi pembelajaran Quizizz dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran di kelas

¹² Hetty J Tumurang and Francisca H Chandra, “*Teknologi Dan Pedagogi: Kahoot! Dan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar*,” Seminar Nasional, Pascasarjana S3 Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta, 2022, hal 17-18.

¹³ Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran* (Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022), hal 7.

¹⁴ Khusnul Mawaddah Amsul et al., “*Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai*,” JTMT: Journal Tadris Matematika 3, no. 1 (2022), hal 13.

yang menyenangkan. Karena penggunaan model pembelajaran, metode, dan strategi pembelajaran yang tepat dan secara optimal didukung oleh media interaktif telah dikembangkan untuk membangkitkan minat, aktivitas pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar siswa.¹⁵ Beberapa penjelasan di atas bahwa dengan penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dengan hal ini media pembelajaran quizizz bisa membantu guru dan siswa dalam pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran Quizizz memiliki keunggulan dalam memacu kreativitas, keaktifan serta minat siswa dalam pembelajaran dan mengerjakan kuis-kuis yang diberikan oleh guru dan video interaktif dan juga slide-slide materi dengan adanya animasi-animasi. Media Quizizz merupakan game dan kuis-kuis beserta soal-soal dan juga paparan materi berupa slide yang memudahkan siswa dalam belajar karna menarik yang menyertakan gambar-gambar yang dapat bergerak maupun yang tidak dapat bergerak, menampilkan suara-suara yang menarik dengan animasi-animasi yang unik, pilihan untuk pembuatan kuis, soal dan juga materi dapat ditentukan oleh guru sesuai yang diinginkan guru berdasarkan efektifitas dan tujuan pembelajaran. Media Quizizz juga memudahkan guru dalam menilai para siswa karena skor dan nilai dari kuis-kuis yang dijawab akan langsung terlihat dilayar, dan dapat menghemat penggunaan kertas yang tentu saja memerlukan biaya, dan juga tidak memerlukan waktu yang lama dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran sejarah.¹⁶

Penggunaan media Quizizz berdampak positif bagi guru dan siswa, khususnya dalam meningkatkan minat siswa di dalam kelas selama pembelajaran. Guru dimudahkan dengan penggunaan media pembelajaran Quizizz pada penyampaian materi yang sudah ada pada media pembelajaran, dan juga dapat meningkatkan minat belajar siswa di dalam kelas. Bagi siswa penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat

¹⁵ Annisa Mutmainnah, "Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara," *GHAITSA : Islamic Education Journal* 3, no. 2 (2022), hal 6.

¹⁶ Adelia Fadillah Purwianto and Eni Fariyatul Fahyuni, "Pengaruh Aplikasi Quizizz PAI Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19," *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 4 (2021), hal 546.

meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar di mana banyak fitur yang menarik membuat suasana baru dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.¹⁷

Quizizz merupakan aplikasi berbasis game interaktif yang membuat aktivitas kelas lebih aktif di mana siswa berlomba dalam menjawab pertanyaan yang ada untuk mendapatkan skor yang paling tinggi, dengan ini menjadikan siswa lebih antusias dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih interaktif. Untuk menarik perhatian siswa pada pelajaran pendidikan Agama Islam khususnya pada Pelajaran SKI yang mempelajari tentang Sejarah dan kisah-kisah para rosul.¹⁸ Maka media pembelajaran Quizizz sangat cocok digunakan dalam membangun pembelajaran yang interaktif, dapat mengembangkan minat dan siswa dapat bersaing dalam penggunaan media pembelajaran Quizizz secara bersamaan dengan teman sekelasnya sehingga dapat mengetahui ranking dan nilai yang didapat dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru dalam Aplikasi Quizizz tersebut.

Pelajaran Sejarah cenderung monoton dan membosankan jika guru hanya menjelaskan pembelajaran dengan metode ceramah secara terus menerus yang dapat berdampak kepada minat belajar siswa, yaitu mudah bosan dan dapat mengalihkan perhatian siswa dari pembelajaran. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam atau kerap disebut SKI ialah salah satu mata pelajaran yang dianggap kurang menarik bagi diri siswa. Hal ini banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor dalam proses pembelajaran yang kurang menarik dan kurangnya kreativitas seorang guru dalam proses belajar mengajar. Materi SKI yang karakteristiknya materi sejarah islam masa lampau disampaikan atau bahkan diceritakan begitu saja dengan model belajar bercerita yang terus menerus dilakukan guru tanpa adanya penggunaan media ajar dalam pembelajaran. Model belajar seperti inilah

¹⁷ Saipul Ashari Pane, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Riyadhah: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2023), hal 4.

¹⁸ Asep Saepul Savira Rahmania, Irma Soraya, "Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 11, no. 2 (2023), hal 118.

yang membuat siswa hanya duduk dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru sehingga keaktifan siswa menurun dan berkurangnya minat dalam pembelajaran dan juga tangkapan materi siswa kurang maksimal.¹⁹

MIN 1 Minahasa ialah sekolah negeri yang berbasis madrasah yang mengajarkan Pelajaran-pelajaran umum dan juga Pelajaran-pelajaran Islam khususnya, mempelajari 4 mata Pelajaran PAI yaitu Aqidah-Akhlak, Fiqih, Qur'an Hadits, dan juga Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Sebagai sekolah madrasah maka MIN 1 Minahasa. Setelah melakukan wawancara dengan ibu Jumiaty Lamusu selaku guru dan pengajar Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada kelas 5, mengatakan bahwa proses pembelajaran SKI menggunakan metode demonstrasi dan ceramah, siswa membaca buku dan menjelaskan apa yang dibacanya, namun ada sebagian siswa yang kurang suka membaca dan tidak memerhatikan dalam pembelajaran.²⁰

Setelah melakukan observasi dan wawancara proses pembelajaran SKI kelas 5 di MIN 1 Minahasa guru pelajaran SKI menggunakan metode pembelajaran *discovery learning*, yaitu di mana para siswa berperan penuh dalam sebuah pembelajaran dimulai dari guru yang memberikan rangsangan kepada siswa terdapat pelajaran yang akan diberikan, guru juga membagi 4-5 kelompok dalam pembelajaran lalu kemudian para siswa membaca pembahasan yang ada di buku dan para siswa mengidentifikasi permasalahan dengan mengumpulkan data yang ada kemudian para siswa membuat kesimpulan yang telah ditemukan dari pembelajaran di kelas dengan melakukan presentasi setiap kelompok yang ada, tujuan dari metode *discovery learning* ini yaitu untuk meningkatkan keterampilan berfikir siswa lebih aktif, kreatif dan membangun sikap percaya diri dalam proses belajar.

Namun kadang pembelajaran hanya merangkum pelajaran dan menjawab soal di buku tulis hal ini dapat membuat siswa cenderung berpatokan pada buku saja dan tidak ada keaktifan berfikir dari siswa dan

¹⁹ Moh nasrul Amin, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran SKI MI," Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 2, no. 2 (2019), hal 116.

²⁰ Wawancara dengan ibu Jumiaty Lamusu, guru Pelajaran SKI

kurangnya minat yang dapat menyebabkan turunnya hasil belajar dari siswa. Dan adanya keterbatasan waktu dalam pembelajaran, sehingga menyebabkan tidak semua siswa dapat menyelesaikan pengumpulan data atau rangkuman sehingga tidak dapat mempresentasikan apa yang telah didapatkannya. Dalam proses belajar pula ada siswa yang kurang suka membaca sehingga ia cenderung hanya duduk, atau hanya menulis tanpa ada yang dipahami, karna kurangnya minat siswa dalam membaca, dan pembelajaran berkelompok yang sering perpatokan pada ketua kelompoknya saja yang membuat para siswa yang lain hanya mengandalkan ketua kelompoknya tanpa kontribusi dalam pembelajaran.

Karna SKI ialah pelajaran yang mempelajari sejarah-sejarah tentang Islam yang banyak dan cenderung tentang kisah-kisah yang panjang yang dapat membuat para siswa cenderung bosan jika pembelajaran terlalu monoton hanya menulis tanpa adakanya kompetitif dalam pembelajaran, yang tidak sesuai minat dan kurangnya minat belajar siswa sehingga tidak memperhatikan dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Berdasarkan permasalahan-permasalahan dan latar belakang yang telah dibahas di atas, maka peneliti mengambil judul penelitian dengan judul: **“EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SKI SISWA KELAS 5 MIN 1 MINAHASA”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan masalah di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Efektifitas Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar SKI Siswa Kelas 5 MIN 1 Minahasa?
2. Apa Faktor yang Mempengaruhi Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran SKI Kelas 5 MIN 1 Minahasa?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah ialah yang membatasi permasalahan yang akan diselesaikan dalam suatu penelitian, ialah suatu Batasan terhadap ruang lingkup dari permasalahan agar pembahasan yang akan dilakukan tidak terlampaui jauh dan melebar dan agar pembahasan yang dibahas focus pada satu penelitian saja. Dengan ini perlunya Batasan masalah pada sebuah penelitian.²¹

Maka batasan masalah dari penelitian ini berdasarkan masalah yang ada ialah keefektivitasan penggunaan media pembelajaran Quizziz dalam dalam Pelajaran SKI kelas 5 MIN 1 Minahasa.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui Efektifitas Media Pembelajaran Quizziz Terhadap Minat Belajar SKI Siswa Kelas 5 Min 1 Minahasa.
3. Untuk Mempengaruhi Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizziz dalam Pembelajaran SKI Kelas 5 MIN 1 Minahasa.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk mengembangkan dan menambah ilmu pengetahuan dibidang pembelajaran SKI dan menambah wawasan tentang penggunaan media pembelajaran Quizziz di MIN 1 Minahasa khususnya di kelas 5A.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan efektifitas minat belajar dan juga berpengaruh terdapat hasil belajar siswa dalam bidang Pelajaran SKI.
2. Manfaat Praktis.
 - a. Bagi Siswa
 - 1) Membantu siswa agar lebih aktif dan lebih semangat dan juga antusias dalam mengikuti pembelajaran SKI.

²¹ Sidik Priadana, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Tangerang: Pascal Books, 2021), hal 137.

- 2) Membantu siswa untuk mengembangkan minat dasar dalam belajar dan mengenalkan siswa kepada media pembelajaran dalam pembelajaran SKI.
- b. Bagi Guru.
- 1) Memudahkan guru dalam menyampaikan Pelajaran, karena pembelajaran dengan media belajar Quizizz akan lebih mudah dan menyenangkan.
 - 2) Guru akan memperoleh wawasan dan pengalaman baru dalam pembelajaran, sehingga dapat membantu perkembangan siswa secara optimal.
 - 3) Membantu guru dalam memilih metode dan strategi yang tepat dalam pembelajaran SKI, seperti penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah.
- 1) Memeberikan motivasi kepada pihak sekolah agar dapat menyiapkan media-media pembelajran dan alat bantu ajar yang menarik, bermanfaat dan juga menyenangkan bagi siswa dalam belajar.
 - 2) Meningkatkan prestasi sekolah melalui prestasi siswa dan kinerja guru dalam belajara.
- d. Bagi Peneliti.
- 1) Menambah pengetahuan dan pengalaman baru dalam bidang belajar dan mengajar yang bisa dijadikan sebagai referensi tentang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, dan manjadi bekal untuk dunia Pendidikan.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu membahas tentang penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul dan tema yang akan diteliti. Tujuannya untuk memaparkan perbedaan dan persamaan antara penelitian satu dengan yang lainnya yang akan menjadi evaluasi dan referensi bagi peneliti. Dari karya-karaya terdahulu maka peneliti akan memperbaiki ataupun menambah kekurangan yang terdapat dari penelitian sebelumnya.

Pertama, jurnal yang ditulis oleh Muliani dan Darmawati (2022) dengan judul “*Efektifitas Penggunaan Quizizz untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Pembelajaran Daring Mahasiswa di Kabupaten Puhuwato*”. Penelitian ini berfokus pada minat belajar matematika, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan penggunaan Quzziz dintegrasi dengan flex model dalam meningkatkan minat belajar matematika pada pembejaraan daring. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode pre-eksperimental design dengan model one-group pretest-posstest design. Pada penelitian ini mendapatkan hasil pre-test dan post-test memiliki korelasi positif sebesar $0.920=92\%$, nilai sig.= $0.000 < 0.005$ dan nilai positif thitung = $31,77 > ttabel = 2,101$ mendasari kesimpulan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima sehingga penggunaan quizizz diintegrasikan flex model efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika pada pembelajaran daring mahasiswa di Kabupaten Puhuwato. Adapun persamaan dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran Quizizz dan tujuan yang sama yaitu yang berfokus pada minat belajar siswa dan menggunakan metodologi penelitian kuantitatif. Perbedaan dari penelitian ini adalah pada mata Pelajaran yang menggunakan Matematika sedang peneliti menggunakan mata Pelajaran SKI, dan proses penelitiannya yang dilakukan secara daring sedangkan peneliti melakukan penelitian secara luring.²²

Kedua, Jurnal yang ditulis oleh Saipul Ashari Pare (2023) dengan judul *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam Dalam Peningkatan Minat Belajar siswa*, penelitian ini berfokus pada peningkatan minat belajar, dengan metode riset kualitatif, Metode pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, dokumentasi. Hasil dari penelitian menjelaskan bahwa media Quizizz memiliki peningkatan terhadap minat belajar siswa yang mendapatkan pengaruh baik kepada hasil belajar siswa. Aplikasi Quizizz adalah konsep implementasi

²² Darmawati Muliani, “*Efektivitas Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Pembelajaran Daring Mahasiswa Di Kabupaten Puhuwato*,” *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 10, no. 2 (2022).

yang digunakan sebagai media belajar yang baik untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menuai hasil dari meningkatnya minat belajar siswa, dan bisa memanajemen kelas dengan baik. Aplikasi Quizizz sangat membantu pendidik dalam menyampakan materi dan mengurai dampak negatif dari bermain social media disebabkan siswa akan focus dengan mata pelajaran yang disampakan guru melalui Aplikasi Quizizz tersebut. Persamaan dengan penelitian ini adalah media pembelajaran dan tujuannya terhadap minat belajar siswa, Adapun perbedaan yaitu pada metode penelitian menggunakan Kualitatif sedangkan pada penelitian ini menggunakan Kuantitatif dan juga memiliki dua variabel.²³

Ketiga, Jurnal yang ditulis oleh Abd Rajab (2020) dengan judul Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada siswa SMP Negeri 1 Takalar, Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizizz terhadap minat belajar pada siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kuantitatif quasi experiment, Metode pengumpulan data dilakukan dengan tes dan kuesioner Metode pengumpulan data dilakukan dengan tes dan kuesioner. Hasil penelitian yaitu terdapat pengaruh metode pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizizz terhadap minat belajar pada siswa. Metode pembelajaran dengan menggunakan aplikasi quizizz dapat menjadi alternatif pilihan efektif untuk meningkatkan minat belajar pada siswa. Adapun persamaan dengan penelitian ini ialah penggunaan media Quizizz dan tujuan dari penelitian dan juga metode penelitian yang dipakai yaitu penelitian Kuantitatif. Adapun perbedaan dari penelitian ini ialah tempat penelitian.²⁴

Keempat, Thesis yang ditulis oleh Dian Nur Rohmawati (2022) dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Al-Qur'an Hadis melalui media Quizizz untuk siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah, Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan produk pengembangan bahan ajar al-

²³ Saipul Ashari Pane, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa," JURNAL RIYADHAH: Jurnal Pendidikan Islam 2, no. 2 (2023).

²⁴ Abd Rajab, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa SMP Negeri 1 Takalar," 2020.

Qur'an Hadis melalui media Quizizz kelas VIII Madrasah Tsanawiyah dan (2) mengetahui efektivitas penggunaan bahan ajar al-Qur'an Hadis melalui media Quizizz untuk siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* model 4D oleh Thiagarajan, terdiri dari Define (pendefinisian), *Design* (perencanaan), *Develop* (pengembangan), *Dessiminate* (penyebaran). Hasil dari penelitian menunjukkan perkembangan bahan ajar pada Pelajaran Al-Qur'an Hadis melalui media Quizizz pada siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah, memenuhi kriteria layak berdasarkan validasi ahli materi 78%, ahli media 74% dan ahli pembelajaran sebesar 94%. Adapun persamaan dari penelitian ini adalah media pembelajaran yaitu menggunakan media Quizizz dalam Pelajaran PAI. Adapun perbedaan dari penelitian ini adalah dari metodologi penelitian yang menggunakan R&D sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian Kuantitatif dan juga dari tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui keefektivan Bahasa ajar pada Pelajaran Al-Qur'an Hadis sedang pada penelitian ini memiliki tujuan dari efektifitas dalam minat belajar.²⁵

Kelima, thesis yang ditulis oleh Frida Meilani, dengan judul "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V Di MI Datuk Singaraja Kerso Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa inggris kelas V di MI Datuk Singaraja Kerso Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (field research) dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada saat proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris, 2) Faktor pendukung dari penggunaan

²⁵ D N Rohmawati, "*Pengembangan Bahan Ajar Al-Qur'an Hadis Melalui Media Quizizz Untuk Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah*" (IAIN Kediri, 2022).

Quizizz ialah pengaksesannya yang sangat mudah, memudahkan guru dalam menyampaikan materi, memudahkan guru dalam membuat soal atau kuis serta adanya jaringan internet dan sarana prasarana lainnya. Adapun persamaan dengan penelitian ini adalah dalam penggunaan media quizizz sebagai media pembelajaran. Dan perbedaannya ialah pada tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan hasil belajar sedangkan pada penelitian ini ialah efektifitas dalam minat belajar, dan juga pada mata Pelajaran yang digunakan menggunakan Pelajaran Bahasa Inggris sedangkan dalam penelitian ini menggunakan Pelajaran SKI, dan pada metodologi penelitian menggunakan penelitian kualitatif sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.²⁶

²⁶ Frida Meilani, “Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V Di MI Datuk Singaraja Kerso Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara” (IAIN Kudus, 2022).

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Definisi media sudah sangat banyak ditemukan para ahli. Media dari kata asal yaitu merupakan kata jamak dari kata “*medium*”, yaitu sesuatu yang dapat menjadi perantara dalam proses komunikasi tau alat yang dapat menyampaikan pesan dan informasi dari sumber pesan kepada penerima pesan.¹ Banyak pula para ahli yang memaparkan pengertian dari media dalam buku Hamza Pagarra dkk dengan judul media pembelajaran yaitu: Gagne (1970) mengatakan bahwa media memiliki berbagai jenis komponen yang dapat memotivasi siswa dalam belajar. Arif S. Sadiman (1990) ia menjelaskan bahwa media ialah alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sehingga terjadilah suatu proses belajar.² Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berupa fisik maupun teknis dalam suatu proses pembelajaran yang dapat membantu guru dalam penyampaian materi ajar kepada siswa sehingga memudahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.³

Media dalam proses pembelajaran cenderung dimaknai sebagai alat-alat fotografis, grafis, atau elektronik untuk memposes, menangkap dan juga Menyusun informasi verbal maupun visual. Dalam Pendidikan media digunakan sebagai alat dan bahan bantu dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari hal tersebut media dapat dikatakan sebagai bahan dan alat yang digunakan untuk

¹ Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran* (Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022), hal 5.

² Pagarra et al, hal 5.

³ Ayang Emiyati and AranHendri Kurniawan, *Media Pembelajaran*, ed. Tukaryanto, Pertama (Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara, 2022), hal 1.

menjadi alat interaksi komunikasi yang edukatif antara guru dan siswa yang dapat berlangsung secara interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.⁴ Media dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, media pembelajaran juga memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas dalam proses pembelajaran, maka media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan juga keterampilan siswa dalam pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang baik.⁵

Media pembelajaran merupakan media ajar baik dalam bentuk cetak, visual, audio ataupun gabungan antara keduanya yaitu audio-visual yang digunakan dalam proses pembelajaran, media juga merupakan sarana komunikasi yang digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa agar lebih terstandar dan terstruktur dan menjadikan pembelajaran lebih berkualitas.⁶ Menurut Kudtsndi dan Stjipto dalam bukunya Hamdan Husain dengan judul media pembelajaran efektif menerangkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna. Sedangkan menurut Moriera, media pembelajaran instrumen yang digunakan untuk menunjukkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur agar lebih nyata.⁷

Media pembelajaran ialah sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong minat siswa dalam proses pembelajaran. Menurut

⁴ k. A Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., ... & Suseni, *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0,"* ed. Rahmi Mudia (Makassar: CV. Tohar Media, 2022), hal 2-3.

⁵ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018):, hal 105.

⁶ Lestari Novia, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2020), hal 2-3.

⁷ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), hal 3.

Azhar Arsyad dalam bukunya mengutarakan bahwa media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar, membangkitkan motivasi belajar bahkan menumbuhkan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.⁸

b. Fungsi, Manfaat dan Tujuan Media Pembelajaran

1) Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai perantara komunikasi antara guru dan siswa memiliki berbagai fungsi media pembelajaran, yaitu:⁹

- a) Pemusatan focus perhatian siswa, yaitu media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat berfungsi pemusatan perhatian siswa.
- b) Penggugah emosi dan motivasi siswa, guru yang menggunakan media pembelajaran di kelas dapat membuat suasana belajar lebih hidup, menyenangkan dan menambah minat, motivasi belajar siswa.
- c) Pengaktif respon siswa, dengan konsep yang monoton siswa tidak termotivasi dalam pembelajaran dan cenderung pasif, maka dengan pemanfaatan media pembelajaran siswa dapat memberika respon balik yang positif dalam proses pembelajaran dan mendorong minat siswa dalam aktif berperan di dalam kelas.

Fungsi media pembelajaran dikutip juga oleh Asyar, bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama, yaitu:¹⁰

⁸ Fatikh Inayahtur Rahma, "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar)," *Jurnal Studi Islam* 14, no. 2 (2019), hal 89.

⁹ Pagarra et al., *Media Pembelajaran* (Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022), hal 19-20.

¹⁰ Pagarra et al, hal 21.

- a) Fungsi sumber belajar, media pembelajaran sebagai sumber belajar siswa.
- b) Fungsi semantic, dengan media dapat menambah kosa kata atau istilah.
- c) Fungsi manipulative, media dapat dengan mudah menampilkan Kembali suatu benda, kondoso, situasi.
- d) Fungsi fiksatil, yaitu kemampuan media untuk menangkap, menyimpan dan menmpilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lama.
- e) Fungsi distributive, dengan penggunaan media suatu materi, objek atau kejadian dapat diikuti siswa dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas.
- f) Fungsi sosio kultural, denan penggunaan media dapat mengatasi hmbatan sosio kultural antara siswa.

Menurut Livie dan Lentz dalam jurnal media pembelajaran dalam proses belajar karya Sapriyah, ada empat fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yaitu:¹¹

- a) Fungsi Tensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau materi pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikannya.
- b) Fungsi Afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah

¹¹ Sapriyah, “*Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.*” Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan 3, no. 1 (2019),, hal 47.

emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

- c) Fungsi Kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d) Fungsi Kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif.¹² Dengan Menyediakan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa. Dengan penggunaan media yang baik dapat berfungsi dan berdampak positif kepada para siswa.

¹² Bambang Suhartawan, *Konsep Dasar Media Pembelajaran* (Batam: CV. Rey Media Grafika, 2024), hal 26.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah mempermudah interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien, manfaat media pembelajaran sebagai berikut:¹³

- a) Dengan media pembelajaran dapat melihat beda atau peristiwa yang telah terjadi dimasa lampau, dengan perantara video, gambar, film dan lain sebagainya.
- b) Mendengar suara yang jarang didengar secara langsung oleh telinga seperti detak jantung dan sebagainya.
- c) Dapat membandingkan sesuatu dengan mudah, dengan bantuan gambar maka siswa dapat dengan mudah membedakan atau membandingkan antara dua benda.
- d) Dapat melihat secara jelas Gerakan-gerakan yang cepat ataupun lambat dengan media video.
- e) Dapat belajar sesuai minat, bakat, kemampuan dan temponya masing-masing.

Selain itu adapun beberapa manfaat dan peran media pembelajaran, yaitu:¹⁴

- a) Media pembelajaran dapat menggantikan benda yang berbahaya bagi siswa, atau benda yang sulit dihadirkan secara langsung di kelas dalam proses pembelajaran, seperti hewan buas, benda-benda tajam.
- b) Pesan yang disampaikan lebih jelas sehingga tidak terkesan monoton dan membosankan,
- c) Media pembelajaran bermanfaat untuk mengkonkretkan konsep yang abstrak menjadi nyata, seperti melihat miniature atau replika yang dapat mewakili aslinya.

¹³ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Penerbit Bintang Sutabaya, 2016), hal 9-10.

¹⁴ Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., ... & Suseni, *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0."*, hal 29-30.

- d) Pemahaman para siswa menjadi sama saat pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

3) Tujuan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar baik individual atau kelompok, memiliki beberapa tujuan, Kemp dan Dayton (1985) mengemukakan tiga tujuan pemanfaatan media pembelajaran, yaitu:¹⁵

- a) Menyampaikan Informasi (*to inform*), media pembelajaran memiliki kedudukan yang penting dalam proses penyampaian komunikasi dari guru kepada siswa. Maka dalam proses pembelajaran media bertujuan untuk menyampaikan informasi berupa materi ajar. Penggunaan media akan mampu menyetarakan siswa yang memiliki kemampuan indera yang tidak sama, baik dari visual maupun audio, demikian juga kemampuan berbicaranya. Dengan penggunaan media, kelemahan indera yang dimiliki setiap siswa dalam menerima dan juga mengolah informasi dapat dikurangi dan dapat memberikan stimulus terhadap berbagai indera siswa.
- b) Memotivasi (*to motivate*), dalam kegiatan belajar motivasi siswa adalah tolak ukur untuk menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Siswa yang kurang bahkan tidak mempunyai motivasi belajar akan sulit melakukan aktivitas belajar. Tidak adanya aktivitas belajar tentu akan berdampak terhadap tujuan pembelajaran. Apabila tujuan pembelajaran tidak tercapai, mencerminkan kegagalan yang dilakukan pendidik. Untuk itu, para pendidik harus menciptakan strategi yang tepat dalam memotivasi belajar siswa agar dapat meningkatkan minat para siswa dalam pembelajaran.
- c) Menciptakan aktivitas belajar (*to learn*), pengalaman belajar yang bermakna sebagai hasil dari suatu kegiatan

¹⁵ Pagarra et al., *Media Pembelajaran*, hal 13-16.

pembelajaran. Maka proses pembelajaran hendaknya diarahkan untuk menciptakan berbagai aktivitas belajar yang mampu memberikan pengalaman belajar “*learning experience*” pada siswa. Sesuai dengan karakteristik usia siswa maka menghadirkan “*learning experience*” yang menarik dan menyenangkan tentu menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam melaksanakan pembelajarannya di kelas.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan tujuan penggunaannya dan karakteristik jenis media. Media dibedakan menjadi empat jenis, yaitu: media dua dimensi seperti gambar, karikatur, foto, dan poster. Media tiga dimensi dalam bentuk model seperti benda tiruan, aquarium, dan etalase. Media proyeksi seperti slide, *LCD*, video, dan flim. Lingkungan seperti lingkungan sekolah, taman dan kebun.¹⁶

Menurut Rudi Bretas, terdapat tujuh klasifikasi atau jenis media, yaitu sebagai berikut:¹⁷

- 1) Media audio visual gerak, seperti suara, pita video, flim dan tv.
- 2) Media audi visual diam, seperti flim rangkaian suara, halaman suara.
- 3) Audio semi gerak seperti tulisan jauh bersuara.
- 4) Media visual bergerak, seperti flim bisu.
- 5) Media visual diam, seperti foto, *microphone*.
- 6) Media audio, seperti radio, telepon.
- 7) Media cetak, seperti buku, modul, bahan ajar mandiri.

¹⁶ A Jauhar Fuad, “Pemanfaatan Media Slide Power Point Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa” *El-Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education* 1, no. 1 (2019). Hal. 65.

¹⁷ Fatikh Inayahtur Rahma, “Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar),” *Jurnal Studi Islam* 14, no. 2 (2019). Hal 89.

Salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima dalam hal ini berarti siswa. Sebagian media dapat mengolah pesan dan respons siswa sehingga media itu sering disebut media interaktif. Pesan dan informasi yang dibawa oleh media bisa berupa pesan yang sederhana juga bisa berupa pesan yang kompleks. Akan tetapi, yang terpenting adalah media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa.¹⁸

Ada beberapa jenis-jenis media pembelajaran menurut prinsip penggunaannya dan pengembangannya, yaitu:¹⁹

1) Media Pembelajaran Berbasis Manusia

Media dengan manusia secara langsung bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa. Dengan pembelajaran berbasis manusia tau dengan guru yang sering kita dengar, dapat mengarahkan dan mempengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar.

2) Media Pembelajaran Berbasis Cetakan

Materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf, dan penggunaan spasi kosong.

¹⁸ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, hal 46.

¹⁹ Amin, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran SKI MI.", hal 119-120.

3) Media Pembelajaran Berbasis Visual

Media pembelajaran berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman, misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi, dan juga dapat memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.²⁰

4) Media Pembelajaran Berbasis *Audio-Visual*

Media pembelajaran berbasis audio-visual merupakan penggabungan media visual seperti gambar yang dapat dilihat dengan menggunakan suara (*audio*). Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Seperti film, video pembelajaran dan lain sebagainya.²¹

5) Media Pembelajaran Berbasis Komputer.

Pada saat ini pembelajaran berbasis komputer atau alat elektronik lainya seperti *smartphone* sudah sangat populer dan telah digunakan dalam pembelajaran. Adapula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya.

²⁰ Irjus Indrawan et al., *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*, Pertama (Banyumas: CV. Pena Persada, 2020), hal 59.

²¹ Indrawan et al, hal 60.

d. Karakteristik Media pembelajaran

Dalam media pembelajaran memiliki beberapa karakteristik, Gerlach dan Elli mengemukakan tiga ciri-ciri karakteristik media, yaitu sebagai berikut:²²

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek yang terjadi pada suatu waktu tertentu tanpa mengenal waktu. Dengan ciri fiksatif ini, memungkinkan media rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu disalurkan pada waktu yang diinginkan.

Dengan ciri fiksatif amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan dapat digunakan setiap saat dan dijadikan media pembelajaran untuk waktu yang lama. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali (dapat satu dekade atau satu abad) dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran yang akan datang. Kegiatan belajar mengajar dan juga kegiatan siswa dapat direkam dan bisa dijadikan sebagai bahan ajar atau evaluasi untuk pembelajaran berikutnya.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulatif Property*)

Transformasi merupakan suatu kejadian atau obyek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu lama dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan pengambilan gambar atau video yang menjadikannya sebuah media ajar. Disamping dapat dipercepat suatu kejadian dapat diperlambat pada saat penayangan kembali hasil suatu rekaman video, seperti video proses ulat bulu menjadi kupu-kupu bisa dilihat dengan waktu yang singkat dan menjadi lebih efektif begitupula dengan

²² Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan 3, no. 1 (2019), hal 472-473.

kejadian yang cepat dapat dilihat dengan duasi lambat agar lebih dapat memahami maksud dari video tersebut.

3) Ciri Distribusi (*Distributif Property*)

Ciri distribusi dari suatu media memungkinkan suatu objek atau kejadian di transformasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kedalan sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

e. Pemilihan Media Pembelajaran

Sebelum menggunakan media pembelajaran, perlu dilakukan dengan pertimbangan yang baik, karna kesalahan dalam pemilihan media ajar akan berdampak negatif. Adapun faktor-faktor yang harus diperhatikan saat pemilihan media pembelajaran, yaitu:²³

- 1) Dana dan sumber dana, banyak guru yang tidak menggunakan media pembelajaran hanya karna terkendala dengan biaya dan kurangnya fasilitas sekolah, maka guru pun harus dapat membuat media pembelajaran dengan biaya yang terjangkau.
- 2) Materi pembelajaran, guru harus mempertimbangkan materi pembelajaran, karena setiap pelajaran membutuhkan media yang berbeda-beda.
- 3) Siswa, setiap individu memiliki minat dan bakat masing-masing, maka guru juga harus dapat menyesuaikan media yang akan dipakai dengan kemampuan para siswa.
- 4) Jenis media, guru harus memilih jenis media yang cocok dalam pembelajaran berupa media audio, visual, audio visual, atau alat peraga. Dengan pemilihan media yang tepat maka guru dapat merangsang respon siswa dengan baik.

Dengan pemilihan media yang sesuai dapat membuat motivasi belajar siswa adakan meningkat dan mempengaruhi

²³ Syahrudin Mahmud, *Media Pembelajaran* (Cirebon: Penerbit Lovrinz Publishing, 2023), hal 56-57.

efektifitas proses pembelajaran.²⁴ Maka dari paparan di atas bahwasanya dengan memerhatikan faktor-faktor yang ada dan memilih media sesuai dengan pelajaran dan karakteristik para siswa, dapat menjadikan penggunaan media dalam pembelajaran lebih efektif dan efisien.

f. Perencanaan Pembelajaran Menggunakan Media

Setelah memilih media yang tepat untuk proses belajar mengajar, maka akan melakukan tahapan perencanaan media pembelajaran. manfaat perencanaan pembelajaran menggunakan media adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat perencanaan pembelajaran menggunakan media yaitu:²⁵

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan Dengan bantuan media, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi di antara siswa di manapun berada.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik dengan media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga lebih hidup dan tidak membosankan.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, dengan penggunaan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan

²⁴ Muhammad Ilham, *Media Pembelajaran: Teori, Implementasi, Dan Evaluasi* (Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2023), hal 52.

²⁵ Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., ... & Suseni, *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0."*, hal 39-40

sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, dengan media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mandalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik.
- 6) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

2. Media Pembelajaran Quizizz

a. Pengertian Media Pembelajaran Quizizz

Banyak jenis teknologi informasi dan komunikasi dalam Pendidikan yang dapat diterapkan diantaranya *E-learning*, *Web-based learning*, *Digital learning* dan masih banyak lagi. Dengan kemajuan teknologi telah banyak media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran salah satunya ialah Quizizz. Quizizz ialah media pembelajaran yang dipercayai dapat memberikan motivasi dan meningkatkan minat dalam pembelajaran dengan fitur-fitur yang menarik. Quizizz merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multiplayer yang dapat diakses melalui *smartphone*, *tablet* atau *leptop* dan *computer*. Quizizz merupakan media pembelajaran game edukasi *online* berupa kuis dan presentasi interaktif memadukan audio dan visual yang menarik²⁶

²⁶ Ahmad Herlina, Latif Abdul, and Ahmad AL-yakin, *Pembelajaran, Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment* (Yogyakarta: Nas Media Pustaka, 2021), hal 103-104.

Quizizz adalah website yang dapat digunakan guru untuk melakukan penilaian formatif dengan memberikan kuis untuk siswa, dari segala usia. Tidak hanya kuis saja namun dalam penggunaan media quizizz dapat dipadukan dengan slide presentasi yang dapat membantu dan memudahkan guru dalam pembelajaran. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis permainan, yang membawa kegiatan multipemain di ruang kelas dan membuat latihan di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. Quizizz adalah permainan berbasis sistem respon yang dimainkan di kelas secara real time. Dalam Quizizz urutan pertanyaan dapat diacak untuk setiap siswa, Quizizz juga dapat digunakan untuk memberikan sebagai latihan pekerjaan rumah kepada siswa. Quizizz adalah pendekatan berbasis permainan untuk campuran belajar yang telah diperkenalkan di beberapa bidang kehidupan, khususnya bidang pendidikan.²⁷

Quizizz adalah aplikasi pembelajaran berbasis game, dan dapat dibuat untuk presetas berdasarkan quiz yang ada dan dapat juga dipadukan dengan quiz-quiz untuk menambah ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema dan musik penghibur dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan quizizz menunjang siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka dalam belajar sehingga dapat meningkatkan minat dalam pembelajaran. Dengan Quizizz dapat langsung melihat data statistik tentang hasil yang telah dikerjakan siswa, maka Quizizz ialah media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses penyampaian pesan terhadap siswa.²⁸

Quizizz ialah aplikasi media pembelajaran yang dipakai untuk pembuatan dan pengerjaan kuis, dengan aplikasi ini sangat memudahkan guru untuk mengevaluasi hasil belajar siswa melalui

²⁷ Deden Dicky Dermawan, *Penerapan Asesmen HOTS Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Quizizz* (Cirebon: CV. Zenius Publisher, 2021), hal 36.

²⁸ Deden Dicky Dermawan, hal 105.

kuis yang diberikan dalam bentuk online. Adapun beberapa fitur menarik dari Quizizz, yaitu:²⁹

- 1) Kelincahan siswa, dengan Quizizz dapat melihat kelincahan siswa dalam menjawab pertanyaan.
- 2) Para pengguna Quizizz, terutama guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan dan waktu yang diinginkan.
- 3) Quizizz juga dapat diubah dalam bentuk PDF
- 4) Fitur Quizizz memiliki lima jenis soal yang dapat digunakan, yaitu: pilihan ganda, kotak centang, isi bagian yang kosong, dan pemilihan atau survey.
- 5) Fitur *lesson on Quizizz*, membantu guru untuk membuat presentasi dan juga membuat kelas lebih menyatu dengan adanya aplikasi bejar seperti *google classroom*.
- 6) Fitur yang terdapat di Quizizz seperti animasi, audio dan gambar yang dapat menampilkan minat siswa terhadap soal-soal dan Pelajaran yang telah disediakan.

b. Karakteristik dan Penerapan Quizizz

Media pembelajarna Quizizz termasuk salah satu media yang berbasis multimedia, dapat dikatakan multimedia karenan meiliki beberapa komponenn teks, gambar dan grafik, video, animasi, dan audio. Biasanya aplikasi multimedia menggunakan salah satu komponen tersebut atau keseluruhannya. Teks dan gambar tergolong komponen statis, sedangkan video, audio dan animasi termasuk komponen dinamis.³⁰

Quizizz didirikan oleh Antik Gupta dan Deepak Joy Cheenath pada tahun 2015, Aplikasi Quizizz memiliki fitur-fitur yang telah diprogramkan dan dirancang agar mudah digunakan oleh para penggunanya. Kelengkapan dari media Quizizz sangat

²⁹ Agnes puspita fajar et al., *Spesial Book For Media Tutorial ICT-Based Learning*, ed. Cristiyani Aprinastuti, Pertama (Yogyakarta: Stiletto Book, 2023), hal 50-52.

³⁰ Irjus Indrawan et al., *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*, Pertama (Banyumas: CV. Pena Persada, 2020), hal 85.

mendukung untuk kesuksesan pembelajaran berbagai jenjang dan mata pelajaran.³¹

Media pembelajaran Quizizz Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik, yang membuat siswa terhibur dalam proses pembelajaran. Implementasi penggunaan Quizizz oleh siswa di dalam kelas menggunakan perangkat elektronik mereka. Media pembelajaran yang berbasis teknologi pembelajaran memiliki enam manfaat dalam memecahkan masalah pembelajaran, yaitu:³²

- 1) Meningkatkan produktifitas pendidikan, yaitu dengan cara mempercepat laju belajar siswa, membntu guru dalam menggunakan waktu secara lebih baik.
- 2) Memberikan kemungkinan pembelaajran yang bersifat individual, yaitu membebaskan para siswa berkreasi dan mengembangkan sesuai kemampuan masing-masing.
- 3) Membarikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran, yaitu merencanakan program belajar yang lebih sitematis, mengembangkan bahan aja sesuai karakteristik dan minat para siswa.
- 4) Lebih memantapkan pembelajaran.
- 5) Dengan media membuat proses pembelajaran lebih cepat.

c. Langkah-Langkah Memebuat Kuis Pembelajaran

Adapun Langkah-langkah cara membuat kuis di Quizizz, sebagai berikut:³³

- 1) Langkah-langkah cara membuat kuis di quizizz yang dilakukan oleh guru:

³¹ Ahmad Herlina, Latif Abdul, and Ahmad AL-yakin, *Pembelajaran, Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment* (Yogyakarta: Nas Media Pustaka, 2021), hal 107.

³² Ahmad Herlina, Latif Abdul, and Ahmad AL-yakin, *Pembelajaran, Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment*, hal 10-11.

³³ Deden Dicky Dermawan, *Penerapan Asesmen HOTS Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Quizizz*, hal 40-48.

- a) Persiapan pembelajaran dengan membuat akun dan soal di quizizz yang dengan masuk ke www.quizizz.com lalu sign up.
 - b) Masukkan akun google atau email.
 - c) Pilih peran sebagai guru dan lengkapi data.
 - d) Klik open quiz creator isikan nama kuis kemudian buatlah pertanyaan, pilihan jawaban, dan mengatur jawaban yang benar, “question preview” akan menampilkan soal yang sudah dibuat, bisa menambahkan soal baru dan klik finished bila sudah selesai.
 - e) Pada akhir kuis guru dapat mengetahui siswa yang menjawab benar atau salah dan mengetahui skor tiap peserta dari tertinggi sampai terendah.
- 2) Langkah-langkah cara pengerjaan kuis di quizizz bagi siswa:
- a) Siswa mengklik join. quizizz.com dibrowser HP masing-masing untuk mengerjakan soal bisa juga dengan klik aplikasi Quizizz yang sudah instal melalui playstore dengan memasukan kode *game* dan nama siswa.
 - b) Siswa telah bergabung akan terlihat dilayar laptop guru.
 - c) Pada akhir kuis dapat mengetahui nilai secara langsung.

d. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan juga kekurangan, adapun beberapa kelebihan dan kekurangan media Quizizz, yaitu:³⁴

- 1) Kelebihan media Quizizz sebagai media pembelajaran, yaitu:
 - a) Membentuk evaluasi formatif secara real-time di dalam kelas.
 - b) Guru dapat menilai dengan cepat, karna hasil dari pembelajaran akan langsung keluar secara otomatis.

³⁴ Ahmad Herlina, Latif Abdul, and Ahmad AL-yakin, *Pembelajaran, Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment*, hal 107.

- c) Bisa digunakan pada perangkat apa saja, seperti smartphone, tablet, laptop, yang telah terkoneksi internet.
 - d) Tidak hanya program quiz atau soal-soal, tetapi juga dapat memaparkan materi dalam bentuk slide.
 - e) Quizizz terintegrasi dengan Google classroom, sehingga keamanan siswa ditingkatkan mereka log in dengan akun google mereka.
 - f) Guru dapat mengakses laporan kuis siswa dan menganalisis kinerja siswa secara keseluruhan atau individual.
 - g) Umpan balik yang didapatkan peserta berdasarkan jawaban benar atau salah akan segera ditampilkan setelah mereka memberi respon untuk setiap jawaban.
 - h) Pertanyaan dan pilihan jawaban yang disajikan secara individual pada layar peserta dengan urutan yang bisa diacak antar peserta.
 - i) Tidak ada batasan jumlah slide pembelajaran dan jumlah pertanyaan yang akan diberikan guru.
- 2) Kekurangan media Quizizz sebagai media pembelajaran, yaitu:³⁵
- a) Pemain tidak dapat berhenti setelah menjawab pertanyaan sebelum seluruh pertanyaan dijawab.
 - b) Dipengaruhi internet yang kuat. Quizizz sangat dipengaruhi oleh internet yang stabil, sehingga bisa terjadi putus sambungan internet jika jaringan tidak stabil, dan dapat menghambat pekerjaan siswa dalam penggunaan media.
 - c) Mengalami penurunan tingkat pada ranking. Siswa bisa saja mengalami penurunan tingkat walaupun soal-soalnya telah dikerjakan semua. Hal ini dikarenakan lama secepatnya pekerjaan yang berpengaruh terhadap hasil nilai

³⁵ Purwianto and Fahyuni, "*Pengaruh Aplikasi Quizizz PAI Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19.*", hal 73.

yang didapat. Jika siswa mengerjakan soal yang lebih cepat, maka hasil yang akan diperoleh akan semakin besar.

3. Belajar dan Minat Belajar

a. Belajar

1) Pengertian Belajar

Sebagai manusia kita harus sadar akan belajar, karna belajar dimulai dari sejak dalam kandungan hingga meninggal, belajar tidak hanya meliputi mata pelajaran, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat, penyesuaian sosial, dan cita-cita. Hamdayama (2017) mengatakan bahwa belajar adalah usaha atau sesuatu kegiatan yang dilakukan secara sadar agar mengetahui sesuatu yang belum diketahui, sehingga dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti.³⁶

Belajar ialah suatu proses yang dialami oleh setiap individu yang dapat menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap. Djarmarah (2011) mengatakan dalam jurnalnya Lusi Marleni bahwa “belajar sebagai proses yang dapat menimbulkan dan merubah tingkah laku melalui Latihan dan pengalaman”.³⁷ Belajar juga dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman interaksi dengan lingkungannya yang mendasari dari kognitif, efektif dan psikomotorik.

Belajar merupakan suatu kegiatan yang melibatkan semua unsur, adanya perubahan baik yang bersifat relatif permanen sehingga akan berdampak pada aspek spiritual dan sosial siswa. Pembelajaran tidak hanya menyampaikan materi dalam kelas semata, namun lebih dari itu merupakan suatu aktivitas professional

³⁶ Trygu, *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*, ed. Guepedia (Gunungsitoli: Guepedia, 2021), hal 33-34.

³⁷ Lusi Marleni, “*Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Masyarakat Bajo*,” *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 18, no. 3 (2016), hal 150.

yang menuntut seorang guru dapat mengembangkan keterampilan dasar mengajar secara terpadu serta menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Perubahan tingkah laku seseorang dipengaruhi dari proses belajar. Jika proses belajar baik maka cenderung akan mempengaruhi perilaku untuk menjadi lebih baik lagi, namun jika proses belajar tidak baik, maka cenderung akan mempengaruhi perilaku untuk menjadi tidak baik pula.³⁸

Sebagian pakar memaknai belajar dengan mengekspresikan perubahan atau potensi perubahan pada perilaku dan menjadikan perilaku yang lebih stabil yang terjadi pada individu maupun kelompok, perubahan yang terjadi menandakan sebagai elemen penting yang menjadikan sebagai ciri belajar, maka dalam hal ini ada tiga inisi yang dapat dijadikan syarat sebagai terjadinya proses belajar yaitu: belajar dapat menghasilkan perubahan, belajar terjadi sepanjang waktu, dan belajar terjadi melalui pengalaman.³⁹

2) Faktor Yang Mempengaruhi Belajar Siswa

Ada beberapa faktor yang bisa mempengaruhi belajar siswa yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

a) Faktor Internal

Faktor intern ialah faktor dari dalam yang dapat mempengaruhi belajar dari dalam diri siswa, yaitu meliputi:

- (1) Fisiologi yang meliputi kondisi jasmaniah dan panca indra siswa yang dapat memudahkan dalam proses belajar.
- (2) Psikologi, yaitu beberapa faktor psikologis yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar seperti

³⁸ Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., ... & Suseni, *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0."*, hal 4-5.

³⁹ Gaffar Hafiz Sagala, *Konsep Belajar Dan Pembelajaran: Suatu Ulasan Teoritis Dan Empiris* (Jakarta: Kencana, 2023), hal 6-7.

kecerdasan, bakat, minat, motivasi, emosi dan kemampuan kognitif.

- (3) Kemampuan kognitif siswa yang mempengaruhi belajar yaitu dari aspek pengamatan, perhatian, ingatan dan daya pikir siswa.⁴⁰

b) Faktor Eksternal

Faktor Ekstern ialah faktor yang berasal dari luar siswa yang mempengaruhi proses belajar dan hasil belajar siswa, yaitu meliputi:

- (1) Lingkungan alami, yaitu faktor yang mempengaruhi dalam proses belajar seperti keadaan cuaca, waktu, tempat atau gedung dan juga alat-alat yang dipakai untuk proses belajar.
- (2) Waktu belajar juga mempengaruhi proses belajar siswa yaitu pembagian waktu siswa dalam belajar.⁴¹

b. Minat Belajar

1) Pengertian Minat Belajar

Minat di dalam proses belajar adalah suatu aspek dalam psikologi yang dapat mempengaruhi setiap individu dalam belajar, karena minat yang dimiliki seseorang akan menimbulkan rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa adanya keterpaksaan. Minat belajar mempunyai peran yang sangat besar terhadap proses belajar karena minat belajar merupakan salah satu kunci keaktifan seorang siswa dengan adanya minat belajar yang tinggi maka siswa tersebut akan memiliki keaktifan yang berasal dari dalam diri nya sendiri.

⁴⁰ Suhono, *Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Manusia*, ed. Setyasih Harini (Surakarta: Unisri Press, 2022), hal 28..

⁴¹ Suhono, *Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Manusia*, hal 29.

Sehingga dengan adanya minat belajar dapat mempengaruhi keaktifan dan hasil belajar dari siswa.⁴²

Menurut Sabri minat dapat diartikan sebagai kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat suatu hal secara terus menerus, minat memiliki kaitan erat dengan perasaan senang, karena itu dapat dikatakan minat itu terjadi karena sikap senang kepada sesuatu, orang berminat pada sesuatu berarti ia sikapnya senang kepada sesuatu.⁴³

Minat adalah sebuah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat merupakan suatu perasaan suka atau ketertarikan yang bersumber dari dalam diri seseorang pada sesuatu hal atau aktivitas, tanpa adanya paksaan. Jika seseorang mempunyai minat belajar yang tinggi maka akan dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan baik sehingga menghasilkan hasil yang terbaik juga dalam proses belajarnya. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar yang tinggi di peroleh melalui partisipan yang aktif untuk mendapatkan suatu hasil yang maksimal. Dengan demikian siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi akan cenderung menunjukkan perilaku, perhatian sesuai dengan subjek atau objek yang di pelajarnya. Begitu juga sebaliknya siswa yang mempunyai minat belajar yang rendah akan menunjukkan perilaku yang tidak diharapkan seperti tidak fokus dengan mata pelajaran, siswa tidak mengerjakan tugas, tidak melengkapi catatan pelajaran yang diberikan oleh pendidik.⁴⁴

Dari beberapa pendapat yang ada dapat disimpulkan minat sering dihubungkan dengan keinginan atau ketertarikan terhadap

⁴² Rina Dwi Muliani, "Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa," *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2022), hal 134.

⁴³ Muhamad Rizki, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 7, no. 3 (2021), hal 170.

⁴⁴ Rika Dewi, *Minat Belajar Dan Kompetensi Mahasiswa Dalam Penerapan Praktik Kebidanan* (Penerbit NEM, 2021), hal 9-10.

sesuatu yang datang dari dalam diri seseorang tanpa ada paksaan dari luar. Minat juga berarti sibuk, tertarik, atau terlibat sepenuhnya dengan suatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan itu, minat merupakan rasa suka, perasaan senang atau tertarik terhadap suatu hal atau aktivitas seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu kegiatan. Minat dapat juga dikatakan sebagai suatu keinginan atau kemauan yang merupakan dorongan seseorang untuk melakukan suatu hal atau aktivitas tanpa adanya paksaan dari luar dirinya. Minat bisa juga diartikan sebagai kecenderungan jiwa yang relatif menetap kepada diri seseorang dan biasanya dengan perasaan senang. Jadi minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa seseorang lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.

2) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa

Banyak factor-faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa saat belajar, ada dua factor yaitu dari factor internal dan eksternal. Faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat, yang berasal dari dalam diri sendiri. Faktor internal tersebut antara lain pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan. Faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa meliputi factor keluarga, sekolah dan Masyarakat.⁴⁵

Terdapat enam factor yang didukung oleh sejumlah teori psikologi yang berdampak pada minat belajar siswa, yaitu:

- a) Sikap, ialah gabungan konsep, informasi, dan emosi yang dihasilkan dalam diri seseorang untuk merespon orang lain, sikap dapat mempengaruhi terhadap perilaku belajar siswa karena dengan sikap membantu para siswa dalam merasakan dunianya sikap juga merupakan kegiatan dari belajar, para siswa bersikap dari pada yang mereka pelajari.

⁴⁵ Muliani, "*Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa.*", hal 139.

- b) Kebutuhan, para siswa akan belajar dari apa yang mereka butuhkan, kebutuhan merupakan kondisi yang dialami siswa untuk mencapai tujuan.
- c) Rangsangan, berpengaruh terhadap factor siswa dalam belajar, rangsangan ialah perubahan pandangan di dalam pengalaman lingkungan yang dapat membuat seseorang aktif karena adanya rangsangan yang ia terima. Yaitu rangsangan terhadap media pembelajaran yang dipeljarinya di kelas yang dapat manimbulkan minat dan semangat dalam belajar.
- d) Afeksi, Afeksi merupakan pengalaman emosional kecemasan, kepedulian, dan pemilikan dari individu atau kelompok pada waktu belajar. Emosi seseorang berkaitan dengan dorongan-dorongan pada dirinya. Oleh karena itu, afeksi dapat memengaruhi minat belajar. Afeksi menjadi motivator intrinsic.
- e) Kompetensi, juga berpengaruh pada minat belajar siswa, Kompetensi mengasumsikan bahwa siswa secara alamiah berusaha keras untuk berinteraksi dengan lingkungannya secara efektif.
- f) Penguatan, merupakan peristiwa yang mempertahankan atau meningkatkan respon siswa.

Ada dua faktor lain yang mempengaruhi minat belajar diantaranya faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah sesuatu pengaruh yang berasal dari dalam diri siswa yaitu perhatian, sikap, bakat, dan kemampuan seorang siswa. Faktor eksternal ialah faktor yang dipengaruhi dari luar misalnya perhatian dalam proses pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran bimbingan orang tua pada pembelajaran di rumah fasilitas dan kebutuhan yang menjadikan oleh orang tua serta

faktor lingkungan sekitar yang menyebabkan salah satu dari faktor yang mempengaruhi minat belajar.⁴⁶

Menurut Slameto (2010) dan jurnalnya Zaky dan Zauraini memaparkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa ialah:

a) Faktor Internal

- (1) Faktor Jasmaniah, kesehatan dan cacat tubuh.
- (2) Faktor psikologi, seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan, dan kesiapan.

b) Faktor Eksternal

- (1) Faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
- (2) Faktor sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, standar penilaian di atas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar dan tugas rumah.⁴⁷

3) Indikator Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa dapat diukur dengan menggunakan indikator minat belajar. Adapun beberapa indikator dalam minat belajar, yaitu:⁴⁸

- a) Perasaan senang, jika seorang siswa memiliki perasaan senang dan gembira saat pembelajaran maka tidak ada rasa keterpaksaan dalam belajar, dan minat belajarnya dapat meningkat dalam proses belajar.
- b) Keterlibatan siswa, dengan adanya minat dalam suatu objek dalam seperti dalam pembelajaran maka akan munculnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran atau dalam

⁴⁶ Muliani, "Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa" hal 141.

⁴⁷ Zaki Al Fuad and Zuraini, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN Kute Padang," Jurnal Tunas Bangsa 3, no. 2 (2016), hal 46.

⁴⁸ Hermawan Rudi, *Pembelajaran Kooperatif Tipe JINGSAW Model, Implikasi Dan Implementasi*, Pertama (Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media, 2022), hal 23-24.

mengerjakan suatu kegiatan, seperti aktif dalam diskusi, bertanya, dan menjawab pertanyaan dari guru.

- c) Ketertarikan siswa, adanya hubungan dan daya dorong siswa dapat memicu ketertarikan pada suatu objek, kegiatan dan berupa pengalaman yang efektif yang dapat dirangsang dari kegiatan pembelajaran, seperti antusias dalam mengikuti Pelajaran, tidak menunda mengerjakan tugas.
- d) Perhatian siswa, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa, jika siswa memiliki minat pada suatu objek dengan sendirinya ia akan memperhatikan objek tersebut, seperti menyimak, mendengarkan, memperhatikan penjelasan guru atau materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut Hidayat 2013 dalam bukunya Akrim dengan judul strategi peningkatan daya inat belajar siswa belajar PAI mencetak karakter siswa memaparkan beberapa indikator yang dapat menentukan minat belajar, ialah:⁴⁹

- a) Keinginan, seseorang yang memiliki keinginan terhadap suatu kegiatan maka ia akan melakukannya atas keinginannya sendiri. Keinginan merupakan indikator minat yang datang dari dorongan diri para siswa. Sehingga dari dorongan tersebut timbul keinginan dan minat untuk mengerjakan suatu pekerjaan yang ia sukai.
- b) Perasaan senang, seseorang yang memiliki perasaan senang atau suka dalam hal tertentu ia cenderung mengetahui hubungan antara perasaan dengan minat.
- c) Perhatian, adanya perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian, dan sebagainya dengan mengesampingkan yang lain.

⁴⁹ Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa*, ed. Emilda Sulasmi, 1st ed. (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021), hal 31-33.

- d) Perasaan tertarik, orang yang memiliki minat yang tinggi terhadap sesuatu akan terdapat kecenderungan yang kuat tertarik pada guru dan mata pelajaran yang diajarkan. Sehingga perasaan tertarik merupakan indikator yang menunjukkan minat seseorang.
- e) Giat belajar, dengan adanya minat dalam belajar maka para pesertadidik pun akan giat belajar tanpa disuruh dan melakukannya dengan kemauannya sendiri.
- f) Mengerjakan tugas, kebiasaan mengerjakan tugas yang diberikan guru merupakan salah satu indikator yang menunjukkan minat siswa.
- g) Menaati peraturan di kelas, orang yang berminat terhadap pelajaran dalam dirinya akan terdapat kecenderungan-kecenderungan yang kuat untuk mematuhi dan menaati peraturan-peraturan yang ditetapkan karena ia mengetahui konsekuensinya. Sehingga menaati peraturan merupakan indikator yang menentukan minat seseorang.

4. Efektifitas Pembelajaran

a. Pengertian Efektifitas

Efektifitas ialah sebuah ukuran yang dapat menyatakan sejauh mana sasaran/tujuan dalam aspek kuantitas, kualitas dan waktu yang dicapai. Menurut Anis Zohriah efektifitas berasal dari kata efek yang berarti sebagai hubungan sebab dan akibat, yaitu tujuan yang direncanakan sebelumnya dapat tercapai sesuai dengan apa yang diharapkan atau sasaran tercapai dengan adanya suatu proses kegiatan.⁵⁰

Efektivitas juga dapat dikatakan sebagai tingkat pencapaian dalam jangka pendek maupun panjang, efektivitas merupakan suatu standar pengukuran untuk melihat tingkat keberhasilan suatu dalam

⁵⁰ Anis Zohriah, *Evaluasi Program Pendidikan Dan Pelatihan Dalam Meningkatkan Efektifitas Pelayanan Perpustakaan* (Indramayu: Penerbit Adab, 2023), hal 90.

mencapai tujuan/sasaran yang telah ditetapkan. Efektifitas juga selalu terkait dengan hubungan antara hasil yang diharapkan dengan hasil yang telah dicapai, menurut mengartikan indikator efektifitas dalam arti tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditentukan merupakan sebuah pengukuran diaman suatu target telah tercapai sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Efektivitas berfokus pada hasil, program atau kegiatan yang dinilai efektif apabila hasil dapat memenuhi tujuan yang diharapkan.⁵¹

Dari pendapat-pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian efektifitas berada pada pencapaian tujuan, yaitu sebuah program atau rancangan dapat dikatakan efektif ketika ketika tujuan dan sasaran yang ingin dicapai dapat tercapai sesuai dengan apa yang sudah direncanakan sebelumnya. Ketika tujuan tercapai, maka pasti akan memunculkan dampak yang positif sebagaimana yang diharapkan. Dapat disimpulkan juga bila tingkat efektifitas dapat diukur dengan membandingkan antara tujuan dan rencana dengan hasil yang tercapai sesuai tujuan maka dapat disebut efektif, namun jika usaha yang dilakukan tidak mencapai sesuai dengan rencana maka dapat dikatakan tidak efektif.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran ialah suatu proses yang kompleks dan melibatkan interaksi antara siswa dengan lingkungan pembelajaran yang terstruktur dan diarahkan. Pembelajaran ialah suatu proses bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta membentuk sikap dan kepercayaan pada siswa. Dalam buku media pembelajaran SD pembelajaran ialah proses untuk membantu siswa agar mendapatkan pembelajaran dengan baik. Ia adalah sebuah proses untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan

⁵¹ Muhammad Sawir, *Birokrasi Pelayanan Publik (Konsep, Teori, Dan Aplikasi)* (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2020), hal 128-129.

nilai-nilai, pembelajaran juga melibatkan siswa dalam proses menciptakan, mengembangkan pengetahuan, keterampilan.⁵²

Pembelajaran sebagai suatu proses yang dilakukan oleh para guru dalam membimbing, membantu, dan mengarahkan siswa untuk memiliki pengalaman belajar. Pembelajaran berkenaan dengan kegiatan bagaimana guru mengajar serta bagaimana siswa belajar. Ki Hajar Dewantara dalam buku *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0”* menyatakan pembelajaran (onderwijs) itu tidak lain dan tidak bukan ialah salah satu bagian dari pendidikan. Jelasnya, pembelajaran tidak lain adalah pendidikan dengan cara memberikan ilmu atau pengetahuan serta kecakapan. Ia sebuah interaksi belajar dan mengajar yang berlangsung sebagai suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan siswa, di mana antara keduanya terdapat hubungan atau komunikasi interaksi yaitu guru mengajar di satu pihak dan siswa belajar di lain pihak.⁵³

Pengertian secara umum adalah sesuai dengan pengertian belajar secara umum, yaitu bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku, ia adalah usaha pendidik untuk memberikan ilmu kepada siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.⁵⁴ Dari beberapa pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah segala usaha yang diberikan oleh guru untuk dapat memberikan dukungan atau bantuan kepada siswa dalam proses belajar sehingga tercapainya suatu tujuan yang telah ditentukan.

c. Pengertian Efektifitas Pembelajaran

Efektifitas pembelajaran merupakan salah satu standart mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu

⁵² Hilda, *Media Pembelajaran SD* (Semarang: Penerbit Cahya Ghani Recovery, 2023), hal 30.

⁵³ Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., ... & Suseni, *Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0.”*, hal 34.

⁵⁴ Sapriyah, *“Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.”*, hal 80

situasi, pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur diarahkan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang lebih positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki para siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.⁵⁵

Pada buku Abdurrahman menjelaskan bahwa efektifitas pembelajaran ialah pembelajaran yang bermanfaat dan bertujuan bagi siswa, melalui metode yang tepat. Pembelajaran yang efektif juga ialah suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar keterampilan, ilmu pengetahuan, sikap serta sesuatu yang dapat membuat para siswa merasa senang.⁵⁶

Maka berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif ialah pembelajaran yang mampu membuat siswa belajar dengan baik dan memperoleh ilmu pengetahuan dan juga keterampilan melalui metode dan media ajar yang tepat.

d. Indikator Efektifitas Pembelajaran

Menurut Dr. Lidia Susanti dalam bukunya mengatakan keefektifan dalam pembelajaran dapat diukur dengan tingkat capaian belajar, ada empat aspek penting untuk mendeskripsikan keefektifitas pembelajaran, yaitu:⁵⁷

- 1) Perilaku Siswa
- 2) Kecepatan membuat tugas
- 3) Tingkatan ahli belajar
- 4) Tingkat pengetahuan yang dipelajari.

Pengukuran efektifitas pembelajaran perlu dihubungkan dengan pencapaian tujuan pembelajaran. Maka dari itu terdapat

⁵⁵ Afifatu Rohmawati, "Efektivitas Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9, no. 1 (2015), hsl 16.

⁵⁶ Abdurrahman, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Dapat Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa* (Tangerang: Pascal Books, 2021), hal 30.

⁵⁷ Lidia Susanti, *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi* (Jakarta: Alex Media Komputindo, 2020), hal 31.

empat hal yang digunakan sebagai indikator pencapaian tujuan, yaitu:⁵⁸

- 1) Kesesuaian pembelajaran dengan prosedur yang ada
- 2) Kuantitas pembelajaran yang dapat mencerminkan unjuk kerja siswa
- 3) Kualitas hasil akhir pembelajaran
- 4) Kecepatan siswa menampilkan unjuk kerjanya.

Kemudian ada beberapa indikator efektifitas pembelajaran yang sebutkan Dr. Lidia pada bukunya yaitu:⁵⁹

- 1) Kecamatan penguasaan Perilaku, yaitu mengacu pada tingkat kesalahan siswa, dapat diasumsikan semakin kecil tingkat kesalahan maka semakin efektif pembelajarannya.
- 2) Tingkat alih belajar, yaitu kualitas siswa pada pembelajaran. Menggambarkan kecepatan pemahaman para siswa.
- 3) Tingkat retensi, yaitu tingkat pengetahuan yang telah dicapai oleh siswa dalam sebuah proses pembelajaran. Artinya siswa mampu mengingat informasi yang sudah diberikan dengan selang waktu yang terjadi.

Dalam buku Abdurrahman memaparkan ada tujuh indikator yang menunjukkan bahwa suatu pembelajaran efektif, yaitu:⁶⁰

- 1) Pengorganisasian pembelajaran dengan baik.
- 2) Komunikasi secara efektif
- 3) Penguasaan dan antusiasme dalam mata pelajaran
- 4) Sikap positif para siswa
- 5) Keluwesan dalam pendekatan pembelajaran
- 6) Pemberian nilai ujian yang hasil yang adil
- 7) Hasil belajar siswa yang baik.

⁵⁸ Susanti, *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi* hal 32.

⁵⁹ Susanti, *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*, hal 33-35.

⁶⁰ Abdurrahman, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Dapat Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa* (Tangerang: Pascal Books, 2021), hal 48.

Efektifitas pembelajaran dapat dilihat dari ciri-ciri sebagai berikut, yaitu:⁶¹

- 1) Siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan
- 2) Guru menyediakan materi sebagai fokus berfikir dan berinteraksi dalam pelajaran
- 3) Aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian
- 4) Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi.
- 5) Orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berfikir
- 6) Guru menggunakan teknik pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya pembelajaran guru.

Efektivitas pembelajaran bergantung pada beberapa indikator, yaitu:⁶²

- 1) Sikap berupa kemauan dan keterampilan siswa dalam belajar.
- 2) Kemampuan dalam memahami pembelajaran, yaitu kemauan siswa untuk mempelajari suatu pelajaran.
- 3) Ketekunan adalah jumlah waktu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk belajar dengan tekun.
- 4) Adanya peluang waktu yang disediakan oleh guru untuk mengajar sesuatu keterampilan atau konsep.
- 5) Pengajaran yang bermutu adalah efektivitas suatu pengajaran yang disampaikan

⁶¹ Munirah, "Sistem Pendidikan Di Indonesia Antara Keinginan Dan Realita," AULADUNA 2, no. 2 (2015), hal 213.

⁶² Munirah, "Sistem Pendidikan Di Indonesia Antara Keinginan Dan Realita," hal 215.

e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Efektifitas Pembelajaran

Menurut Agus Pahrudin dalam bukunya memaparkan setidaknya ada dua faktor yang mempengaruhi efektifitas pembelajaran pendidikan Islam, yaitu:⁶³

- 1) Alat dan sarana pembelajaran PAI, dalam pembelajaran membutuhkan alat bantu dalam pembelajaran seperti peristiwa, media baik visual, audio dan multimedia. Dan juga ruangan untuk pembelajaran.
- 2) Lingkungan sosial dan budaya sekolah, dalam pembelajaran PAI, memerlukan dukungandari lingkungan sosial dan budaya sekolah, yaitu mendukung para peserta didik dalam melakukan kegiatan-kegiatan positif, yaitu dengan penanaman rasa tqwa kepada tuhan yang maha esa, menanamkan kedisiplinan di lingkungan sekolah.

Dalam bukunya Bambang Suhartawan mengatakan bahwa beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Maka ada beberapa fakto-faktor yang mempengaruhi evektifitas media pembelajaran, ialah:⁶⁴

- 1) Pengalam belajar yang memikat, yaitu media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan minat belaja siswa dalam pembelajaran.
- 2) Pembelajaran yang aktif, yaitu media pembelajran yang dirancang dengan baik dapat mendorong pembelajaran yang aktif juga, yang telah terbukti lebih efektif dari pada pembelajran yang pasif.
- 3) Penggunaan berbagai media, menggabungkan beberapa jenis media pembelajaran dapat memfasilitasi pemahaman yang

⁶³ Agus Pahrudin, *Pengembangan Model Kurikulum Pendidikan Agama Islam Multikultural* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2021), hal 194-195.

⁶⁴ Bambang Suhartawan, *Konsep Dasar Media Pembelajaran* (Batam: CV. Rey Media Grafika, 2024), hal 28-29.

lebih baik dan dapat mendukung berbagai gaya dan karakteristik para siswa.

- 4) Ketersediaan sumber daya, penggunaan media pembelajaran akan efektif apabila memiliki sumber daya yang memadai.

Dalam bukunya Abdurrahman juga menyebutkan beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas belajar, yaitu:⁶⁵

- 1) Faktor internal, yaitu dari siswanya sendiri, kondisi jasmani dan rohani.
- 2) Faktor eksternal, yaitu dari luar siswa itu sendiri seperti lingkungan sekitar.
- 3) Faktor pendekatan belajar, yaitu upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan media yang digunakan siswa dalam kegiatan belajar.

5. Pembelajaran SKI

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan suatu cabang ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan pertumbuhan dan perkembangan Islam dari zaman Nabi Muhammad SAW hingga saat ini. Pendidikan Sejarah Kebudayaan Islam ini merupakan salah satu pokok ajaran Islam yang di dalamnya bertujuan untuk membekali siswa agar dapat membangun kesadaran siswa tentang pentingnya mempelajari agama yang dibangun oleh Rasulullah SAW sesuai perintah-Nya. Sejarah Kebudayaan Islam dapat dipahami dalam dua makna, yaitu sebagai peristiwa sejarah dan sebagai ilmu Sejarah, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran yang terhimpun dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diajarkan diberbagai jenjang pendidikan yang bernafaskan Islam. Pada jenjang pendidikan formal, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) diajarkan ditingkat Madrasah

⁶⁵ Abdurrahman, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Dapat Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*, hal 48.

Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs) dan Madrasah Aliyah (MA).⁶⁶

Pembelajaran sejarah kebudayaan Islam memiliki beberapa tujuan antara lain sebagai berikut:⁶⁷

- a. Siswa yang membaca sejarah adalah untuk menyerap unsur-unsur keutamaan dari padanya agar mereka dengan senang hati mengikuti tingkah laku para Nabi dan orang-orang shaleh dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Pelajaran sejarah merupakan contoh teladan baik bagi umat Islam yang meyakini dan merupakan sumber syariah yang besar,
- c. Studi sejarah dapat mengembangkan iman, mensucikan moral, membangkitkan patriotism dan mendorong untuk berpegang pada kebenaran serta setia kepadanya.
- d. Pembelajaran sejarah akan memberikan contoh teladan yang sempurna kepada pembinaan tingkah laku manusia yang ideal dalam kehidupan pribadi dan sosial anak-anak dan mendorong mereka untuk mengikuti teladan yang baik, dan bertingkah laku seperti Rasul.
- e. Untuk pendidikan akhlak, selain mengetahui perkembangan agama Islam seluruh dunia.
- f. Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengetahui pokok bahasan dari peristiwa-peristiwa bersejarah, meneladani para tokoh-tokoh muslim dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, politik untuk membangun peradaban dan kebudayaan Islam.

⁶⁶ Yudhi Facrudin, "Analisis Sejarah Kebudayaan Islam," Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar 1, no. 1 (2021): 52-53.

⁶⁷ Muhammad, *Pembelajaran SKI Di Madrasah: Kiat Praktis Desain Instruksional*, ed. Saparudin (Mataram: Sanabil, n.d.) hal 70-71.

Pembelajaran SKI memiliki tiga fungsi sebagai berikut:⁶⁸

- a. Fungsi edukatif, Melalui sejarah siswa ditanamkan menegakkan nilai, prinsip, sikap hidup yang luhur dan Islami dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.
- b. Fungsi keilmuan siswa memperoleh pengetahuan yang memadai tentang masa lalu Islam dan kebudayaannya.
- c. Fungsi transformasi Sejarah merupakan salah satu sumber yang sangat penting dalam rancang transformasi masyarakat.

Adapun ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah ialah:⁶⁹

- a. Sejarah Masyarakat Arab pra-Islam, Sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW.
- b. Dakwa Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya dalam berdakwa. Kepribadian Nabi SAW, hijrah Nabi SAW.
- c. Peristiwa-peristiwa pada masa Khulafau-Rasyidin
- d. Sejarah perjuangan Wali Sanga.

B. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir ialah sebuah konseptual tentang bagaimana sebuah teori berhubungan dengan berbagai factor yang telah diidentifikasi sebagai sebuah masalah. Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan hubungan antara dua variabel yang diteliti yaitu variabel independent dan variabel dependen.⁷⁰

Pada penelitian ini memiliki dua variabel yaitu media pembelajaran Quizizz sebagai variabel independent dan minat belajar siswa sebagai variabel dependen. Maka dari itu dapat dinyatakan kerangka berfikir dari penelitian ini adalah: “Jika minat belajar siswa meningkat, maka penggunaan media Quizizz efektif dalam pembelajaran SKI di kelas 5 MIN

⁶⁸ Abdul Rasyid, “*Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi*,” *Scolae: Journal of Pedagogy* 1, no. 1 (2018), hal 17.

⁶⁹ Rasyid, *Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi*, hal 19.

⁷⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, ke-19 (Bandung: Alfabeta, 2013), hal 60.

1 Minahasa”, maka antara variabel independent dan variabel dependen memiliki hubungan yang positif.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan estimasi jawaban yang mungkin dapat diperoleh atau tidak dari masalah penelitian yang dikemukakan. Menurut Sugiyono hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori dan belum menggunakan fakta yang sebenarnya. Hipotesis Penelitian ialah bagian penting dalam sebuah penelitian Kuantitatif, hipotesis ialah jawaban sementara terhadap masalah yang masih harus dibuktikan kebenarannya, hipotesis penelitian merupakan dasar atau kerangka dalam pengujian data penelitian. Ada dua jenis hipotesis penelitian yaitu hipotesis penelitian nol (*null hypothesis*) atau yang disebut H_0 dan hipotesis alternatif (*alternative hypothesis*) yang disebut H_a .⁷¹

Maka pada penelitian ini memiliki dua hipotesis yaitu hipotesis penelitian nol (*null hypothesis*) atau yang disebut H_0 dan hipotesis alternatif (*alternative hypothesis*) yang disebut H_a , sebagai berikut:

- H_0 : Media pembelajaran Quizizz tidak Efektif terhadap Minat siswa dalam pembelajaran SKI di kelas 5 MIN 1 Minahasa
- H_a : Media pembelajaran Quizizz Efektif terhadap Minat siswa dalam pembelajaran SKI di kelas 5 MIN 1 Minahasa

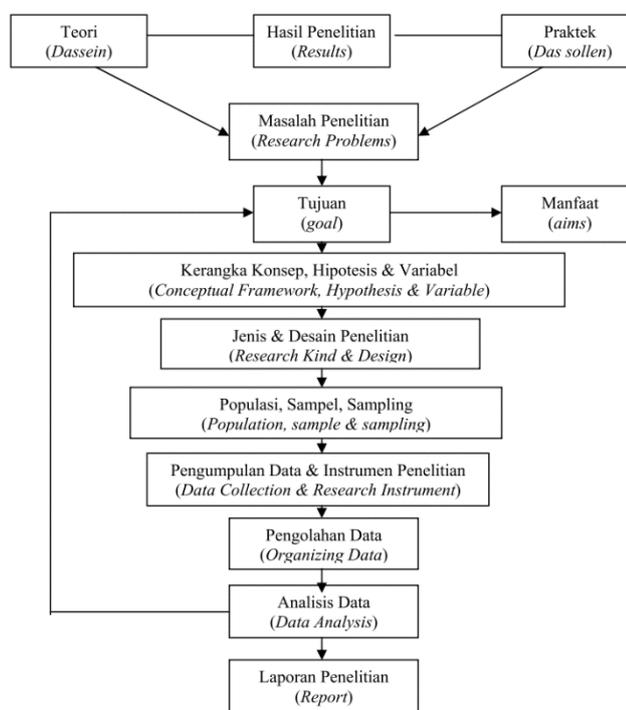
⁷¹ Annastasia Sintia Lamonge, *Metode Penelitian Kuantitatif: Perhitungan Manual Dan SPSS* (Get Press Indonesia, 2023), hal 27-28.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode *experiment*, *experiment* adalah metode penelitian kuantitatif yang dapat mengetahui hubungan sebab akibat antara dua variabel atau lebih, jenis metode *experiment* merupakan penelitian yang paling murni dalam pendekatan kuantitatif, metode ini bersifat validasi atau menguji. Dalam bidang pendidikan, *experimental research* ialah kegiatan penelitian yang bermaksud untuk mengetahui pengaruh suatu tindakan pendidikan terhadap tingkah laku siswa, atau menguji hipotesis tentang ada atau tidak ada pengaruh sebuah perlakuan atau tindakan bila disandingkan dengan tindakan lain. Tindakan dalam penelitian eksperimen disebut dengan *treatment*, yaitu segala tindakan, atau seluruh variasi yang akan diketahui pengaruhnya.¹

Gambar 3.1 Alur Penelitian Kuantitatif



¹ Rahmatullah Akbar et al., “*Experimental Research Dalam Metodologi Pendidikan,*” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Januari 2023, no. 2 (2023), hal 466-467.

Metode penelitian kuantitatif adalah suatu proses menumbuhkan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui, pendekatan kuantitatif ialah suatu pendekatan penelitian yang secara primer menggunakan paradigma postpositivist dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, seperti pemikiran tentang sebab akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis, dan pertanyaan spesifik, menggunakan pengukuran dan observasi serta pengujian teori, dan juga menggunakan strategi penelitian seperti eksperimen dan survey yang memerlukan data statistik.²

Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Experimental Design*. Berbeda dengan *True Experimental Design* yang mempengaruhi semua variabel luar, *Quasi Experimental Design* peneliti tidak sepenuhnya mengontrol variabel luar yaitu hanya mengontrol variabel yang akan diteliti maka variabel yang lain dianggap tidak mempengaruhi. Terdapat dua macam *Quasi Experimental Design* yaitu: *Time Series Design* dan *Nonequivalent Control Grup Design*, pada penelitian ini peneliti akan menggunakan *Nonequivalent Control Grup Design* yaitu mengambil dua kelompok sampel, kelompok eksperimen yang di beri perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Di mana sebelum sebelum di beri perlakuan dua kelompok tersebut diberikan *pretest* lalu memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan memberikan *posttest* kepada kedua kelompok.³

Tabel 3.1 Desain onequivalent Control Grup Design

O ₁	X	O ₂
O ₃	–	O ₄

Penelitian dilakukan dengan memberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran quizizz pada kelompok

² Priadana, *Metode Penelitian Kuantitatif*, hal 30.

³ Vigih Hery Kristanto, *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)*, Pertama (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hal 22-23.

eksperimen dan pembelajaran konvensional tanpa media pembelajaran quizizz kepada kelompok kontrol. Sebelum memberikan perlakuan diadakan O1 dan O3 sebagai pretest, dan memberikan O2 dan O4 sebagai posttest untuk mengetahui perbedaan minat siswa yang diberikan perlakuan dan yang tidak. Dengan penelitian eksperimen peneliti dapat mengontrol kondisi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tujuan dari *Quasi Experimental Design* adalah untuk mengetahui ada atau tidak hubungan sebab akibat, dan seberapa besar hubungan sebab akibat tersebut dengan memberi beberapa perlakuan tertentu terhadap kelompok eksperimental, serta menyiapkan kontrol untuk perbandingan, yaitu dengan membandingkan selidih *pretest* dan *posttest* antara kedua kelompok.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 1 Minahasa Kec. Pineleng Kab. Minahasa pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Pemilihan lokasi penelitian dilihat dari pengalaman mengajar dan evaluasi-evaluasi yang ada disekolah, dan juga dilihat dari permasalahan dalam pembelajaran yang terjadi dilokasi tersebut.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini ialah seluruh kelas 5 MiN 1 Minahasa. Objek penelitian ini ialah pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran SKI.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Dalam penelitian kuantitatif populasi ialah kelompok atau sejumlah total individu, objek tau peristiwa yang akan diteliti dan dimasukkan dalam analisis data, populasi dapat terdiri dari subjek atau objek.⁴ Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 MIN 1 Minahasa, yaitu di mana memiliki dua kelas kelas 5A dan 5B, kelas 5A

⁴ Pinton Setya Mustafa, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Penelitian TINDakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga* (Malang: Universitas Negeri Malang, 2020), hal 45.

memiliki 21 siswa dan kelas 5B memiliki 20 siswa maka total populasi ialah 41 siswa.

2. Sampel

Persampelan adalah berkaitan dengan proses memilih sejumlah subyek dari suatu populasi untuk dijadikan sebagai responden penelitian. Menurut Bailey sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti.⁵ Dalam penelitian ini peneliti menggunakan sampling jenuh, Di mana peneliti menggunakan semua populasi sebagai sampel penelitian yang menjadi kelas control dan experiment. Hal ini dilakukan bila jumlah populasi relative sedikit atau penelitian yang ingin membuat geeralisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 yaitu dari keseluruhan populasi yang ada yang berjumlah 41 siswa.

E. Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang bentuknya apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga memperoleh informasi tentang han tersebut dan menrik kesimpulan. Variabel independent ialah variabel yang dimanipulasi oleh peneliti dan variabel dependen ialah variabel yang diukur sebagai respon terhadap perubahan pada variabel independent.⁶

Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu:

- a. Variabel bebas (Independen) (X): Efektifitas Media Pembelajaran Quizizz
- b. Variabel terikat (Dependen) (Y): Minat belajar.

F. Teknik Pengumpulan Data

Proses pengumpulan dan penganalisisan data ialah proses penting untuk menjamin keberhasilan atau kegagalan sesuatu penelitian. Sebelum data dianalisis menjadi sebuah temuan, terlebih dahulu data harus

⁵ Samsu, *Metode Penelitian Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Method, Serta Research Dan Development*, Pusaka Jambi (Jambi: Pusaka Jambi, 2017), hal 141.

⁶ Syaiful Anam, *Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Eksperimen, Dan R&D)* (Padang: PT Global Eksekutif Tegnologi, 2023), hal 23.

dikumpulkan dengan menggunakan teknik tertentu.⁷ Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah angket (kuesioner) dan dokumentasi.

1. Angket (Kuesioner)

Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti mengetahui dengan pasti variabel yang akan diukur dan mengetahui apa yang harus diharapkan dari responden.⁸ Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang efektifitas dan faktor media Quizizz serta minat dalam pembelajaran SKI.

Angket yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert* yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena social. Dengan skala Likert, maka variabel akan diukur dan dijabarkan menjadi indikator variabel, lalu indikator tersebut dijadikan sebagai tolak ukur untuk menyusun instrumen yang dapat berupa pertanyaan dan pernyataan.⁹

Pengambilan data dengan menggunakan angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab, walaupun beberapa prinsip dalam penyusunan kuesioner dalam pengumpulan data adalah prinsip penulisan, pengukuran dan penampilan fisik.

a. Prinsip Penulisan Angket

Dalam penulisan kuesioner memiliki substansi yang memuat beberapa aspek, yaitu:

⁷ Syaiful Anam, *Metode Penelitian*, hal 146.

⁸ Syaiful Anam, *Metode Penelitian*, hal 147.

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, ke-19 (Bandung: Alfabeta, 2013), hal 93-94.

- 1) Isi dan tujuan pernyataan memiliki tingkat ketelitian yang tinggi, pada setiap pernyataan harus disiapkan memiliki substansi yang tepat dan jumlah pernyataannya yang mencukupi.
 - 2) Bahasa yang digunakan harus sesuai dengan bahasa yang diketahui responden dan mudah dipahami.
 - 3) Pertanyaan tidak mendua yang dapat membuat responden bingung dalam menjawab.
 - 4) Menggunakan pertanyaan tertutup, atau tanggapan yang dapat memudahkan responden dalam menjawab kuesioner yang diberikan.
 - 5) Urutan pernyataan jangan bersifat random, disarankan menyusun pertanyaan secara sistematis agar responden mudah dalam menjawab.
 - 6) Tidak menyusun pertanyaan yang terlalu panjang.
- b. Prinsip Pengukuran Angket

Angket atau kuesioner merupakan suatu instrumen untuk mengukur variabel yang diteliti, pengukuran tersebut dilakukan dengan pengujian validitas dan reliabilitas dari data yang diperoleh. Agar kuesioner atau instrumen yang digunakan dapat dianggap valid.

c. Penampilan Fisik Angket

Penampilan fisik angket sebagai alat pengumpulan data dapat memberikan respon dari responden yang positif ketika mengisi angket, namun pada penelitian ini peneliti menggunakan kuesioner dengan *Google Form*.¹⁰

Angket pertanyaan akan dibuat menggunakan *Google Form* dan disajikan dalam skala peringkat yang disesuaikan dengan indikator yang ada diberikan kepada responden dengan kategori sebagai berikut:

¹⁰ Anastasia Suci Sukmawati, *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori Dan Penerapan Praktis Analisis Data Berbasis Studi Kasus* (Jambi: Pt Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hal 51-54.

- | | |
|-------------------------------------|-----------------------------|
| 1) Selalu/sangat setuju | diberi skor 4 |
| 2) Sering/setuju | diberi skor 3 |
| 3) Jarang/tidak setuju | diberi skor 2 |
| 4) Tidak pernah/sangat tidak setuju | diberi skor 1 ¹¹ |

Dalam penelitian ini menggunakan skala likert dengan interval 1-4. Peneliti modifikasi skala likert dimaksudkan untuk menghilangkan kelemahan yang dikandung oleh skala lima tingkat, karna penggunaan angkat akan diisi oleh siswa sekolah dasar kelas 5, modifikasi skala Likert meniadakan katagori jawaban yang di tengah berdasarkan tiga alasan yaitu: (1) katagori tersebut memiliki arti ganda, biasanya diartikan belum dapat memutuskan atau memberikan jawaban, dapat diartikan netral, setuju tidak, tidak setujupun tidak, atau bahkan ragu-ragu. (2) tersediannya jawaban ditengah itu menimbulkan kecenderungan menjawab ke tengah. (3) maksud kategori SS-S-TS-STS adalah terutama untuk melihat kecenderungan pendapat responden, ke arah setuju atau ke arah tidak setuju. Likert interval 1-4 ini di mana bobot empat menunjukkan sangat setuju (SS), tiga untuk setuju (S), dua untuk tidak setuju (TS), dan satu untuk sangat tidak setuju (STS).

2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, agenda, dan sebagainya.¹² Adapun dalam penelitian ini data yang dapat dikumpulkan melalui metode dokumentasi ialah berupa profil sekolah, foto kegiatan penelitan, data sekolah, keadaan siswa, data siswa dan lain sebagainya. hal ini dimasudkan untuk memperoleh data yang berhubungan untuk penelitian ini.

¹¹ Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2018), hal 43.

¹² Prof. Dr. Sugiyono, hal 48.

G. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, data yang telah terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan untuk menguji hipotesis akan menggunakan statistik inferensial dengan Teknik korelasi produk.

Pernyataan angket diberikan empat alternatif jawaban, yang memiliki nilai berbeda setiap jawabannya. Adapun alat bantu yang digunakan untuk teknik analisis data pada penelitian ini yaitu menggunakan aplikasi SPSS versi 26. Sebelum angket diberikan kepada sampel penelitian, maka terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitas angket

1. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen. Suatu instrument yang valid atau shahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti mempunyai validitas rendah.¹³

Dasar Pengambilan Keputusan uji validitas:

- 1) Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka alat ukur yang digunakan valid atau shahih.
- 2) Apabila $r_{statistik} < r_{tabel}$, maka alat ukur yang digunakan tidak valid atau tidak shahih.¹⁴

Dalam penganalisaan uji Validitas menggunakan bantuan SPSS.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabilitas

¹³ Pinton Setya Mustafa, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga*, hal 45.

¹⁴ Ce Gunawan, *Regresi Linear Tutorial SPSS Lengkap*, ed. Skripsi Bisa (Sukabumi: Skripsi Bisa, 2019), hal 5.

diukur untuk tujuan mengetahui ketepatan instrumen atau data yang diteliti. Reliabilitas diukur dengan rumus *Cronbach's Alpha*.¹⁵

Dasar Pengambilan Keputusan uji reliabilitas dengan metode *Cronbach's Alpha*:

- 1) Apabila nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,07$, maka kuesioner dinyatakan tidak reliabel.
- 2) Apabila nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,07$, maka kuesioner dinyatakan reliabel.¹⁶

Untuk memudahkan dalam menganalisa uji reliabilitas, maka digunakan alat bantu Aplikasi SPSS.

2. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Penelitian Statistik deskriptif antara lain adalah penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean. Dalam penelitian ini, data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan untuk pengujian hipotesis yang diajukan menggunakan statistik inferensial teknik korelasi produk.¹⁷

- a. Mean, merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari data tersebut
- b. Nilai Maximum dan Nilai Minimum, adalah nilai yang paling tinggi, sedangkan nilai minimum adalah nilai yang paling rendah.

¹⁵ Samsu, *Metode Penelitian Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Method, Serta Research Dan Development*, hal 150.

¹⁶ Annastasia Sintia Lamonge, *Metode Penelitian Kuantitatif: Perhitungan Manual Dan SPSS*, hal 59.

¹⁷ Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, hal 147-148.

- c. Standar deviasi, merupakan standar statistika dan prabilitas, simpanan baku atau deviasi standar adalah ukuran sebaran statistik yang paling lazim. Singkatnya, ia mengukur bagaimana nilai- nilai data tersebar.¹⁸

3. Statistik Inferensial

Statistik inferensial ialah statistik yang berfungsi menyediakan aturan-aturan atau cara yang dapat digunakan sebagai alat dalam rangka mencoba menarik suatu kesimpulan yang bersifat umum maupun yang bersifat khusus, dari kesimpulan data yang telah diolah. Teknik analisis data inferensial yaitu digunakan untuk melihat perkaitan yang ada antara variabel yang dikaji yaitu variabel terikat dan variabel bebas, dengan menggunakan uji korelasi yaitu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain.¹⁹

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah data penelitian yang dilakukan memiliki distribusi yang normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas Kolmogorov smirnov. Konsep dasar dari uji normalitas Kolmogorov smirnov adalah dengan membandingkan distribusi data (yang akan diuji normalitasnya) dengan distribusi normal baku. Data yang terdistribusi normal ialah data yang memiliki kurva yang norman.²⁰

Dasar pengambilan keputusan uji normalitas yaitu:

- 1) Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal
- 2) Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.²¹

¹⁸ Prof. Dr. Sugiyono, hal 148.

¹⁹ Annastasia Sintia Lamonge, *Metode Penelitian Kuantitatif: Perhitungan Manual Dan SPSS*, hal 157.

²⁰ Sufren and Yonathan Natanael, *Belajar Otodidak SPSS Pasti Bisa* (Jakarta: PT ALe Media Komputindo, 2014), hal 65.

²¹ Dodiet Aditya Setyawan, *Petunjuk Praktikum Normalitas & Homogenitas Data Dengan SPSS*, (Tahta Media, 2021), hal 12.

b. Uji Linearitas

Secara umum uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Karena data yang baik seharusnya terdapat hubungan yang linear antara variabel X dengan variabel Y. maka dalam penelitian ini antara variabel bebas yaitu pembelajaran menggunakan media Quizizz dan variabel terikat yaitu minat belajar siswa haus memiliki hubungan.²²

Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas yaitu:

- 1) Jika nilai signifikan $< 0,05$, maka kesimpulannya adalah terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel X dengan variabel Y.
- 2) Sebaliknya, jika nilai $> 0,05$, maka kesimpulannya adalah tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel X dengan variabel Y.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan suatu cara untuk mengetahui apakah varian dari populasi yang diteliti memiliki nilai yang sama atau tidak. Dalam melakukan uji homogenitas pada sebuah penelitian bertujuan untuk menguji dan mengetahui suatu data bahwa data yang akan dianalisis asalnya dari suatu populasi yang tidak jauh berbeda atau sejenis. Uji homogenitas sangat diperlukan sebelum membandingkan dua kelompok atau lebih, agar perbedaan yang ada bukan disebabkan oleh adanya perbedaan data dasar.²³

²² Gunawan, *Regresi Linear Tutorial SPSS Lengkap*, hal 87.

²³ Rektor Sianturi, "Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis," *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* 8, no. 1 (2022), hal 388.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas yaitu:

- 1) Apabila nilai signifikansi atau sig. $< 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa variansi dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen).
- 2) Apabila nilai signifikansi atau sig. $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa variansi dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen).

d. Uji Hipotesis Korelasi Sederhana

Korelasi sederhana merupakan teknik statistik yang digunakan untuk mengukur kekuatan hubungan antara dua variabel dan juga mengetahui bentuk hubungan antara dua variabel. Untuk menguji hipotesis hubungan pada penelitian ini digunakan analisis korelasi sederhana pada variabel X dan Y dengan menggunakan rumus Produk Moment teknik korelasi ini digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variabel bila data kedua variabel berbentuk interval atau ratio, dan sumber data dari dua variabel atau lebih tersebut adalah sama.²⁴

Dasar pengambilan keputusan uji hipotesis korelasi sederhana yaitu:

- 1) Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak
- 2) Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.²⁵

e. Uji Analisis Faktor

Uji analisis faktor (AF) digunakan untuk mengetahui variabel yang mendukung penjelasan terhadap variabel tertentu. Uji ini menghasilkan sejumlah faktor yang dapat menjelaskan atau menjadi indikator mengenai sebuah variabel. AF membahas tes-tes atau pengukuran-pengukuran mana yang merupakan satu

²⁴ Sufren and Yonathan Natanael, *Belajar Otodidak SPSS Pasti Bisa* (Jakarta: PT ALe Media Komputindo, 2014), hal 80

²⁵ Setyawan, *Petunjuk Praktikum Normalitas & Homogenitas Data Dengan SPSS*, hal 14.

kelompok atau mana yang mengukur atau menguji hal-hal yang sama tersebut. Analisis faktor (AF) dapat digunakan untuk mengidentifikasi struktur hubungan antarvariabel ataupun antar responden. Analisis faktor juga dapat digunakan untuk mencari korelasi antar responden. Dengan kata lain, dengan analisis faktor, kita dapat mengelompokkan responden berdasarkan kesamaan karakteristik yang dimilikinya.²⁶

Terdapat dua pendekatan dalam metode analisis faktor yaitu (*exploratory factor analysis*) EFA dan (*confirmatory factor analysis*) CFA. EFA ialah salah satu metode analisis faktor untuk mengidentifikasi hubungan antara variabel manifest atau variabel indikator dalam membangun sebuah konstruk. EFA digunakan dalam kondisi di mana peneliti tidak memiliki informasi awal atau hipotesis harus dikelompokkan ke dalam variabel mana saja sekumpulan indikator yang telah dibuat. jadi peneliti berangkat dari indikator (manifest) kemudian membentuk variabel, (*exploratory factor analysis*) EFA juga digunakan dalam kondisi di mana variabel laten memiliki indikator yang belum jelas. indikator satu variabel laten dimungkinkan overlap dengan indikator variabel laten lainnya. Sedangkan (*confirmatory factor analysis*) CFA ialah analisis faktor untuk menguji apakah indikator-indikator yang sudah dikelompokkan berdasarkan variabel latennya (konstruknya) konsisten berada dalam konstruknya tersebut atau tidak, yaitu peneliti menguji apakah faktor dan indikator yang digunakan sesuai dengan indikator sebelumnya tau tidak.²⁷

Pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui faktor yang dapat mempengaruhi efektifitas media Quizizz dalam pelajaran SKI, yang di mana peneliti memiliki indikator-indikator dari teori-

²⁶ Eldasari, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi Dalam Memenuhi Kewajiban Membayar Pajak Kendaraan Bermotor (Pkb)," Jurnal MSA (Matematika Dan Statistika Serta Aplikasinya) 7, no. 1 (2019), hal 61

²⁷ Sabrina Sohombing, *Metode Analisis Multivariat*, ed. Mohamad Nasrudin (Pekalongan: Penerbit NEM, 2022), hal 57-58.

teori yang terdahulu, maka peneliti menggunakan (*confirmatory factor analysis*) CFA untuk menganalisis faktor yang mempengaruhi efektivitas media Quizizz terhadap pelajaran SKI. Dalam uji analisis faktor ada 5 uji yang akan digunakan, yaitu:

1) Uji Kelayakan Analisis

Dalam menguji validitas, peneliti menggunakan uji validitas (*confirmatory factor analysis*) CFA yaitu dengan melihat nilai KMO (*kaiser mayor olkin measure*) dan dengan *Bartlett's Test of Sphericity*, dengan panduan perhitungan KMO (*kaiser mayor olkin measure*) sebagai berikut:²⁸

- (a) Jika nilai KMO > 0.5 maka data valid dan dapat diteliti lebih lanjut
- (b) Jika nilai KMO < 0.5 maka data tidak valid dan tidak dapat diteliti lebih lanjut

Kemudian perhitungan *Bartlett's Test of Sphericity* sebagai berikut:

- (a) Jika nilai signifikansi < 0.05 maka data berdistribusi normal.
- (b) Jika nilai signifikansi > 0.05 maka data tidak berdistribusi normal.

2) Uji Matriks Korelasi

Dalam uji matriks korelasi yaitu untuk melihat pengelompokkan butir-butir faktor. Dengan panduan perhitungan sebagai berikut:²⁹

- (a) Jika nilai setiap faktor memiliki nilai lebih dari 0.50 maka faktor berkorelasi tinggi.
- (b) Dan jika faktor memiliki nilai dibawah 0.50 maka berkorelasi rendah.

Jika semua faktor memiliki nilai $>$ dari 0.50 maka semua faktor dapat berkorelasi tinggi dan dapat digunakan lebih

²⁸ Jahja Umar and Yunita Faella Nisa, "Uji Validitas Konstruk Dengan CFA Dan Pelaporannya," *Jurnal Pengukuran Psikologi Dan Pendidikan Indonesia* 9, no. 2 (2020), hal 8.

²⁹ Purwanto, "Analisis Faktor: Konsep, Prosedur Uji Dan Interpretasi.," *Teknodik* 15, no. 8 (2017), hal 164.

lanjut, namun jika ada faktor dengan nilai < 0.50 maka faktor tersebut berkorelasi rendah dan harus dihilangkan.

3) Uji Communalities

Pada uji *Communalities* ialah uji lanjutan dari matrik korelasi yang di mana semua nilai faktor telah berkorelasi tinggi. Dengan perhitungan sebagai berikut:³⁰

- (a) Jika nilai *Ekxtraction* > 0.50 maka syarat komunalitas telah terpenuhi.
- (b) Jika nilai *Ekxtraction* < 0.50 maka syarat komunalitas tidak terpenuhi.

4) Uji Total Varian Explained

Dari uji *Varian Explained* kita dapat mengetahui berapa faktor yang akan terbentuk dan berapa persen besaran dari semua keseluruhan kualitas instrumen. Dengan melihat nilai faktot, dan faktor yang dipertahankan adalah yang memiliki eigenvalues di atas 1,00.³¹

5) Uji Rotated Componen Matrix

Dalam uji kita dapat melihat nilai faktor dengan menggunakan hitungan *factor loading*, tujuannya yaitu untuk mengetahui nilai kelompok suatu faktok atau indikator yang digunakan tersebut telah konsisten berada dalam varibel yang ada atau belum. Dengan perhitungan sebagai berikut:³²

- (a) Jika nilai *factor loading* > 0.60 maka indikator dikatakan konsisten.
- (b) Jika nilai *factor loading* < 0.60 maka indikator dikatakan tidak konsisten.

³⁰ Purwanto. "Analisis Faktor: Konsep, Prosedur Uji Dan Interpretasi.," hal 149.

³¹ Purwanto. "Analisis Faktor: Konsep, Prosedur Uji Dan Interpretasi.," hal 171

³² Sabrina Sohombing, *Metode Analisis Multivariat*, ed. Mohamad Nasrudin (Pekalongan: Penerbit NEM, 2022), hal 64.

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil MIIN 1 Minahasa

MIN 1 Minahasa merupakan Lembaga di bawah naungan Kementerian Agama yang beralamatkan di Jalan Veteran Nomor 40 Jaga VII Desa Sea Kecamatan Pineleng Kabupaten Minahasa. Adapun lokasi MIN 1 Minahasa terletak pada geografis yang sangat cocok untuk proses belajar mengajar yang terletak di tengah pemukiman penduduk. MI ini dibangun dengan pertimbangan tata letak bangunan yang memberikan kenyamanan untuk belajar. Hal ini dapat di lihat dari tata letak ruang belajar yang agak jauh dari jalan raya sehingga kebisingan dari kendaraan bermotor dan kendaraan umum yang melintasi jalan raya dapat diminimalisir dan siswa tetap belajar dengan nyaman.

Nama Lembaga	: MIN 1 Minahasa
Provinsi	: Sulawesi Utara
Kabupaten	: Minahasa
Kecamatan	: Pineleng
Desa	: Sea
Kode Pos	: 95661
No Tlp	: 0431 833054
Status Sekolah	: Negeri
NSM	: 11171020001
NPSN	: 60725124
Tahun didirikan	: 1992
Tahun Penegrian	: 2003
Status Akreditasi	: A Dengan nilai 95

2. Visi dan Misi

a. Visi

“Terwujudnya warga madrasah yang beriman, bertaqwa, berakhlak karimah, dan berpestasi yang dilandasi nilai-nilai budaya dan ajaran agama Islam”

b. Misi

- 1) Menciptakan suasana warga Madrasah yang Islami dan Berakhlak
- 2) Melaksanakan Pembelajaran yang berkualitas dan bimbingan secara efektif, sehingga murid berkemabang secara optimal, sesuai dengan potensi yang dimiliki.
- 3) Menciptakan sumber daya manusia yang adaptif, kompetitif dengan mengembangkan multi kecerdasan
- 4) Menjadikan lingkungan madrasah sebagai sumber literasi bagi siswa.
- 5) Membangun cita madrasah sebagai mitra terpercaya masyarakat dibidang pendidikan.

3. Tujuan Madrasah

Dengan visi dan misi yang telah ditetapkan maka tujuan yang diharapkan agar tercapai oleh warga madrasah ialah:

- a. Menjadikan siswa berkahlak mulia di dalam lingkungan madrasah maupun diluar madrasah
- b. Mampu secara aktif melaksanakan ibadah dengan benar dan tertib.
- c. Setelah lulus siswa mampu menghafal alquran minimal juz 30.
- d. Meningkatkan prestasi siswa di bidang akademik dan non akademik
- e. Menjadikan madrasah sebagai taman belajar yang menyenangkan dan ramah anak agar warga sekolah mampu mengelola pengetahuan dan tegnologi secara luas
- f. Dapat berdaya saing dengan madrasah lain dalam bidang ilmu pengetahuan
- g. Berkepribadian baik, berpola hidup sehat, dan peduli pada lingkungan.

B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Uji Validitas

Suatu kuesioner dapat dinyatakan valid apabila pertanyaan/pernyataan tersebut dapat mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuisisioner. Maka uji validitas digunakan untuk melihat valid atau tidaknya suatu alat ukur tersebut. Pengujian validitas pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *Correlate Bivariate*. Metode *Correlate Bivariate* adalah menganalisis hubungan antara tanggapan pada setiap item dan jumlah item untuk setiap variabel, dengan mempertimbangkan skala yang digunakan, dalam penelitian ini menggunakan SPSS.¹

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan uji validitas terlebih dahulu secara keseluruhan, uji validitas dilakukan oleh semua sampel yang ada sebanyak 41 siswa. Setelah melakukan uji validitas instrumen ditemukan hasil dari uji validitas dinyatakan valid, sehingga peneliti dapat menyebar dan menggunakan kuesioner kepada sampel yang ada. Hasil dari uji validitas instrumen penelitian dengan sampel sebanyak 41 siswa kelas 5 MIN 1 Minahasa dengan menggunakan *método Correlate Bivariate* menunjukkan bahwa sebanyak 20 item pernyataan dalam instrumen penelitian dinyatakan valid semua, hasil ini dapat dilihat dari rumus $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $p\text{-value} < \text{nilai } \alpha (0,05)$. Yang dapat dilihat dari table 4.1.

¹ Syaiful Anam, *Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Eksperimen, Dan R&D)* (Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2023), hal 133.

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas r_{tabel}

No. Item	Nilai r_{hitung}	Nilai $r_{\text{tabel}} = 0,1$ ($\alpha=0,05$); df (41-2) = 39	Keputusan
Item_1	0,310	0.3081	Valid
Item_2	0,437	0.3081	Valid
Item_3	0,603	0.3081	Valid
Item_4	0,321	0.3081	Valid
Item_5	0,433	0.3081	Valid
Item_6	0,384	0.3081	Valid
Item_7	0,536	0.3081	Valid
Item_8	0,409	0.3081	Valid
Item_9	0,477	0.3081	Valid
Item_10	0,624	0.3081	Valid
Item_11	0,645	0.3081	Valid
Item_12	0,346	0.3081	Valid
Item_13	0,562	0.3081	Valid
Item_14	0,686	0.3081	Valid
Item_15	0,385	0.3081	Valid
Item_16	0,613	0.3081	Valid
Item_17	0,520	0.3081	Valid
Item_18	0,320	0.3081	Valid
Item_19	0,490	0.3081	Valid
Item_20	0,555	0.3081	Valid

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan kriteria ukuran apakah suatu alat ukur dapat mengukur secara konsisten, dan mengetahui konsistensi suatu alat ukur, uji reliabilitas juga dapat menunjukkan sejauh mana alat ukur itu dapat dipercaya. Alat ukur dapat dikatakan reliabel apabila hasil dari penelitian menghasilkan hasil yang sama

meskipun dilakukan uji coba secara berulang, dalam penelitian ini menggunakan uji realibilitas menggunakan SPSS dengan método *Cronbach's Alpha*.²

Pengujian tingkat reliabilitas instrumen melalui pendekatan rumus *Alpha Cronbach* pada berbagai instrumen penelitian yang berupa angket atau kuesioner dan skala bertingkat dapat menggambarkan tingkat reliabilitas konsistensi internal. Intrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan akan menghasilkan data yang sama.³

Tabel 4.2 Koefisien Reliabilitas

Reliabilitas	Kriteria
Lebih dari 0,900	<i>Excellent</i> (sempurna)
0.800-0,899	<i>Good</i> (baik)
0,700-0,799	<i>Acceptable</i> (diterima)
0,600-0,699	<i>Questionable</i> (dipertanyakan)
0,500-0,599	<i>Poor</i> (lemah)
Kurang dari 0,500	<i>Unacceptable</i> (tidak diterima)

Jika nilai *Cronbach's Alpha* rendah, maka kemungkinan satu atau beberapa item instrumen penelitian tidal reliabel. Dasar Pengambilan Keputusan uji reliabilitas dengan metode *Cronbach's Alpha*:

- 1) Apabila nilai *Cronbach's Alpha* $< 0,07$ maka kuesioner dinyatakan tidak reliabel.
- 2) Apabila nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,07$ maka kuesioner dinyatakan reliabel.⁴

² Didi Sudrajat, *Metode Penelitian Dan Pendidikan Dengan Pendekatan Kuantitatif*, ed. Yohansyah Arifin, Penerbit Inputs (solo: PT Indo Pustaja Sinergis, 2018), hal 136.

³ Gunawan, *Regresi Linear Tutorial SPSS Lengkap*, hal 24.

⁴ Annastasia Sintia Lamonge, *Metode Penelitian Kuantitatif: Perhitungan Manual Dan SPSS*, hal 78.

Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistik	
Cronbach's Alpha	N of Items
.832	20

Maka jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,700 maka instrumen penelitian dikatakan reliabel. Maka berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* yaitu 0,832 dari 20 item kuesioner maka instrumen penelitian dapat dikatakan reliabel dengan kategori *Good* (baik), sehingga instrumen dapat digunakan untuk penelitian.

c. Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan sebuah gambaran atau deskripsi tentang suatu data, seperti (mean), jumlah, varian, nilai minimum dan maksimum.⁵ Pada penelitian ini saya melakukan uji statistik deskriptif dengan menggunakan SPSS, saya menguji nilai dari dua variabel yaitu variabel dependen media pembelajaran quizizz dan variabel independen minat belajar siswa dan juga menggambarkan nilai antara post-test dan juga pre-test.

⁵ Azuar Juliandi et al., *Mengolah Data Penelitian Bisnis Dengan SPSS, Lemvaga Penelitian Dan Penulisan Ilmiah AQLI* (Medan: Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah Aqli, 2016), hal 23.

Tabel Hasil 4.4 Uji Statistik Deskriptif Variabel

Descriptive Statistiks								
	N	Rang e	Minim um	Maxim um	Mean		Std. Deviation	Variance
	Stati stik	Stati stik	Statisti k	Statisti k	Statis tik	Std. Error	Statistik	Statistik
Media Pembelaja ran Quizizz	41	31	38	69	55.71	1.224	7.837	61.412
Minat Belajar Siswa	41	41	46	87	67.22	1.530	9.797	95.976
Valid N (listwise)	41							

Tabel 4.4 ialah hasil dari uji statistik deskriptif dari variabel dependen yaitu media pembelajaran quizizz dari kelas eksperimen dan kelas control dan juga variabel independen yaitu minat belajar siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. menunjukkan bahwa nilai maksimum dari media pembelajaran quizizz 69, nilai minimum ialah 38, nilai meannya 55.71 dan standar deviasi sebesar 7.837. sedangkan nilai maksimum dari minat belajar siswa 87, nilai minimumnya 46, meannya 67.22, dan nilai standar deviasi sebesar 9.797.

Tabel 4.5 Hasil Uji Statistik Deskriptif Pre-Test dan Post-Test

Descriptive Statistiks					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	21	44	72	61.33	8.475
Post-Test Eksperimen	21	48	80	65.62	9.064
Pre-Test Kontrol	20	48	80	61.10	7.867
Post-Test Kontrol	20	48	76	57.60	7.823
Valid N (listwise)	20				

Setelah melihat statistik deskriptif dari dua variabel yang ada, peneliti juga menguji statistik deskriptif dari nilai pre-test dan post-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai maksimum pre-test kelas eksperimen ialah 72, nilai minimum 44, nilai mean sebesar 61.33 dan standar deviasi 8.475. pada post-test kelas eksperimen memiliki nilai maksimum 80, nilai minimum 48, nilai mean sebesar 65.62 dan standar deviasi ialah 9.064. sedangkan pada pre-test kelas kontrol nilai maksimum sebesar 80, nilai minimum sebesar 48, nilai mean sebesar 61.10, dan standar deviasi sebesar 7.867, pada post-test kelas kontrol nilai maksimum sebesar 76, nilai minimum 48, nilai meannya sebesar 57.60 dan standar deviasi sebesar 7.823. Dapat dilihat dari hasil uji deskriptif bahwa nilai post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda dimana nilai dari kelas eksperimen lebih besar dari nilai kelas kontrol.

f. Statistik Inferensial

1) Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan dalam menilai apakah suatu data dapat berdistribusi normal atau tidak, uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*.⁶

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti			Statisti		
	k	df	Sig.	k	df	Sig.
Media Pembelajaran Quizizz	.078	41	.200*	.971	41	.374
Minat Belajar Siswa	.083	41	.200*	.984	41	.807
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Dari tabel di atas yaitu tabel 4.6 dari hasil uji normalitas dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* bahwa sanya nilai signifikansi dari media pembelajaran Quizizz ialah 0.200 lebih besar dari 0.05, dan nilai signifikansi dari minat belajar siswa juga 0.200 lebih besar dari 0.05, maka dapat diartikan kedua variabel yang ada berdistribusi normal. Karna dapat dilihat dari rumus:

- a) Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal

⁶ Usmani Usmani, "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)," *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020), hal 55.

b) Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.⁷

Maka dari rumus yang ada, dua variabel mendapatkan nilai signifikansi $0,200 > 0,05$ yang dapat dikatakan kedua variabel berdistribusi normal.

2) Hasil Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui dan juga hubungan yang secara linear antara dua variabel yaitu variabel dependen media pembelajaran Quizizz dan variabel independen minat belajar siswa. Adapun hasil dari uji linearitas dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 4.7 Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table				
			F	Sig.
Media Pembelajaran Quizizz	Between Groups	(Combined)	2.306	.052
		Linearity	32.626	<.001
		Deviation from Linearity	1.093	.444
Minat Belajar Siswa	Within Groups			
	Total			

Dari hasil pada tabel 4.7 dapat dilihat linearitas dari kedua variabel yang ada. Dengan teknik analisis yang menggunakan nilai signifikansi pada taraf sig. 95% dengan kaidah berikut:

a) Jika nilai signifikan $< 0,05$, maka kesimpulannya adalah terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel X dengan variabel Y.

⁷ Dodiet Aditya Setyawan, *Petunjuk Praktikum Normalitas & Homogenitas Data Dengan SPSS*, (Tahta Media, 2021), hal 12.

- b) Sebaliknya, jika nilai $> 0,05$, maka kesimpulannya adalah tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel X dengan variabel Y.

Diketahui dari tabel 4.7 bahwa nilai signifikansi linearity dari dua variabel sebesar 0.001 kurang dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa kedua variabel memiliki hubungan yang lenier.

3) Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui beberapa varian populasi sama atau tidak. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui Uji homogenitas dilakukan dengan analisis *independent sample t test*.⁸ Analisis pengujian menggunakan SPSS dengan hasil pada tabel berikut.

Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas

Independent Samples Test				
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means
		F	Sig	t
Media Pembelajaran Quizizz	Equal variances assumed	.385	.539	1.419
	Equal variances not assumed			
Minat Belat siswa	Equal variances assumed	.003	.959	1.605

⁸ Dodiet Aditya Setyawan, *Petunjuk Praktikum Normalitas & Homogenitas Data Dengan SPSS*, (Tahta Media, 2021), hal 14.

Dalam pengujian homogenitas memiliki kaidah sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikan $< 0,05$, maka kesimpulannya adalah terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel X dengan variabel Y.
- b) Sebaliknya, jika nilai $> 0,05$, maka kesimpulannya adalah tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel X dengan variabel Y.

Maka diketahui hasil dari tabel 4.8 bahwa nilai signifikansi dari kedua variabel lebih dari nilai signifikansi 0,05, variabel dependen yaitu media pembelajaran Quizizz sebesar 0.539 dan variabel independen minat belajar siswa sebesar 0.959, sehingga dapat dikatakan bahwa sampel yang diperoleh berasal dari populasi yang homogen karena nilai signifikansi setiap variabel lebih besar dari 0,05.

4) Hasil Uji Hipotesis Korelasi Sederhana

Uji hipotesis korelasi sederhana digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel yaitu variabel dependen media pembelajaran Quizizz dan variabel independen minat belajar siswa, agar mengetahui hubungan hipotesis pada kedua variabel.⁹ Dalam penelitian ini uji hipotesis korelasi sederhana menggunakan SPSS, dengan hasil sebagai berikut:

⁹ Gunawan, *Regresi Linear Tutorial SPSS Lengkap*, hal 56.

Tabel 4.9 Hasil Uji Korelasi

Correlations			
		Media Pembelajaran Quizizz	Minat Belajar Siswa
Media Pembelajaran Quizizz	Pearson Correlation	1	.664**
	Sig. (2-tailed)		<.001
	N	41	41
Minat Belajar Siswa	Pearson Correlation	.664**	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	
	N	41	41
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Dari tabel di atas 4.9 dapat dilihat bahwa nilai signifikansi pada kedua variabel 0.001 yang artinya lebih sedikit dari 0.05 yaitu dengan perhitungan sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak
- b) Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.¹⁰

Dengan pengukuran yang ada yaitu jika nilai signifikan lebih dari 0.05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak dan jika nilai signifikan kurang dari 0.05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak, dari hasil yang didapatkan bahwa nilai signifikan dari kedua variabel ialah 0.001,

¹⁰ Sufren and Yonathan Natanael, *Belajar Otodidak SPSS Pasti Bisa* (Jakarta: PT AL Media Komputindo, 2014), hal 80

maka dapat dikatakan bahwa H_a diterima yaitu Media pembelajaran Quizizz efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 pada pelajaran SKI di MIN 1 Minahasa.

5) Uji Analisis Faktor

Analisis faktor ialah analisis yang bertujuan mencari faktor-faktor utama yang paling mempengaruhi variabel, analisis ini mencoba menemukan hubungan antar sejumlah variabel dan indikator.¹¹ Pada penelitian ini, peneliti telah menganalisis data yang ada menggunakan uji analisis (*confirmatory factor analysis*) CFA dengan beberapa hasil uji menggunakan SPSS.

(a) Hasil Uji Kelayakan Analisis

Pada uji kelayakan validitas suatu instrumen dalam analisis faktor menggunakan uji KMO dan *Bartlett's* untk mengetahui normalitas suatu istrumen. Dapat dilihat dari tabel 4.10 bahwa nilai dari *Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy* (KMO) ialah 0.676 dan nilai signifikasi dari *Bartlett's Test* ialah 0.000, berdasarkan rumus dan perhitungan yang ada ialah:¹²

- a. Jika nilai *Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy* (KMO) > 0.50 maka instrumen valid dan dapat dianalisis lebih lanjut
- b. Namun jika nilai *Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy* (KMO) < 0.50 maka tidak valid dan tidak dapat dilanjutkan untuk di analisis.
- c. Jika nilai signifikasi dari *Bartlett's Test* < 0.05 maka data berdistribusi normal.

¹¹ Rizqy Ridho Prakasa, *SPSS Untuk Analisis Dan Perencanaan Kata Yang Lebih Baik* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2022), hal 83.

¹² Singgih Santoso, *Mahir Statistik Multivariat* (Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2018),hal 78.

d. Jika nilai signifikansi > 0.05 maka data tidak berdistribusi normal.

Maka dapat di simpulkan bahwa nilai *Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy* (KMO) ialah 0.676 yang berarti valid dan dalam dianalisis lebih lanjut begitu juga dengan nilai signifikansi dari *Bartlett's Test* ialah 0.000 yang kurang dari 0.05 yang berarti berdistribusi normal.

Tabel 4.10 Hasil Uji KMO dan *Bartlett's*

KMO and Bartlett's Test		
Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.676
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	74.417
	df	36
	Sig.	.000

(b) Hasil Uji Matriks korelasi

Setelah pengujian *Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy* (KMO) dan *Bartlett's Test*, maka data dapat di analisis lebih lanjut, matriks korelasi yaitu untuk melihat pengelompokkan butir-butir faktor. Dengan panduan perhitungan sebagai berikut:¹³

- a. Jika nilai setiap faktor memiliki nilai lebih dari 0.50 maka faktor berkorelasi tinggi.
- b. Dan jika faktor memiliki nilai dibawah 0.50 maka berkorelasi rendah.

¹³ Purwanto, "Analisis Faktor: Konsep, Prosedur Uji Dan Interpretasi.," Teknodik 15, no. 8 (2017), hal 164.

Pada tahap awal, instrumen yang diuji memiliki nilai sebagaimana yang dapat dilihat pada tabel 4.11.

Tabel 4.11 Hasil Uji Matriks Korelasi Pertama

Anti Image Matrices	
X1	564
X2	503
X3	822
X4	734
X5	567
X6	647
X7	634
X8	641
X9	693
X10	412

Dapat dilihat dari tabel di atas, tabel 4.11 bahwa faktor dari X10 memiliki nilai kurang dari 0.50 maka faktor X10 berkorelasi rendah dan harus dihilangkan. Kemudian dilakukan pengujian ulang dengan menghilangkan faktor X10, dengan hasil yang dapat dilihat pada tabel 4.12.

Dari sembilan faktor yang ada memiliki nilai > 0.50 yang menandakan bahwa kesembilan faktor berkorelasi tinggi dan dapat menganalisis data ketahap selanjutnya.

Tabel 4.12 Hasil Uji Matriks Korelasi Tuntas

Anti Image Matrices	
X1	621
X2	590
X3	792
X4	637
X5	733
X6	672
X7	645
X8	717
X9	653

(c) Hasil Uji Communalities

Pada uji *Communalities* ialah uji lanjutan dari uji matriks korelasi yang di mana semua faktor telah berkorelasi tinggi. Dengan perhitungan sebagai berikut:¹⁴

- a. Jika nilai *Ekxtraction* > 0.50 maka syarat komunalitas telah terpenuhi.
- b. Jika nilai *Ekxtraction* < 0.50 maka syarat komunalitas tidak terpenuhi.

Maka dapat dilihat dari tabel 4.13 bahwa semua faktor memiliki nilai *Ekxtraction* > 0.50 dan dapat dikatakan bahwa sembilan faktor yang ada memenuhi syarat komunalitas.

¹⁴ Purwanto, “*Analisis Faktor: Konsep, Prosedur Uji Dan Interpretasi*”, hal 169.

Tabel 4.13 Hasil Uji *Communalities*

Communalities		
	Initial	Extraction
X1	1.000	.788
X2	1.000	.816
X3	1.000	.657
X4	1.000	.738
X5	1.000	.726
X6	1.000	.707
X7	1.000	.834
X8	1.000	.817
X9	1.000	.717

(d) Hasil Uji Total Varian Explained

Pada hasil uji total varian explained kita dapat mengetahui dan berapa persen besaran dari semua keseluruhan kualitas instrumen. Yang dapat dilihat dengan nilai *Initial Eigenvalues* lebih dari 1.00. maka faktor tersebut dapat menjelaskan indikator dengan baik. Maka dapat dilihat pada tabel 4.14 memiliki 3 faktor utama dari 9 faktor dengan nilai persen sebesar 75.566%

Tabel 4.14 Hasil Uji Total Varian Explained

Component	Total Variance Explained					
	Initial Eigenvalues			Extraction Sums of Squared Loadings		
	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %
1	3.517	39.076	39.076	3.517	39.076	39.076
2	2.038	22.643	61.719	2.038	22.643	61.719
3	1.246	13.846	75.566	1.246	13.846	75.566
4	.714	7.937	83.502			
5	.482	5.354	88.856			
6	.347	3.859	92.715			
7	.292	3.239	95.954			
8	.213	2.365	98.320			
9	.151	1.680	100.000			

(e) Hasil Uji Rotated Component Matrix

Dalam uji Rotated Component Matrix kita dapat melihat nilai faktor dengan menggunakan hitungan *factor loading*, tujuannya yaitu untuk mengetahui nilai kelompok suatu faktor atau indikator yang digunakan tersebut telah konsisten berada dalam variabel yang ada atau belum. Dengan perhitungan sebagai berikut:¹⁵

(c) Jika nilai *factor loading* > 0.60 maka indikator dikatakan konsisten.

¹⁵ Sabrina Sohombing, *Metode Analisis Multivariat*, ed. Mohamad Nasrudin (Pekalongan: Penerbit NEM, 2022), hal 64.

(d) Jika nilai *factor loading* < 0.60 maka indikator dikatakan tidak konsisten.

Tabel 4.15 Hasil Uji Rotated Componen Matrix

Rotated Component Matrix^a			
	Component		
	1	2	3
X1			.654
X2			.890
X3	.735		
X4	.814		
X5			.604
X6		-.602	
X7		.822	
X8	.825		
X9		.836	

Dapat dilihat dari hasil uji Uji Rotated Componen Matrix pada tabel 4.15 bahwa dari 9 faktor memiliki nilai *factor loading* di atas 0.60. Indikator dari faktor efektifitas media Quizizz memiliki 10 faktor dan berdasarkan dari hasil penelitian bahwa ada 9 faktor yang diterima. Maka indikator yang digunakan sudah konsisten.

2. Pembahasan Penelitian

a. Efektivitas Media Quizizz Terhadap Minat Belajar pada pelajaran SKI

Proses pembelajaran SKI kelas 5 di Min 1 Minahasa menggunakan metode *discovery learning* yang di mana para siswa membaca, memahami dan mendemostrasikan pelajaran sendiri, guru hanya mengawasi dan membenarkan jika ada kelsalahan, disini banyak dari siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran dan hanya bertumpu pada temannya, dengan ini tidak semua siswa dapat memahami pelajaran dengan benar, maka peneliti menguji media pembelajaran Quizizz para pelajaran SKI terhadap minat siswa.

Pada saat penerapan media pembelajaran Quizizz kepada kelas ekperimen para siswa menjadi antusias dalam pembelajaran dengan menggunakan media Quizizz yang menggunakan media *audio visual* dan multimedia yang terdiri dari slide presentasi, video dalam pembelajaran dan terdapat kuis-kuis yang menarik yang dapat menumbuhkan semangat dan minat dalam pembelajaran SKI, para siswa merasa senang saat pembelajaran. Berbeda dengan kelas kontrol yang hanya berfokus pada penjelasan guru tanpa penggunaan media pembelajaran, para siswa hanya mendengarkan guru, dan para siswa membaca, memahami dan mendemostrasikan pelajaran sendiri, guru mengawasi dan kurangnya interaksi dalam pembelajaran, yaitu tidak semua para peserta didik yang dapat memahami pelajaran dengan baik, hanya mengandalkan ketua kelompoknya saja. Dari perbedaan kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, dapat dilihat bahwa penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran SKI dapat memicu peningkatan minat dalam proses belajar lebih baik dari pada pembelaajran yang tanpa menggunakan media pembelajaran Quizizz.

Dapat dilihat juga proses pembelajaran di kelas menggunakan media Quizizz dalam pelajaran SKI terhadap minat belajar siswa yang dilakukan pada hari senin 25 Maret 2024 bersama kelas eksperimen berjumlah 21 siswa dan 3 guru yaitu guru pengejar SKI, peneliti dan

guru kelas yang melihat keadaan kelas saat pembelajaran berlangsung. guru pelajaran memulai pembelajaran dengan memperkenalkan terlebih dahulu media pembelajaran Quizizz kepada siswa lalu memulai proses pembelajaran menggunakan media Quizizz, peneliti dan guru kelas melihat keadaan proses pembelajaran atau observasi pembelajaran di kelas dan mendokumentasikan proses pembelajaran menggunakan media Quizizz dalam pelajaran SKI. pembelajaran mulai dari penayangan slide, presentasi, pertanyaan, video-video, serta kuis-kuis yang terdapat di dalam media pembelajaran Quizizz dalam proses pembelajaran. Dapat dilihat dari hasil observasi bahwa terjadinya peningkatan minat belajar siswa, dilihat dari perasaan senang saat pembelajaran yaitu para siswa merasa senang saat pembelajaran menggunakan Quizizz, antusias dan berani mengutarakan diri, para siswa fokus dalam pembelajaran, semangat dalam pembelajaran, tidak mengantuk dalam pembelajaran, adanya rasa ingin tahu yang banyak, dan menjawab pertanyaan serta soal yang diberikan guru. Dimulai dari guru dalam mengenalkan media Quizizz para siswa antusias dan banyak bertanya mengenai media Quizizz, kemudian dalam proses pembelajaran yang dimulai dari penjelasan guru menggunakan slide presentasi dan adanya video-video yang menarik dari lagu-lagu membuat para siswa antusias dan merasa senang dalam proses pembelajaran, disela-sela pembelajaran ada beberapa Quiz dalam media pembelajaran yang dapat membantu siswa mengingat kembali pelajaran yang telah dipelajari, dengan beragam kuis yang tersedia para siswa semangat dalam menjawab pertanyaan, dalam sesi terakhir setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran Quizizz, adanya quiz yang diberikan guru untuk membantu dan melihat kemampuan siswa terhadap pelajaran yang telah dipelajari, pada saat kuis terakhir seluruh siswa antusias dan berkompetisi dalam menjawab quiz yang diberikan guru. Setelah selesai menjawab kuis yang ada nilai dari setiap siswa akan langsung terlihat dari peringkat pertama sampai keperingkat yang terakhir. Dari seluruh proses pembelajaran SKI menggunakan media

pembelajaran Quizizz memiliki peningkatan Minat belajar dan semangat belajar pada siswa. Setelah melakukan pembelajaran dalam pelajaran SKI menggunakan media pembelajaran Quizizz siswa melakukan pengisian post-test dalam bentuk kuesioner dengan Google Form untuk mengetahui peningkatan minat belajara para siswa, sebelum melakukan pengisian kuesioner, peneliti terlebih dahulu menjelaskan dan menekankan cara pengisian kuesioner yang baik dan benar agar data yang diperoleh baik dan dapat diterima.

Minat belajar para siswa sangat penting dan dapat mempengaruhi proses serta hasil belajar siswa, jika seorang siswa memiliki minat belajar yang baik maka secara efektif ia dapat menerima pelajaran dengan baik dan dapat mengingatnya kembali. Adapun faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar para siswa yaitu ketertarikan belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Banyak guru yang meremehkan minat belajar para siswa, yang hanya memfokuskan siswa menulis, mengerjakan soal dan melihat dari hasil belajar para siswa. Dengan media pembelajaran Quizizz yang memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran, dari audio, visual dan juga multimedia, media ini sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran di kelas yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Media quizizz juga dapat memudahkan guru dalam pembelajaran dan penilaian di kelas dengan soal quiz yang ada yang dapat diterapkan dengan berbagai macam jenis soal.

Maka dapat diketahui bahwa minat adalah sebuah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat merupakan suatu perasaan suka atau ketertarikan yang bersumber dari dalam diri seseorang pada sesuatu hal atau aktivitas, tanpa adanya paksaan. Jika seseorang mempunyai minat belajar yang tinggi maka akan dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan baik sehingga menghasilkan hasil yang terbaik juga dalam proses belajarnya. Dengan demikian siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi akan cenderung menunjukkan perilaku, perhatian

sesuai dengan subjek atau objek yang di pelajarnya. Begitu juga sebaliknya siswa yang mempunyai minat belajar yang rendah akan menunjukkan perilaku yang tidak diharapkan seperti tidak fokus dengan mata pelajaran, siswa tidak mengerjakan tugas, tidak melengkapi catatan pelajaran yang diberikan oleh pendidik.¹⁶

Dapat dilihat juga dari penelitian terdahulu yaitu Jurnal yang ditulis oleh Saipul Ashari Pare (2023) dengan judul Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam Dalam Peningkatan Minat Belajar siswa, penelitian ini berfokus pada peningkatan minat belajar dengan hasil dari penelitian menjelaskan bahwa media Quizizz memiliki peningkatan terhadap minat belajar siswa yang mendapatkan pengaruh baik kepada hasil belajar siswa. Aplikasi Quizizz adalah konsep implementasi yang digunakan sebagai media belajar yang baik untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menuai hasil dari meningkatnya minat belajar siswa, dan bisa memajemen kelas dengan baik. Aplikasi Quizizz sangat membantu pendidik dalam menyampakain materi dan mengurai dampak negative dari bermain social media disebabkan siswa akan focus dengan mata pelajaran yang disampaikan guru melalui Aplikasi Quizizz tersebut.¹⁷

Hasil dari analisis linierias juga sangat berpengaruh yaitu untuk mengetahui hubungan dan juga pengaruh antara dua variabel yang duji yaitu variabel independen media pembelajaran Quizizz dan variabel depenpen minat belajar siswa, dengan hasil 0.001 yang kurang dari 0.05 yang berarti memiliki hubungan yang linier antara kedua variabel yang diuji. Kemudian berdasarkan dari hasil data analisis yang telah dibahas dari uji hipotesis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa Ha di terima pada angka kepercayaan 95% dengan nilai signifikasi 0.001 yaitu lebih kecil dari 0.05. dengan demikian penggunaan media pembelajaran

¹⁶ Rika Dewi, *Minat Belajar Dan Kompetensi Mahasiswa Dalam Penerapan Praktik Kebidanan* (Penerbit NEM, 2021), hal 9-10.

¹⁷ Saipul Ashari Pane, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa," *JURNAL RIYADHAH: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2023).

Quizizz efektif dan signifikan terhadap minat belajar siswa kelas 5 pada pelajaran SKI di MIN 1 Minahasa.

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dibahas, maka hipotesis H_a dapat diterima, yaitu media pembelajaran Quizizz efektif terhadap minat belajar kelas 5 pada pelajaran SKI di MIN 1 Minahasa. Dan media pembelajaran Quizizz dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan penilaian, para siswa menjadi lebih aktif dalam mengerjakan quiz. Berbagai media pembelajaran dapat menunjang dan membantu dalam proses belajar mengajar seperti media Quizizz. Dalam penelitian ini peneliti mendapatkan hasil penelitian yang baik dan mengetahui bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz efektif terhadap minat belajar siswa kelas 5 MIN 1 Minahasa pada pembelajaran SKI, dengan penggunaan media pembelajaran Quizizz siswa termotivasi dan semangat dalam pembelajaran karena dengan fitur-fitur yang ada pada platform Quizizz yang sangat menarik yaitu dapat belajar sambil bermain, dan memudahkan guru dalam penjelasan materi dan pembelajaran di kelas.

b. Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Media Quizizz Terhadap Pembelajaran SKI

Efektivitas pembelajaran dapat tercapai dengan proses perencanaan yang baik. Salah satu bentuk perencanaan yang perlu dilakukan adalah dengan mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar. Kedudukan media pembelajaran menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran. Proses pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat dilakukan oleh guru yang memiliki kemampuan mengidentifikasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang paling baik adalah dengan mengidentifikasi bentuk kegiatan belajar mengajar yang akan dilakukan sehingga dapat dipilih media pembelajaran yang sesuai dalam pelaksanaan proses

belajar mengajar.¹⁸ Bukan hanya pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, namun kita juga harus mengetahui indikator-indikator dan juga faktor yang dapat mempengaruhi keefektifitasan media pembelajaran adalah sebuah proses belajar mengajar. Media pembelajaran sebagai alat bantu belajar dalam pembelajaran sehari-hari di dalam kelas. Dalam buku yang ditulis Indrawan DKK menjelaskan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Pengukuran efektifitas pembelajaran perlu dihubungkan dengan pencapaian tujuan pembelajaran. Maka dari itu terdapat empat hal yang digunakan sebagai indikator pencapaian tujuan, yaitu:¹⁹ 1) Kesesuaian pembelajaran dengan prosedur yang ada. 2) Kuantitas pembelajaran yang dapat mencerminkan unjuk kerja siswa. 3) Kualitas hasil akhir pembelajaran 4) Kecepatan siswa menampilkan unjuk kerjanya. Dalam bukunya Dr. Lidia ada beberapa indikator yang mempengaruhi efektifitas pembelajarannya:²⁰ 1) Kecamatan penguasaan Perilaku, yaitu mengacu pada tingkat kesalahan siswa, dapat diasumsikan semakin kecil tingkat kesalahan maka semakin efektif pembelajarannya. 2) Tingkat alih belajar, yaitu kualitas siswa pada pembelajaran. Menggambarkan kecepatan pemahaman para siswa. 3) Tingkat retensi, yaitu tingkat pengetahuan yang telah dicapai oleh siswa dalam sebuah proses pembelajaran. Artinya siswa mampu mengingat informasi yang sudah diberikan dengan selang waktu yang terjadi.

Dalam buku pengetahuan media Quizizz memaparkan bahwa Quizizz ialah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi dan semangat siswa dalam pembelajaran dengan

¹⁸ Setiawan, *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*, hal 62.

¹⁹ Setiawan, *Media Pembelajaran*, hal 32.

²⁰ Susanti, *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*, hal 33-35.

fitur-fitur yang menarik. Dengan media quizizz dapat membantu minat dan motivasi siswa belajar sehingga meningkatkan hasil belajar, karena pembelajaran berbasis game, atau kompetisi mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan media pembelajaran karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.²¹ Quizizz adalah website yang dapat digunakan guru untuk melakukan penilaian formatif dengan memberikan kuis untuk siswa, dari segala usia. Tidak hanya kuis saja namun dalam penggunaan media quizizz dapat dipadukan dengan slide presentasi yang dapat membantu dan memudahkan guru dalam pembelajaran. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis permainan, yang membawa kegiatan multipemain di ruang kelas dan membuat latihan di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. Quizizz adalah permainan berbasis sistem respon yang dimainkan di kelas secara real time. Dalam Quizizz urutan pertanyaan dapat diacak untuk setiap siswa, Quizizz juga dapat digunakan untuk memberikan sebagai latihan pekerjaan rumah kepada siswa. Quizizz adalah pendekatan berbasis permainan untuk campuran belajar yang telah diperkenalkan di beberapa bidang kehidupan, khususnya bidang pendidikan.²²

Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas media pembelajaran Quizizz terhadap pembelajaran SKI ialah menggunakan uji analisis faktor dari faktor-faktor dan indikator-indikator yang ada, maka dapat dilihat Hasil dari analisis faktor untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi keefektifitasan media Quizizz terhadap pelajaran SKI, yaitu dari 10 faktor yang dijadikan instrumen menghasilkan 9 faktor yang konsisten, signifikan untuk menjadi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas media pembelajaran SKI. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji analisis faktor menggunakan (*confirmatory factor analysis*) CFA, yang menghasilkan nilai *Ekxtraction* > 0.50 dan dapat dikatakan bahwa sembilan faktor yang ada memenuhi syarat

²¹ Ahmad Herlina, Latif Abdul, and Ahmad AL-yakin, *Pembelajaran, Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment*.

²² Deden Dicky Dermawan, *Penerapan Asesmen HOTS Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Quizizz* (Cirebon: CV. Zenius Publisher, 2021), hal 36.

komunalitas. Dengan nilai *Ekxtraction* sebagai berikut, X1 0.788, X2 0.816, X3 0.657, X4 0.738, X5 0.726, X6 0.707, X7 0.834, X8 0.817, dan X9 0.717. Kedua dapat dilihat dari Uji Rotataed Componen Matrix bahwa semua nilai dari sembilan faktor memiliki nilai *Factor Loading* di atas 0.60, yang menjelaskan bahwa indikator yang digunakan dalam melihat keefektivitasan media Quizizz terhadap pelajaran SKI memiliki 9 (sembilan) faktor yang sudah konsisten sesuai indikator dari 10 faktor indikator yang digunakan. Nilai dari factor loading X1 0.654, X2 0.890, X3 0.735, X4 0.814, X5 0.604, X6 0.602, X8 0.825, X9 0.836, dari hasil factor loading yang ada maka dapat dilihat nilai faktor yang paling tinggi adalah X2 sebesar 0.890 dan nilai faktor yang paling rendah ialah X6 sebesar 0.602.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan dari analisis menggunakan SPSS dan pembahasan yang telah dipaparkan pada BAB IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari 41 sampel dan responden, nilai signifikansi pada uji korelasi sederhana sebesar $0.001 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka media pembelajaran Quizizz efektif terhadap minat belajar para siswa kelas 5 pada pelajaran SKI di MIN 1 Minahasa. Besar nilai interpretasi data pada media pembelajaran Quizizz dan minat belajar siswa memiliki 0.665 yang menandakan bahwa kedua variabel tersebut memiliki hubungan yang positif yang dapat dihitung dengan rumus t_{tabel} . maka terbukti dengan hasil data tersebut bahwa media pembelajaran Quizizz berpengaruh dan efektif terhadap minat belajar siswa kelas 5 pada pelajaran SKI di MIN 1 Minahasa.
2. Penggunaan media Quizizz sebagai alat bantu dalam pembelajaran SKI sangat membantu dalam meningkatkan minat belajar siswa, dalam media Quizizz memiliki fitur-fitur yang menarik dan lengkap sehingga memudahkan guru dan siswa dalam belajar, dapat menarik perhatian dan minat belajar dengan beragam Quiz yang menarik dengan fitur gambar dan suara. Dapat dilihat dari beberapa faktor bahwa media Quizizz efektif dan sangat cocok digunakan dalam berbagai mata pelajaran, salah satunya dalam pelajaran SKI, karna media Quizizz ialah pembelajaran berbasis game, atau kompetisi mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan media pembelajaran karna dapat merangsang komponen visual dan verbal. Dapat juga dilihat dari hasil uji analisis faktor yang diujikan dari 10 faktor, menghasilkan 9 faktor yang konsisten sebagai faktor yang mempengaruhi efektifitas media Quizizz dalam pelajaran SKI. Dengan hasil nilai *Factor Loading* di atas 0.60, yang menjelaskan bahwa indikator yang digunakan dalam melihat keefektivitasan media Quizizz

terhadap pelajaran SKI memiliki 9 (sembilan) faktor yang sudah konsisten sesuai indikator dari 10 faktor faktor yang digunakan.

B. Saran

Adapun saran-saran yang diharapkan bermanfaat, yaitu:

1. Bagi Kepala Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan kepala sekolah dan juga pihak sekolah dapat lebih memperhatikan tingkat kepercayaan diri para siswa, juga lebih memperhatikan kompetensi guru dalam mengajar dan mendidik para siswa dengan menggunakan metode dan juga media yang sesuai dalam sebuah pembelajaran yang sesuai minat dan bakat para siswa.

2. Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi para guru agar percaya diri dan lebih memperhatikan minat belajar para peserta didik. Guru dapat mengevaluasi hasil belajar para siswa agar lebih memahami minat dan bakat para peserta didik. Dan juga lebih memperhatikan para siswa dalam interaksi dan komunikasi agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Guru juga dapat lebih mengenal tentang metode dan media-media pembelajaran pada masa sekarang.

3. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini diharapkan bagi para siswa agar lebih semangat dan fokus dalam pembelajaran khususnya dalam pelajaran pendidikan Agama Islam, karna pendidikan Agama Islam menjadi pedoman hidup kita, lebih percaya diri agar bisa lebih leluasa dalam menerima pembelajaran dari guru. Aktif dan juga semangat dalam pembelajaran di dalam kelas maupun diluar kelas, dan mampu berinteraksi baik dengan guru dan juga teman.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dengan penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan dan perbandingan untuk penelitian-penelitian berikutnya. Dan semoga penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dan diteliti lebih lanjut

untuk penelitian-penelitian selanjutnya. Hendaknya peneliti selanjutnya harus lebih memahami tentang fokus kajian dan penelitian yang diteliti serta memperbanyak literasi yang berkaitan dengan fokus penelitian yang akan diteliti. Hendaknya juga peneliti selanjutnya dapat memperdalam kembali mengenai efektifitas dalam penggunaan media pembelajaran khususnya media pembelajaran Quizizz dalam pengembangan minat pada pelajaran SKI. Dan juga hendaknya peneliti selanjutnya dapat mengembangkan ruang lingkup penelitian, mengingat masih banyak kekurangan pada penelitian ini yang bisa dapat dikembangkan lebih lanjut lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman. *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Dapat Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa*. Tangerang: Pascal Books, 2021.
- Ahmad Herlina, Latif Abdul, and Ahmad AL-yakin. *Pembelajaran, Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment*. Yogyakarta: Nas Media Pustaka, 2021.
- Akbar, Rahmatullah, Weriana, Rusdy A Siroj, and M Win Afgani. "Experimental Research Dalam Metodologi Pendidikan." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Januari 2023, no. 2 (2023).
- Akrim. *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa*. Edited by Emilda Sulasmi. 1st ed. Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021.
- Amin, Moh nasrul. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran SKI MI." *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 2 (2019).
- Amsul, Khusnul Mawaddah, Irmayanti Irmayanti, Fitriani Fitriani, and Sudirman P. "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai." *JTMT: Journal Tadris Matematika* 3, no. 1 (2022).
- Anam, Syaiful. *Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Eksperimen, Dan R&D)*. Padang: PT Global Eksekutif Tegnologi, 2023.
- Annastasia Sintia Lamonge. *Metode Penelitian Kuantitatif: Perhitungan Manual Dan SPSS*. Get Press Indonesia, 2023.
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., ... & Suseni, K. A. *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0."* Edited by Rahmi Mudia. Makassar: CV. Tohar Media, 2022.
- Deden Dicky Dermawan. *Penerapan Asesmen HOTS Sekolah Dasar Menggunakan*

Aplikasi Quizizz. Cirebon: CV. Zenius Publisher, 2021.

Dewi, Rika. *Minat Belajar Dan Kompetensi Mahasiswa Dalam Penerapan Praktik Kebidanan*. Penerbit NEM, 2021.

Eldasari. “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kepatuhan Wajib Pajak Orang Pribadi Dalam Memenuhi Kewajiban Membayar Pajak Kendaraan Bermotor (Pkb).” *Jurnal MSA (Matematika Dan Statistika Serta Aplikasinya)* 7, no. 1 (2019).

Emiyati, Ayang, and AranHendri Kurniawan. *Media Pembelajaran*. Edited by Tukaryanto. Pertama. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara, 2022.

Facrudin, Yudhi. “Analisis Sejarah Kebudayaan Islam.” *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2021).

Fuad, A Jauhar. “Pemanfaatan Media Slide Power Point Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa....” *El-Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education* 1, no. 1 (2019):.

Gaffar Hafiz Sagala. *Konsep Belajar Dan Pembelajaran: Suatu Ulasan Teoritis Dan Empiris*. Jakarta: Kencana, 2023.

Gunawan, Ce. *Regresi Linear Tutorial SPSS Lengkap*. Edited by Skripsi Bisa. Sukabumi: Skripsi Bisa, 2019.

Hamdan Husein Batubara. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 2020.

Hilda. *Media Pembelajaran SD*. Semarang: Penerbit Cahya Ghani Recovery, 2023.

Ilham, Muhammad. *Media Pembelajaran: Teori, Implementasi, Dan Evaluasi*. Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2023.

Indrawan, Irjus, Hadion Wijoyo, I Made Arsa Wiguna, and Edi Wardani. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Pertama. Banyumas: CV. Pena Persada, 2020.

Juliandi, Azuar, Irfan, Saprihal Manurung, and Bambang Satriawan. *Mengolah Data Penelitian Bisnis Dengan SPSS. Lemvaga Penelitian Dan Penulisan*

- Ilmiah AQLI*. Medan: Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah Aqli, 2016.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Sutabaya, 2016.
- Kristanto, Vigih Hery. *Metodologi Penelitian Pedoman Penulisan Karya Tulids Ilmish (KTI)*. Pertama. Yogyakarta: Deepblublish, 2018.
- Mahmud, Syahrudin. *Media Pembelajaran*. Cirebon: Penerbit Lovrinz Publishing, 2023.
- Marleni, Lusi. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Masyarakat Bajo.” *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 18, no. 3 (2016).
- Meilani, Frida. “Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V Di MI Datuk Singaraja Kerso Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara.” IAIN Kudus, 2022.
- Muhammad. *Pembelajaran SKI Di Madrasah: Kiat Praktis Desain Instruksional*. Edited by Saparudin. Mataram: Sanabil, n.d.
- Muliani, M, and D Darmawati. “Efektivitas Penggunaan Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Pembelajaran Daring Mahasiswa Di Kabupaten Pohuwato.” *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 10, no. 2 (2022).
- Muliani, Rina Dwi. “Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2 (2022).
- Munirah. “Sistem Pendidikan Di Indonesia Antara Keinginan Dan Realita.” *AULADUNA* 2, no. 2 (2015).
- MUTMAINNAH, ANNISA. “Efektivitas Pemanfaatan Platform Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Bengkulu Utara.” *GHAITSA : Islamic Education Journal* 3, no. 2 (2022).
- Novia, Lestari. *Media Pembelajaran Berbasisi Multimedia Interaktif*. Klaten: Penerbit Lakeisha, 2020.

- Nurhasanah, Siti, and A. Sobandi. "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016).
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Gunungsari: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Pahrudin, Agus. *Pengembangan Model Kurikulum Pendidikan Agama Islam Multikultural*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2021.
- Pane, Saipul Ashari. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa." *JURNAL RIYADHAH: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2023).
- Pinton Setya Mustafa. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga*. Malang: Universitas Negri Malang, 2020.
- Prakasa, Rizqy Ridho. *SPSS Untuk Analisis Dan Perencanaan Kata Yang Lebih Baik*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2022.
- Priadana, Sidik. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang: Pascal Books, 2021.
- Prof. Dr. Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Purwanto. "Analisis Faktor: Konsep, Prosedur Uji Dan Interpretasi." *Teknodik* 15, no. 8 (2017).
- Purwianto, Adelia Fadillah, and Eni Fariyatul Fahyuni. "Pengaruh Aplikasi Quizizz PAI Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi COVID-19." *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 4 (2021).
- puspita fajar, Agnes, Damayanti Yrmina, Mega Putri, and Arris. *Spesial Book For Media Tutorial ICT-Based Learning*. Edited by Cristiyani Aprinastuti. Pertama. Yogyakarta: Stiletto Book, 2023.
- Rahma, Fatikh Inayahtur. "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar)." *Jurnal Studi Islam* 14, no. 2 (2019).

- Rajab, Abd. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa SMP Negeri 1 Takalar," 2020.
- Rasyid, Abdul. "Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah Al-Khairaat Pakuli Kabupaten Sigi." *Scolae: Journal of Pedagogy* 1, no. 1 (2018).
- Ritonga, Gunawan Asnil Aidah. *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Medan: Rajawali Pre, 2019.
- Rizki, Muhamad. "Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 7, no. 3 (2021).
- Rohmawati, Afifatu. "Efektivitas Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 9, no. 1 (2015).
- Rohmawati, D N. "Pengembangan Bahan Ajar Al-Qur'an Hadis Melalui Media Quizizz Untuk Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah." IAIN Kediri, 2022.
- Rudi, Hermawan. *Pembelajaran Kooperatif Tipe JINGSAW Model, Implikasi Dan Implementasi*. Pertama. Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media, 2022.
- Samsu. *Metode Penelitian Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Method, Serta Research Dan Development*. Edited by Rusmini. Pertama. Jambi: Pusaka Jambi, 2017.
- Santoso, Singgih. *Mahir Statistik Multivariat*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2018.
- Sapriyah. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019).
- Savira Rahmania, Irma Soraya, Asep Saepul. "Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 11, no. 2 (2023).
- Sawir, Muhammad. *Birokrasi Pelayanan Publik (Konsep, Teori, Dan Aplikasi)*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2020.
- Setiawan, Usep. *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia*

- Mengajar Siswa Senang Belajar*). Edited by Aas masruroh. Cetakan Pe. Bandung: Penerbit Widina, 2022.
- Setyawan, Dodiet Aditya. *Petunjuk Praktikum Normalitas & Homogenitas Data Dengan SPSS. Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952*. Vol. 2. Tahta Media, 2021.
- Sianturi, Rektor. “Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis.” *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* 8, no. 1 (2022).
- Sohombing, Sabrina. *Metode Analisis Multivariat*. Edited by Mohamad Nasrudin. Pekalongan: Penerbit NEM, 2022.
- Sudrajat, Didi. *Metode Penelitian Dan Pendidikan Dengan Pendekatan Kuantitatif*. Edited by Yohansyah Arifin. Penerbit Inputs. solo: PT Indo Pustaja Sinergis, 2018.
- Sufren, and Yonathan Natanael. *Belajar Otodidak SPSS Pasti Bisa*. Jakarta: PT ALe Media Komputindo, 2014.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Ke-19. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suhartawan, Bambang. *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Batam: CV. Rey Media Grafika, 2024.
- Suhono. *Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Manusia*. Edited by Setyasih Harini. Surakarta: Unisri Press, 2022.
- Sukmawati, Anastasia Suci. *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori Dan Penerapan Praktis Analisis Data Berbasis Studi Kasus*. Jambi: Pt Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Susanti, Lidia. *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*. Jakarta: Alex Media Komputindo, 2020.
- Sutrisno. *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*. Edited by Yayuk Umayu. Cetakan Pe. Malang:

Ahli Media Press, 2021.

Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018).

Trygu. *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*. Edited by Guepedia. Gunungsitoli: Guepedia, 2021.

Tumurang, Hetty J, and Francisca H Chandra. "Teknologi Dan Pedagogi: Kahoot! Dan Quizziz Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Seminar Nasional, Pascasarjana S3 Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta*, 2022.

Umar, Jahja, and Yunita Faella Nisa. "Uji Validitas Konstruk Dengan CFA Dan Pelaporannya." *Jurnal Pengukuran Psikologi Dan Pendidikan Indonesia* 9, no. 2 (2020).

Usmadi, Usmadi. "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas)." *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020).

Zaki Al Fuad, and Zuraini. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas 1 SDN Kute Padang." *Jurnal Tunas Bangsa* 3, no. 2 (2016).

Zohriah, Anis. *Evaluasi Program Pendidikan Dan Pelatihan Dalam Meningkatkan Efektifitas Pelayanan Kepustakaan*. Indramayu: Penerbit Adab, 2023.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran I

Sk Pembimbing



**KEPUTUSAN DIREKTUR PROGRAM PASCASARJANA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MANADO**
Nomor : 084 TAHUN 2023
Tentang
PENUNJUKAN PEMBIMBING TESIS
a.n. Khairunnisa Hadji Ali / NIM : 22223006
Program Studi Pendidikan Agama Islam (S2)

=====

DIREKTUR PASCASARJANA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MANADO

- Membaca** : Surat Permohonan Mahasiswa Program Pascasarjana pada Program Studi Pendidikan Agama Islam tentang Usulan Pembimbing Tesis Mahasiswa Program Pascasarjana Tahun Akademik 2022/2023, a.n. Khairunnisa Hadji Ali.
- Menimbang** : 1. Bahwa untuk kelancaran penyusunan Tesis Mahasiswa Program Pascasarjana IAIN Manado dipandang perlu menunjuk pembimbing penyusunan tesis;
2. Bahwa mereka yang Nama-namanya tercantum dalam dictum surat keputusan ini dianggap mampu dan memenuhi syarat dan kualifikasi untuk ditetapkan sebagai pembimbing penyusunan tesis;
3. Bahwa sehubungan dengan butir 1 dan 2 di atas perlu diterbitkan surat keputusannya.
- Memperhatikan** : Surat Keputusan Rektor Nomor 621 tentang Penetapan Pembimbing Tesis Program Pascasarjana IAIN Manado Tahun Akademik 2022/2023.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Presiden RI Nomor 147 Tahun 2014 tentang Perubahan STAIN Manado menjadi IAIN Manado;
5. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 11 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Manado;
6. Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 1367 Tahun 2014 tentang Izin Penyelenggaraan Pascasarjana Program Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Manado;
7. Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI Nomor 1506 Tahun 2015 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi Program Magister IAIN Manado;
8. Surat Keputusan Rektor Nomor 933 Tahun 2016 tentang Pedoman Akademik Program Pascasarjana IAIN Manado.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** :
Pertama : Menunjuk tim pembimbing penyusunan tesis mahasiswa Program Magister (S2) Program Studi Pendidikan Agama Islam, Program Pascasarjana IAIN Manado; A.n. Khairunnisa Hadji Ali.. NIM : **22223006**, yaitu:
1. Pembimbing Satu : **Dr. Sahari, M.Pd.I**
2. Pembimbing Dua : **Dr. Andi Mukarramah Nagauleng, M.Pd**
Dengan Judul Proposal Tesis : **Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 5A MIN 1 Minahasa**
- Kedua** : Pembimbing penyusunan tesis bertugas mengarahkan dan membimbing mahasiswa dalam penyusunan proposal tesis untuk di ajukan dalam sidang ujian proposal tesis sampai pada tahapan selanjutnya.
- Ketiga** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya jika terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

Ditetapkan di : Manado
Pada Tanggal : 28 Agustus 2023



Abdullah Otta

- Tembusan:**
1. Rektor IAIN Manado;
2. Pembimbing 1 dan 2;
3. Ketua Program Studi pada PPs IAIN Manado;
4. Kabag Perencanaan dan Keuangan IAIN Manado;
5. Mahasiswa yang bersangkutan;
6. Pertinggal.

Lampiran II

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI MANADO
 PROGRAM PASCASARJANA

Alamat: Jl. Dr. S.H. Sarundajang Kawasan Ringroad I Manado 95128
 Telepon (0431) 860616 Faksimili (0431) 850774
 Website: pasca iain-manado.ac.id, E-mail: pascasarjana@iain-manado.ac.id

Nomor : B- 88 /In 25/PP.00.9/PPs.A/III/2024

07 Maret 2024

Lamp : -

Perihal : *Rekomendasi Penelitian*

Kepada Yth.,
Kepala MIN 1 Minahasa

Di
 Tempat

Assalamu 'alaikum Wr, Wb.

Dengan hormat disampaikan bahwa Mahasiswa Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, yang tersebut namanya di bawah ini :

N a m a : Khairunnisa Hadji Ali
 NIM : 22223006
 Semester : IV (Empat)
 Program Studi S2 : Pendidikan Agama Islam

Bermaksud mengadakan penelitian dalam rangka penyusunan Tesis yang berjudul :
"Efektifitas Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar dalam Pembelajaran SKI Siswa Kelas 5 MIN 1 Minahasa" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Magister Pendidikan dengan dosen pembimbing:

1. **Dr. Sahari, M.Pd.I**
2. **Dr. Andi Mukarramah Nagauleng, M.Pd**

Untuk maksud tersebut, kami mengharapkan kiranya Mahasiswa yang telah direkomendasikan dapat diberikan izin untuk melakukan penelitian dari bulan Maret 2024 s/d Mei 2024

Demikian disampaikan, diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr, Wb.



Direktur,

Yusbo Abdullah Otta

Lampiran III
Bukti Plagiasi



The Report is Generated by DrillBit Plagiarism Detection Software

Submission Information

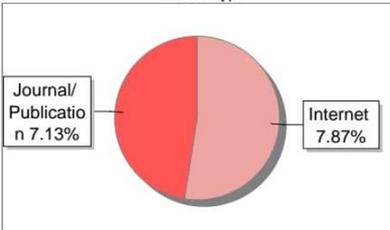
Author Name	KHAIRUNNISA HADJI ALI
Title	EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SKI SISWA KELAS 5 MIN I MINAHASA
Paper/Submission ID	1973159
Submitted by	pai.pasca@iain-manado.ac.id
Submission Date	2024-06-10 08:44:58
Total Pages, Total Words	111, 22533
Document type	Thesis

Result Information

Similarity **15 %**

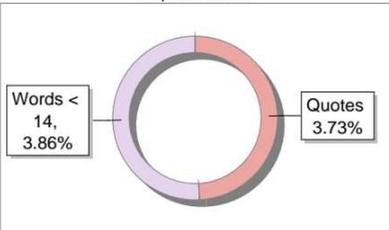


Sources Type



Journal/Publication	7.13%
Internet	7.87%

Report Content



Words < 14	3.86%
Quotes	3.73%

Exclude Information

Quotes	Not Excluded
References/Bibliography	Not Excluded
Source: Excluded < 14 Words	Not Excluded
Excluded Source	0 %
Excluded Phrases	Not Excluded

Database Selection

Language	Non-English
Student Papers	Yes
Journals & publishers	Yes
Internet or Web	Yes
Institution Repository	Yes

A Unique QR Code use to View/Download/Share Pdf File





DrillBit Similarity Report

15

SIMILARITY %

128

MATCHED SOURCES

B

GRADE

A-Satisfactory (0-10%)

B-Upgrade (11-40%)

C-Poor (41-60%)

D-Unacceptable (61-100%)

LOCATION	MATCHED DOMAIN	%	SOURCE TYPE
1	repository.radenintan.ac.id	1	Publication
2	docobook.com	1	Internet Data
3	repository.radenintan.ac.id	1	Publication
4	jurnal.peneliti.net	1	Publication
5	repository.radenintan.ac.id	<1	Publication
6	adoc.pub	<1	Internet Data
7	digilib.uinsgd.ac.id	<1	Publication
8	repository.uinsu.ac.id	<1	Publication
9	etd.iain-padangsidempuan.ac.id	<1	Publication
10	adoc.pub	<1	Internet Data
11	docplayer.info	<1	Internet Data
12	ejournal.sunan-giri.ac.id	<1	Publication
13	repository.unja.ac.id	<1	Publication
14	repository.radenintan.ac.id	<1	Publication

15	eprints.uny.ac.id	<1	Internet Data
16	repository.radenintan.ac.id	<1	Publication
17	docplayer.info	<1	Internet Data
18	docplayer.info	<1	Internet Data
19	docplayer.info	<1	Internet Data
20	docplayer.info	<1	Internet Data
21	etd.uinsyahada.ac.id	<1	Publication
22	adoc.pub	<1	Internet Data
23	etd.iain-padangsidempuan.ac.id	<1	Publication
24	repository.syekhnurjati.ac.id	<1	Publication
25	adoc.pub	<1	Internet Data
26	jurnal.unej.ac.id	<1	Publication
27	adoc.pub	<1	Internet Data
28	adoc.pub	<1	Internet Data
29	repository.radenintan.ac.id	<1	Publication
30	docplayer.gr	<1	Internet Data
31	docplayer.info	<1	Internet Data
32	docplayer.info	<1	Internet Data
33	repository.upi.edu	<1	Publication

34	docobook.com	<1	Internet Data
35	www.seminar.uad.ac.id	<1	Publication
36	adoc.pub	<1	Internet Data
37	adoc.pub	<1	Internet Data
38	digilib.iain-palangkaraya.ac.id	<1	Publication
39	repository.uinjkt.ac.id	<1	Publication
40	repository.uinsu.ac.id	<1	Publication
41	docplayer.info	<1	Internet Data
42	repository.radenintan.ac.id	<1	Publication
43	docplayer.info	<1	Internet Data
44	docplayer.info	<1	Internet Data
45	eprints.untirta.ac.id	<1	Publication
46	repository.radenintan.ac.id	<1	Publication
47	docplayer.info	<1	Internet Data
48	adoc.pub	<1	Internet Data
49	repository.uinjkt.ac.id	<1	Publication
50	adoc.pub	<1	Internet Data
51	digilib.iain-palangkaraya.ac.id	<1	Publication
52	docplayer.info	<1	Internet Data

53	docplayer.info	<1	Internet Data
54	docplayer.info	<1	Internet Data
55	docplayer.info	<1	Internet Data
56	repository.radenintan.ac.id	<1	Publication
57	adoc.pub	<1	Internet Data
58	docobook.com	<1	Internet Data
59	docplayer.info	<1	Internet Data
60	docplayer.info	<1	Internet Data
61	docplayer.info	<1	Internet Data
62	123dok.com	<1	Internet Data
63	adoc.pub	<1	Internet Data
64	adoc.pub	<1	Internet Data
65	media.unpad.ac.id	<1	Publication
66	ummaspul.e-journal.id	<1	Publication
67	adoc.pub	<1	Internet Data
68	adoc.pub	<1	Internet Data
69	docplayer.info	<1	Internet Data
70	docplayer.info	<1	Internet Data
71	documents.mx	<1	Internet Data

72	documents.mx	<1	Internet Data
73	e-journal.umc.ac.id	<1	Internet Data
74	e-journal.umc.ac.id	<1	Internet Data
75	eprints.ums.ac.id	<1	Publication
76	jimfeb.ub.ac.id	<1	Publication
77	journal.unair.ac.id	<1	Internet Data
78	qdoc.tips	<1	Internet Data
79	docplayer.info	<1	Internet Data
80	etd.iain-padangsidempuan.ac.id	<1	Publication
81	etd.iain-padangsidempuan.ac.id	<1	Publication
82	docplayer.info	<1	Internet Data
83	docplayer.info	<1	Internet Data
84	docplayer.info	<1	Internet Data
85	docplayer.info	<1	Internet Data
86	repository.radenintan.ac.id	<1	Publication
87	repository.uinjkt.ac.id	<1	Publication
88	repository.upi.edu	<1	Publication
89	adoc.pub	<1	Internet Data
90	adoc.pub	<1	Internet Data

91	docobook.com	<1	Internet Data
92	docplayer.info	<1	Internet Data
93	docplayer.info	<1	Internet Data
94	moam.info	<1	Internet Data
95	adoc.pub	<1	Internet Data
96	adoc.pub	<1	Internet Data
97	docplayer.info	<1	Internet Data
98	ejournal.uin-malang.ac.id	<1	Publication
99	jurnal.radenfatah.ac.id	<1	Publication
100	repository.radenintan.ac.id	<1	Publication
101	123dok.com	<1	Internet Data
102	adoc.pub	<1	Internet Data
103	adoc.pub	<1	Internet Data
104	adoc.pub	<1	Internet Data
105	adoc.pub	<1	Internet Data
106	adoc.pub	<1	Internet Data
107	adoc.pub	<1	Internet Data
108	adoc.pub	<1	Internet Data
109	digilib.unimed.ac.id	<1	Internet Data

110	docobook.com	<1	Internet Data
111	docobook.com	<1	Internet Data
112	docplayer.info	<1	Internet Data
113	docplayer.info	<1	Internet Data
114	docplayer.info	<1	Internet Data
115	docplayer.info	<1	Internet Data
116	docplayer.info	<1	Internet Data
117	e-journal.umc.ac.id	<1	Internet Data
118	ejournal.undip.ac.id	<1	Internet Data
119	eprints.umm.ac.id	<1	Internet Data
120	eprints.umm.ac.id	<1	Internet Data
121	eprints.uny.ac.id	<1	Internet Data
122	jst.publikasiindonesia.id	<1	Publication
123	journal.unair.ac.id	<1	Internet Data
124	media.unpad.ac.id	<1	Publication
125	media.unpad.ac.id	<1	Publication
126	repository.unair.ac.id	<1	Internet Data
127	repository.unair.ac.id	<1	Internet Data
128	repository.upi.edu	<1	Publication

Lampiran IV

Kuesioner

**Kuesioner Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap
Minat Belajar Kelas 5 pada Pelajaran SKI**

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

Dalam Rangka Penyusunan Thesis, maka saya Khairunnisa Hadji Ali sebagai peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan mengumpulkan data berupa kuesioner, yang berisi tentang seberapa jauh efektifitas media pembelajaran Quizizz dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada siswa kelas 5

Data Responden

Nama:

Kelas:

Jenis Kelamin:

Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah semua pernyataan dengan lengkap dan sejujur-jujurnya
2. Tidak diperbolehkan melihat jawaban orang lain
3. Jawablah setiap pernyataan yang sesuai dengan pengalaman yang kamu rasakan

Keterangan Pilihan Jawaban

4 – Sangat Setuju

3 – Setuju

2 – Tidak Setuju

1 – Sangat Tidak Setuju

No.	Media Pembelajaran Quizizz (Variabel X)
1	Saya Mengetahui Media Pembelajaran Quizizz <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Sangat Setuju <input type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
2	Menggunakan media pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran SKI <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Sangat Setuju

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Setuju ○ Tidak Setuju ○ Sangat Tidak Setuju
3	<p>Saya merasa senang jika pembelajaran menggunakan Media Belajar Quizizz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sangat Setuju ○ Setuju ○ Tidak Setuju ○ Sangat Tidak Setuju
4	<p>Media pembelajaran Quizizz ialah media yang menarik</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sangat Setuju ○ Setuju ○ Tidak Setuju ○ Sangat Tidak Setuju
5	<p>Media Quizizz sangat mudah digunakan</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sangat Setuju ○ Setuju ○ Tidak Setuju ○ Sangat Tidak Setuju
6	<p>Saya menjawab dengan cepat kuis di media belajar Quizizz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sangat Setuju ○ Setuju ○ Tidak Setuju ○ Sangat Tidak Setuju
7	<p>Media Quizizz membantu dalam pemahaman materi</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sangat Setuju ○ Setuju ○ Tidak Setuju ○ Sangat Tidak Setuju
8	<p>Guru menggunakan media Quizizz saat pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sangat Setuju ○ Setuju ○ Tidak Setuju ○ Sangat Tidak Setuju
9	<p>Saya focus menjawab kuis yang ada di media Quizizz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sangat Setuju ○ Setuju ○ Tidak Setuju ○ Sangat Tidak Setuju

No.	Minat Belajar Siswa (Variabel Y)
10	Saya merasa senang saat pembelajaran berlangsung <ul style="list-style-type: none"> ○ Sangat Setuju ○ Setuju ○ Tidak Setuju ○ Sangat Tidak Setuju
11	Saya tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung <ul style="list-style-type: none"> ○ Sangat Setuju ○ Setuju ○ Tidak Setuju ○ Sangat Tidak Setuju
12	Saya aktif bertanya saat guru memberikan kesempatan bertanya <ul style="list-style-type: none"> ○ Sangat Setuju ○ Setuju ○ Tidak Setuju ○ Sangat Tidak Setuju
13	Saya mendengarkan penjelasan guru saat guru menerangkan pelajaran <ul style="list-style-type: none"> ○ Sangat Setuju ○ Setuju ○ Tidak Setuju ○ Sangat Tidak Setuju
14	Saya dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru <ul style="list-style-type: none"> ○ Sangat Setuju ○ Setuju ○ Tidak Setuju ○ Sangat Tidak Setuju
15	Saya mengerjakan Tugas pelajaran SKI yang diberikan guru <ul style="list-style-type: none"> ○ Sangat Setuju ○ Setuju ○ Tidak Setuju ○ Sangat Tidak Setuju
16	Saya menyukai pembelajran SKI menggunakan media belajar Quizizz <ul style="list-style-type: none"> ○ Sangat Setuju ○ Setuju ○ Tidak Setuju ○ Sangat Tidak Setuju
17	Saya memahami dengan baik Pelajaran SKI yang diberikan di kelas <ul style="list-style-type: none"> ○ Sangat Setuju ○ Setuju ○ Tidak Setuju ○ Sangat Tidak Setuju

18	Saya tidak menunda mengerjakan tugas di kelas <ul style="list-style-type: none"><input type="radio"/> Sangat Setuju<input type="radio"/> Setuju<input type="radio"/> Tidak Setuju<input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
19	Saya sangat antusias jika pembelajaran menggunakan media Quizizz <ul style="list-style-type: none"><input type="radio"/> Sangat Setuju<input type="radio"/> Setuju<input type="radio"/> Tidak Setuju<input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju
20	Saya tidak merasa Lelah saat pembelajaran SKI berlangsung <ul style="list-style-type: none"><input type="radio"/> Sangat Setuju<input type="radio"/> Setuju<input type="radio"/> Tidak Setuju<input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju

LEMBAR OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA

Nama Observer Penelitian:

Variabel	Indikator	Butir Pernyataan	4	3	2	1	Keterangan
Minat Belajar	Perhatian Siswa	Siswa tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar					
		Siswa tidak mengantuk ketika guru mengajar					
		Siswa mendengarkan pelajaran					
		Siswa `fokus dalam menjawab pertanyaan					
	Keteliban Siswa	Siswa Berperan aktif dalam Pembelajaran					
		Siswa Menjawab Pertanyaan yang diberikan Guru dalam bentuk kuis di Quizizz					
	Perasaan Senang	Siswa Merasa senang Pembelajaran Menggunakan Media Quizizz					
		Siswa merasa senang Saat menjawab Quiz					
		Siswa Merasa Senang guru memperkenalkan Media Quizizz					
	Ketertarikan Siswa	Siswa aktif dalam pembelajaran Menggunakan Media Quizizz					
		Siswa Antusias, dan percaya diri dalam pembelajaran					

Lampiran V

Hasil Jawaban Responden

1. Kelas Eksperimen

Hasil Pre-Test Variabel X Kelas Eksperimen

No	X_1	X_2	X_3	X_4	X_5	X_6	X_7	X_8	X_9	TOTAL
1	3	3	4	4	4	2	4	4	3	31
2	3	4	3	4	4	4	3	3	3	31
3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	33
4	2	2	2	2	1	2	2	1	1	15
5	3	2	4	1	4	2	1	2	4	23
6	3	3	3	3	2	2	3	3	3	25
7	4	3	4	4	4	2	3	3	4	31
8	3	4	4	3	4	4	3	4	3	32
9	3	3	3	2	3	2	3	2	2	23
10	3	3	4	4	4	2	3	3	4	30
11	4	4	4	3	4	3	4	4	3	33
12	3	3	4	4	3	3	3	2	3	28
13	2	4	3	3	4	3	3	1	3	26
14	3	4	3	3	3	2	3	3	3	27
15	2	3	4	4	4	3	2	3	4	29
16	3	2	2	3	3	2	4	1	3	23
17	3	1	2	2	4	4	1	1	2	20
18	3	3	3	4	4	3	3	3	4	30
19	4	4	3	1	4	4	1	4	4	29
20	4	3	3	3	3	3	3	3	3	28
21	3	3	3	3	3	2	3	3	3	26

Hasil Pre-Test Variabel Y Kelas Eksperimen

No	Y_1	Y_2	Y_3	Y_4	Y_5	Y_6	Y_7	Y_8	Y_9	Y_10	Y_11	TOTAL
1	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	40
2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	31
3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	38
4	2	3	3	2	4	3	2	1	3	4	2	29
5	2	2	4	1	2	3	3	2	1	1	2	23

6	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	30
7	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	41
8	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	37
9	3	3	2	3	3	2	3	3	2	4	4	32
10	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	37
11	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	38
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33
13	4	4	1	3	3	4	2	3	4	2	4	34
14	3	2	3	3	2	4	3	3	3	3	2	31
15	4	3	2	3	4	4	3	3	2	3	2	33
16	1	3	4	2	4	3	2	4	4	3	4	34
17	3	2	2	3	2	4	2	2	3	1	4	28
18	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	38
19	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	41
20	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	34
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33

Hasil Post-Test Variabel X Kelas Eksperimen

No	X_1	X_2	X_3	X_4	X_5	X_6	X_7	X_8	X_9	TOTAL
1	4	4	4	4	3	4	4	4	3	34
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
4	2	3	2	3	4	3	2	4	1	24
5	4	2	1	1	3	3	3	4	4	25
6	3	3	3	3	3	2	3	3	3	26
7	4	4	4	3	4	3	4	4	4	34
8	3	3	4	3	4	4	3	3	4	31
9	3	3	2	2	4	3	3	3	2	25
10	4	3	4	4	4	3	4	3	3	32
11	3	4	4	4	4	3	3	4	4	33
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
13	4	4	4	3	4	4	4	3	4	34

14	3	3	3	3	4	3	2	3	3	27
15	4	3	4	4	4	3	4	2	3	31
16	3	3	3	2	4	3	3	3	3	27
17	3	4	3	4	3	3	3	1	3	27
18	4	3	3	4	4	3	3	3	4	31
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
21	3	3	4	3	4	2	3	3	4	29

Hasil Post-Test Variabel Y Kelas Eksperimen

No	Y_1	Y_2	Y_3	Y_4	Y_5	Y_6	Y_7	Y_8	Y_9	Y_10	Y_11	TOTAL
1	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	41
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
4	2	3	4	2	3	2	4	2	4	2	3	31
5	1	1	1	3	3	2	3	2	2	4	1	23
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	33
7	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	39
8	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	40
9	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	37
10	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	36
11	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	38
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
13	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	40
14	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	30
15	3	2	2	3	3	2	4	3	2	4	4	32
16	2	4	3	2	2	3	4	2	2	1	2	27
17	3	2	1	3	3	3	4	2	3	3	4	31
18	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	38
19	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	41
20	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	4	35
21	3	3	2	3	2	4	4	3	3	3	3	33

2. Kelas Kontrol

Hasil Pre-Test Variabel X Kelas Kontrol

No	X_1	X_2	X_3	X_4	X_5	X_6	X_7	X_8	X_9	TOTAL
1	3	4	2	3	1	3	3	4	4	27
2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	31
3	3	4	3	3	2	2	3	4	4	28
4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	27
5	4	4	3	4	3	4	3	4	3	32
6	2	3	4	3	3	4	2	3	4	28
7	3	4	4	3	2	3	4	4	3	30
8	3	2	3	3	2	2	3	2	2	22
9	3	2	3	3	2	2	3	1	3	22
10	4	3	3	3	3	2	3	2	2	25
11	3	3	4	3	2	2	4	3	4	28
12	3	3	4	4	4	3	3	3	3	30
13	4	4	4	3	3	2	2	3	4	29
14	3	3	4	2	4	2	4	4	3	29
15	3	2	2	2	2	2	2	2	2	19
16	3	3	3	2	3	3	3	2	3	25
17	4	3	4	3	3	3	3	3	3	29
18	3	3	4	4	4	3	3	3	4	31
19	4	3	3	2	3	1	3	4	4	27
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36

Hasil Pre-Test Variabel Y Kelas Kontrol

No	Y_1	Y_2	Y_3	Y_4	Y_5	Y_6	Y_7	Y_8	Y_9	Y_10	Y_11	TOTAL
1	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	38
2	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	39
3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	4	2	27
4	3	3	2	3	2	3	3	3	4	2	2	30
5	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	38
6	4	3	2	3	3	4	3	3	1	3	4	33
7	2	3	1	3	4	3	4	3	4	3	2	32
8	2	3	2	3	2	3	4	3	2	3	2	29
9	2	2	2	3	2	3	1	2	2	3	4	26
10	2	2	2	3	2	4	3	4	3	2	2	29
11	3	4	2	3	3	4	4	3	4	3	3	36
12	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	34
13	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	40
14	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	2	35

15	3	2	4	4	4	4	2	3	4	3	3	36
16	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	29
17	2	2	1	3	2	1	2	2	2	4	3	24
18	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	35
19	2	4	3	2	2	4	2	3	4	4	3	33
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44

Hasil Post-Test Variabel X Kelas Kontrol

No	X_1	X_2	X_3	X_4	X_5	X_6	X_7	X_8	X_9	TOTAL
1	4	4	2	1	4	2	4	4	4	29
2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	32
3	2	4	3	3	3	3	3	4	4	29
4	3	3	3	3	3	4	2	4	3	28
5	3	3	2	2	3	3	2	2	3	23
6	3	3	2	1	2	2	4	3	3	23
7	3	4	3	2	2	2	1	3	3	23
8	2	3	2	3	2	2	2	2	3	21
9	2	1	3	2	2	3	3	1	2	19
10	3	2	3	3	2	2	3	2	3	23
11	3	3	3	3	2	1	4	3	1	23
12	3	3	4	4	4	3	3	3	3	30
13	4	4	4	3	3	2	2	4	3	29
14	4	2	4	4	3	3	2	3	4	29
15	3	2	2	2	2	2	2	2	2	19
16	3	3	3	2	3	3	2	2	3	24
17	4	3	4	4	3	3	3	3	3	30
18	3	3	4	4	4	3	3	3	3	30
19	3	2	4	4	2	4	3	2	3	27
20	4	4	4	4	4	2	4	4	3	33

Hasil Post-Test Variabel Y Kelas Kontrol

No	Y_1	Y_2	Y_3	Y_4	Y_5	Y_6	Y_7	Y_8	Y_9	Y_10	Y_11	TOTAL
1	3	4	3	4	2	2	4	3	3	3	3	34
2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	38
3	2	2	2	2	3	3	3	1	2	3	2	25
4	3	1	2	2	2	1	3	4	3	4	2	27
5	2	3	3	1	4	2	4	4	2	3	1	29
6	4	3	3	1	2	3	3	2	3	1	3	28
7	2	4	3	4	1	2	1	2	3	4	2	28

8	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	27
9	3	3	2	4	3	2	3	4	3	2	3	32
10	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	1	26
11	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	30
12	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	34
13	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	39
14	4	4	3	3	2	3	3	2	3	1	2	30
15	3	2	4	4	4	4	2	3	4	3	3	36
16	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	30
17	2	3	1	3	1	1	1	2	2	4	4	24
18	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	37
19	2	3	3	4	3	3	2	1	4	3	3	31
20	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	43

Lampiran VI

Hasil Analisis Data SPSS Uji Validitas dan Uji Reabilitas

a. Uji Validitas Intrumen

Media Quizizz Variabel X

		item_ 1	item_ 2	item_ 3	item_ 4	item_ 5	item_ 6	item_ 7	item_ 8	item_ 9
item_1	Pearson Correlation	1	.137	.318*	-.036	.242	-.106	.305	-.003	-.083
	Sig. (2-tailed)		.395	.043	.821	.128	.510	.052	.985	.608
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41
item_2	Pearson Correlation	.137	1	.137	-.028	.065	.095	.109	.236	.229
	Sig. (2-tailed)	.395		.391	.864	.686	.555	.497	.138	.149
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41
item_3	Pearson Correlation	.318*	.137	1	.167	.168	.208	.350*	.295	.133
	Sig. (2-tailed)	.043	.391		.296	.294	.192	.025	.061	.409
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41
item_4	Pearson Correlation	-.036	-.028	.167	1	-.031	.378*	.148	.127	.228
	Sig. (2-tailed)	.821	.864	.296		.846	.015	.355	.428	.151
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41
item_5	Pearson Correlation	.242	.065	.168	-.031	1	-.064	.000	-.092	-.022
	Sig. (2-tailed)	.128	.686	.294	.846		.689	1.000	.569	.891
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41
item_6	Pearson Correlation	-.106	.095	.208	.378*	-.064	1	.116	.163	.379*
	Sig. (2-tailed)	.510	.555	.192	.015	.689		.471	.308	.014
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41
item_7	Pearson Correlation	.305	.109	.350*	.148	.000	.116	1	.165	.152

	Sig. (2-tailed)	.052	.497	.025	.355	1.000	.471		.304	.343
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41
item_8	Pearson Correlation	-.003	.236	.295	.127	-.092	.163	.165	1	.772**
	Sig. (2-tailed)	.985	.138	.061	.428	.569	.308	.304		<.001
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41
item_9	Pearson Correlation	-.083	.229	.133	.228	-.022	.379*	.152	.772**	1
	Sig. (2-tailed)	.608	.149	.409	.151	.891	.014	.343	<.001	
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41
item_10	Pearson Correlation	.224	.209	.457**	.003	.490**	.325*	.243	-.061	.100
	Sig. (2-tailed)	.158	.190	.003	.987	.001	.038	.126	.705	.534
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41
item_11	Pearson Correlation	.073	.154	.315*	.178	.291	.315*	.221	.064	.210
	Sig. (2-tailed)	.648	.335	.045	.266	.065	.045	.166	.693	.188
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41
item_12	Pearson Correlation	-.147	-.025	.122	.848**	-.003	.244	.234	.131	.253
	Sig. (2-tailed)	.358	.876	.447	<.001	.986	.125	.141	.416	.111
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41
item_13	Pearson Correlation	.163	.244	.256	.298	.170	.161	.325*	.153	.290
	Sig. (2-tailed)	.307	.123	.107	.058	.287	.315	.038	.338	.066
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41
item_14	Pearson Correlation	.129	.080	.426**	.283	.549**	.236	.418**	.137	.130
	Sig. (2-tailed)	.422	.618	.006	.073	<.001	.137	.007	.392	.418
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41
Item_15	Pearson Correlation	-.068	.117	.230	.146	.174	.077	.124	.046	.059
	Sig. (2-tailed)	.675	.467	.149	.363	.278	.632	.441	.774	.715

Total_Hasil	Pearson Correlation	.624**	.645*	.346*	.562**	.686*	.385*	.613**	.520**	.320*	.490*	.555*	1
	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	.027	<.001	<.001	.013	<.001	<.001	.042	.001	<.001	
	N	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41	41

b. Uji Reabilitas Instrumen

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	41	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	41	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

c.

Reliability Statistiks

Cronbach's Alpha	N of Items
.832	20

D.

Lampiran VII

Tabel R Hitung

df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791
43	0.2483	0.2940	0.3457	0.3801	0.4742
44	0.2455	0.2907	0.3420	0.3761	0.4694
45	0.2429	0.2876	0.3384	0.3721	0.4647
46	0.2403	0.2845	0.3348	0.3683	0.4601
47	0.2377	0.2816	0.3314	0.3646	0.4557
48	0.2353	0.2787	0.3281	0.3610	0.4514
49	0.2329	0.2759	0.3249	0.3575	0.4473
50	0.2306	0.2732	0.3218	0.3542	0.4432

Lampiran VIII

Uji Normalitas, Uji Linearitas, Uji Homogenitas

1. Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	ik	df	Sig.	ik	df	Sig.
Media Pembelajaran Quizizz	.078	41	.200*	.971	41	.374
Minat Belajar Siswa	.083	41	.200*	.984	41	.807

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

2. Uji Linearitas

ANOVA Table

			F	Sig.
Media Pembelajaran Quizizz	Between Groups	(Combined) Linearity	2.306	.052
		Deviation from Linearity	32.626	<.001
Minat Belajar Siswa	Within Groups		1.093	.444
	Total			

3. Uji Homogenitas

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means
		F	Sig	t
Media Pembelajaran Quizizz	Equal variances assumed	.385	.539	1.419
	Equal variances not assumed			
Minat Belat siswa	Equal variances assumed	.003	.959	1.605
	Equal variances not assumed			

Lampiran IX

Uji Korelasi Sederhana

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means
		F	Sig.	t
Media Pembelajaran Quizizz	Equal variances assumed	.385	.539	1.419
	Equal variances not assumed			
Minat Belat siswa	Equal variances assumed	.003	.959	1.605
	Equal variances not assumed			

Lampiran X

Lampiran Instrumen Faktor Efektivitas Media Quizizz

**Kuesioner Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Penggunaan
Media Quizizz dalam Pelajaran SKI**

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarokatuh

Dalam Rangka Penyusunan Thesis, maka saya Khairunnisa Hadji Ali sebagai peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan mengumpulkan data berupa kuesioner, yang berisi tentang Faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan media Quizizz dalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Data Responden

Nama:

Kelas:

Jenis Kelamin:

Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah semua pernyataan dengan lengkap dan sejujur-jujurnya
2. Tidak diperbolehkan melihat jawaban orang lain
3. Jawablah setiap pernyataan yang sesuai dengan pengalaman yang kamu rasakan

Keterangan Pilihan Jawaban

4 – Sangat Setuju

3 – Setuju

2 – Tidak Setuju

1 – Sangat Tidak Setuju

No.	Media Pembelajaran Quizizz (Variabel X)
1	Saya menyukai pembelajaran SKI menggunakan Media Pembelajaran Quizizz <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Sangat Setuju <input type="radio"/> Setuju <input type="radio"/> Tidak Setuju <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju

2	<p>Saya dapat mengingat pelajaran yang telah dipelajari dengan menggunakan Media Pembelajaran Quizizz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sangat Setuju ○ Setuju ○ Tidak Setuju ○ Sangat Tidak Setuju
3	<p>Saya lebih termotivasi dan semangat dalam belajar SKI dengan menggunakan Media Pembelajaran Quizizz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sangat Setuju ○ Setuju ○ Tidak Setuju ○ Sangat Tidak Setuju
4	<p>Saya merasa percaya diri dalam pembelajaran SKI menggunakan Media Quizizz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sangat Setuju ○ Setuju ○ Tidak Setuju ○ Sangat Tidak Setuju
5	<p>Saya lebih mudah memahami pelajaran SKI dengan menggunakan Media Pembelajaran Quizizz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sangat Setuju ○ Setuju ○ Tidak Setuju ○ Sangat Tidak Setuju
6	<p>Saya mendapatkan hasil belajar yang bagus dalam pembelajaran SKI menggunakan Media Quizizz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sangat Setuju ○ Setuju ○ Tidak Setuju ○ Sangat Tidak Setuju
7	<p>Saya tidak merasa bosan saat pembelajaran SKI menggunakan Media Quizizz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sangat Setuju ○ Setuju ○ Tidak Setuju ○ Sangat Tidak Setuju
8	<p>Saya lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran SKI menggunakan Media Quizizz</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Sangat Setuju ○ Setuju ○ Tidak Setuju ○ Sangat Tidak Setuju

9	Saya tekun dan fokus saat belajar menggunakan media Quizizz pada pelajaran SKI <ul style="list-style-type: none">○ Sangat Setuju○ Setuju○ Tidak Setuju○ Sangat Tidak Setuju
10	Saya merasa media Quizizz cocok untuk pembelajaran SKI <ul style="list-style-type: none">○ Sangat Setuju○ Setuju○ Tidak Setuju○ Sangat Tidak Setuju

Lampiran XI

Hasil Jawaban Kuesioner Faktor Efektivitas Media

NO	NOMOR BUTIR ANGKET FAKTOR EFEKTIVITAS MEDIA QUIZZ										TOTAL
RESP	No 1	No 2	No 3	No 4	No 5	No 6	No 7	No 8	No 9	No 10	
1	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38
2	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	31
3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	35
4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	32
5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39
6	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	32
7	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29
8	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	27
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
10	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	29
11	3	3	4	3	4	4	3	4	2	3	33
12	4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	36
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
14	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	33
15	4	2	4	3	3	3	4	4	3	4	34
16	3	2	4	4	3	2	4	3	3	4	32
17	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	35
18	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	36
19	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	35
20	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	32
21	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35
TOTAL	74	65	73	69	71	67	72	71	68	73	703

Lampiran XII

Lembar Observasi Penelitian

LEMBAR OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA

Nama Observer Penelitian: Wa Daira, S-Pd.L.

Variabel	Indikato	Butir Pernyataan	4	3	2	1	Keterangan
Minat Belajar	Perhatian Siswa	Siswa tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar		✓			
		Siswa tidak mengantuk ketika guru mengajar	✓				
		Siswa mendengarkan pelajaran	✓				
		Siswa fokus dalam menjawab pertanyaan		✓			
	Ketelibanan Siswa	Siswa Berperan aktif dalam Pembelajaran		✓			
		Siswa Menjawab Pertanyaan yang diberikan Guru dalam bentuk kuis di Quizizz	✓				
	Perasaan Senang	Siswa Merasa senang Pembelajaran Menggunakan Media Quizizz	✓				
		Siswa merasa senang Saat menjawab Quiz	✓				
		Siswa Merasa Senang guru memperkenalkan Media Quizizz	✓				
		Siswa aktif dalam pembelajaran menggunakan Media Quizizz	✓				
Ketertarikan Siwa	Siswa Antusias, dan percaya diri dalam pembelajaran	✓					

LEMBAR OBSERVASI MINAT BELAJAR SISWA

Nama Observer Penelitian: *Khairunnisa Hadji Ali*

Variabel	Indikato	Butir Pernyataan	4	3	2	1	Keterangan
Minat Belajar	Perhatian Siswa	Siswa tidak berbicara sendiri ketika guru mengajar		✓			
		Siswa tidak mengantuk ketika guru mengajar	✓				
		Siswa mendengarkan pelajaran	✓				
		Siswa fokus dalam menjawab pertanyaan	✓				
	Ketelibatn Siswa	Siswa Berperan aktif dalam Pembelajaran			✓		
		Siswa Menjawab Pertanyaan yang diberikan Guru dalam bentuk kuis di Quizizz	✓				
	Perasaan Senang	Siswa Merasa senang Pembelajaran Menggunakan Media Quizizz	✓				
		Siswa merasa senang Saat mejawab Quiz	✓				
		Siswa Merasa Senang guru memperkenalkan Media Quizizz	✓				
	Ketertarikan Siwa	Siswa aktif dalam pembelajaran Menggunakan Media Quizizz			✓		
		Siswa Antusias, dan percaya diri dalam pembelajaran			✓		

Lampiran XIII

Hasil Analisis Faktor Media Quizizz

1. Hasil Uji KMO dan Bartlett's

KMO and Bartlett's Test

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.676
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	74.417
	df	36
	Sig.	.000

2. Hasil Uji Matriks Korelasi

Anti-image Matrices

		X1	X2	X3	X4	X5	X6
Anti-image Covariance	X1	.356	-.178	-.090	.148	.076	-.011
	X2	-.178	.365	.084	.015	-.192	-.124
	X3	-.090	.084	.448	-.050	-.152	.009
	X4	.148	.015	-.050	.577	.014	-.041
	X5	.076	-.192	-.152	.014	.346	.017
	X6	-.011	-.124	.009	-.041	.017	.539
	X7	-.169	.087	-.009	-.085	-.068	.125
	X8	-.002	-.007	-.119	-.155	-.075	-.157
	X9	-.036	-.089	.016	-.142	.009	.030
Anti-image Correlation	X1	.621 ^a	-.494	-.225	.327	.216	-.024
	X2	-.494	.590 ^a	.207	.034	-.539	-.280
	X3	-.225	.207	.792 ^a	-.098	-.386	.019
	X4	.327	.034	-.098	.637 ^a	.031	-.074
	X5	.216	-.539	-.386	.031	.733 ^a	.038
	X6	-.024	-.280	.019	-.074	.038	.672 ^a

X7	-0.512	.259	-0.023	-0.203	-0.210	.307
X8	-0.005	-0.020	-0.307	-0.351	-0.218	-0.369
X9	-0.091	-0.219	.036	-0.277	.022	.061

Anti-image Matrices

		X7	X8	X9
Anti-image Covariance	X1	-0.169	-0.002	-0.036
	X2	.087	-0.007	-0.089
	X3	-0.009	-0.119	.016
	X4	-0.085	-0.155	-0.142
	X5	-0.068	-0.075	.009
	X6	.125	-0.157	.030
	X7	.307	-0.065	-0.161
	X8	-0.065	.337	.136
	X9	-0.161	.136	.455
Anti-image Correlation	X1	-0.512	-0.005	-0.091
	X2	.259	-0.020	-0.219
	X3	-0.023	-0.307	.036
	X4	-0.203	-0.351	-0.277
	X5	-0.210	-0.218	.022
	X6	.307	-0.369	.061
	X7	.645 ^a	-0.200	-0.431
	X8	-0.200	.717 ^a	.346
	X9	-0.431	.346	.653 ^a

3. Hasil Uji Communalities

Communalities		
	Initial	Extraction
X1	1.000	.788
X2	1.000	.816
X3	1.000	.657
X4	1.000	.738
X5	1.000	.726
X6	1.000	.707
X7	1.000	.834
X8	1.000	.817
X9	1.000	.717

4. Hasil Uji Total Variance Explained

Total Variance Explained						
Component	Total	Initial Eigenvalues		Extraction Sums of Squared Loadings		
		% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %
1	3.517	39.076	39.076	3.517	39.076	39.076
2	2.038	22.643	61.719	2.038	22.643	61.719
3	1.246	13.846	75.566	1.246	13.846	75.566
4	.714	7.937	83.502			
5	.482	5.354	88.856			
6	.347	3.859	92.715			
7	.292	3.239	95.954			
8	.213	2.365	98.320			
9	.151	1.680	100.000			

5. Hasil Uji Rotated Componen Matriks

Rotated Component Matrix^a

	Component		
	1	2	3
X1		.600	.654
X2			.890
X3	.735		.313
X4	.814		
X5	.591		.604
X6	.319	-.602	.492
X7	.361	.822	
X8	.825		.319
X9		.836	

Lampiran XIV

Lampiran Dokumentasi Penelitian

Gambar Pengisian Kuesioner Uji Validitas Kelas Experimen

20 Maret 2024

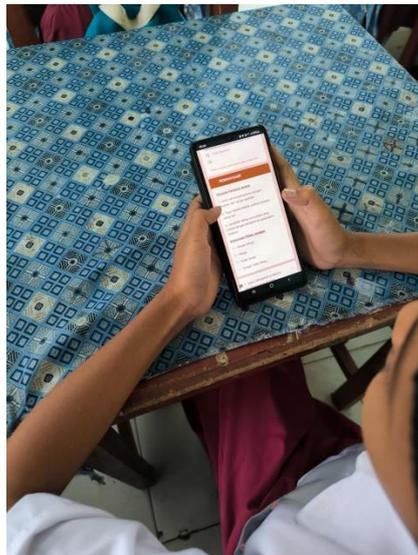


Gambar Pengisian Kuesioner Uji Validitas Kelas Kontrol
20 Maret 2024

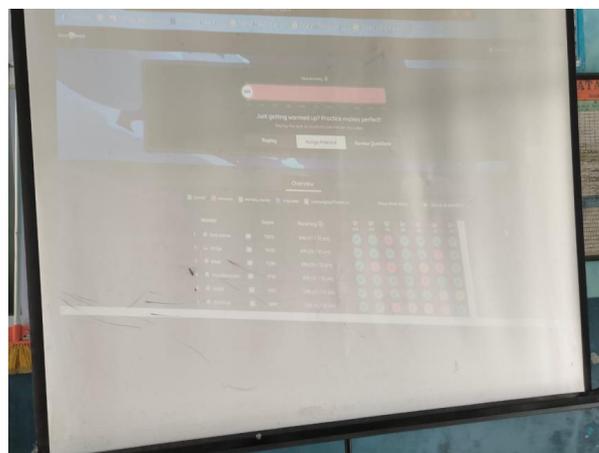
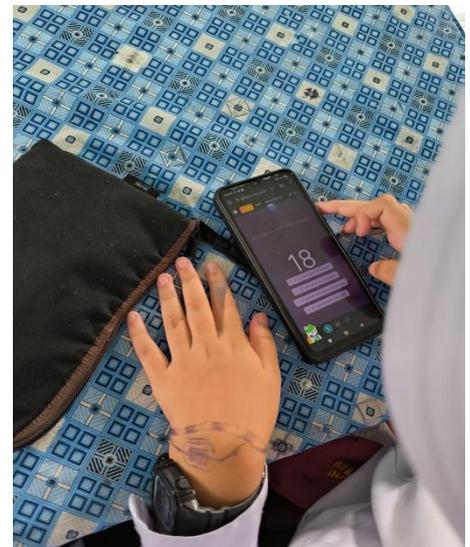


Gambar Pengisian Pre-Test Kelas Experimen

25 Maret 2024



Gambar Proses Penelitian Media Quizizz Kelas Eksperimen
25 Maret 2024



Gambar Pengisian Post-Test Kelas Eksperimen

25 Maret 2024



Gambar Pengisian Pre-Test Kelas Kontrol

25 Maret 2024



Gambar Proses Pembelajaran Kelas Kontrol
25 Maret 2024



Gambar Pengisian Post-Test Kelas Kontrol

25 Maret 2024

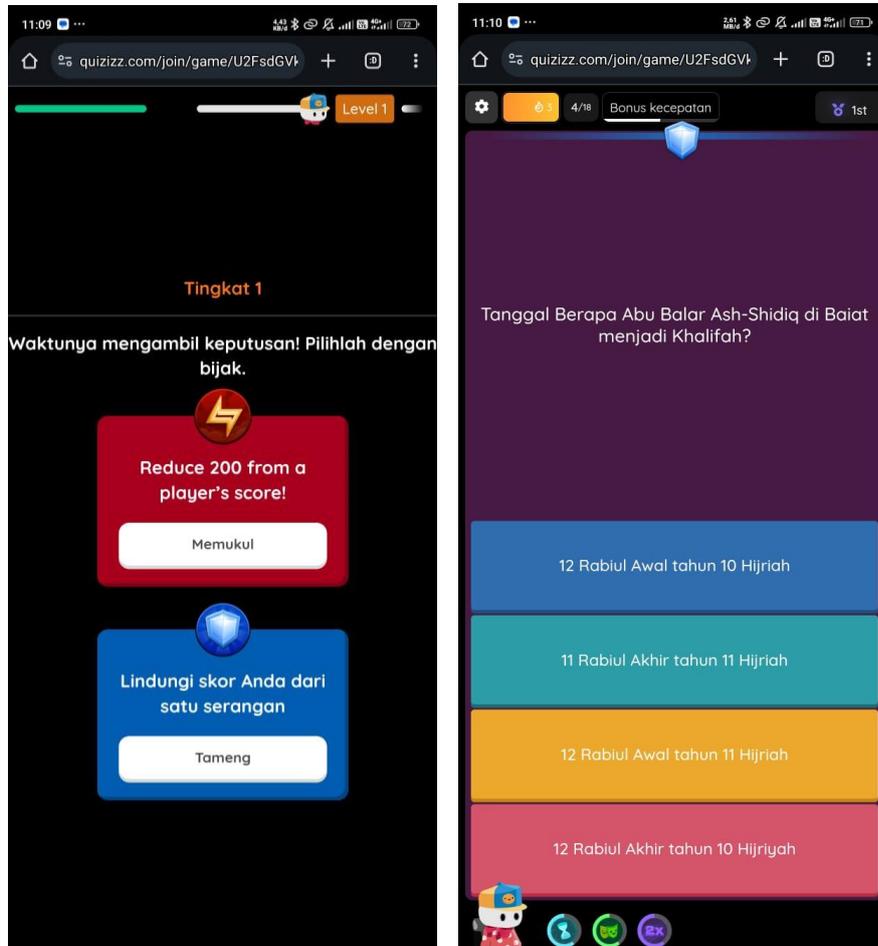


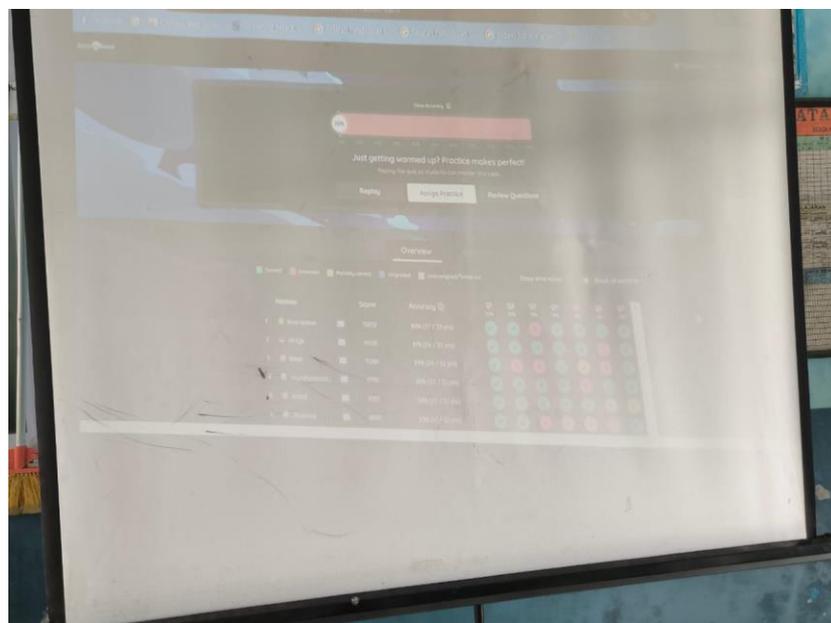
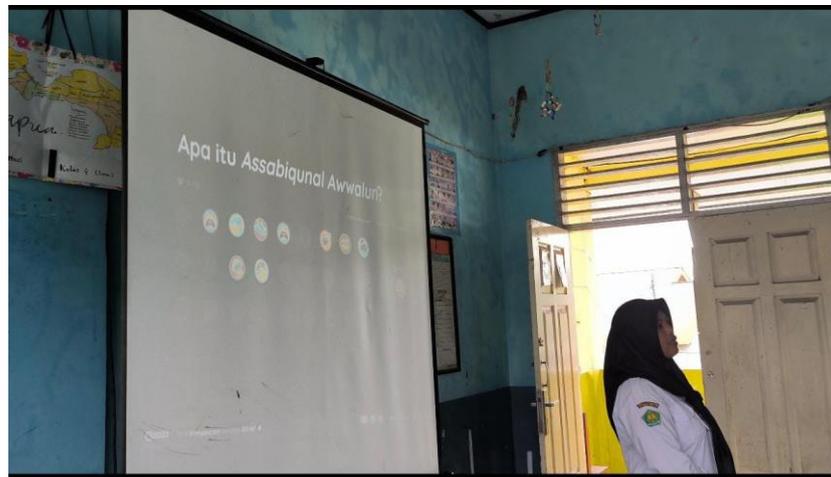
Gambar Pengambilan Data untuk Faktor Efektivitas Media Quizizz

22 April 2024



Gambar Media Quizizz







The image shows a screenshot of a Quizizz presentation slide. The slide has a parchment-like background with a decorative border. On the right side, there is a cartoon illustration of a girl wearing a yellow hijab and a yellow jacket, holding a green book. The text on the slide is as follows:

Khulafa'urasyidin ialah
Pemimpin Umat Islam Pertama
setelah wafatnya Nabi
Muhammad SAW, yang
berjumlah 4 orang

At the bottom of the slide, there is a Quizizz logo and a prompt: "Go to joinmyquiz.com and enter 152 209". The browser's address bar shows the URL: "quizizz.com/admin/presentation/662677cc35a85564bc8e9c8c/start?fromBrowserLoad=true".

Lampiran XV

Biodata Peneliti**I. Identitas Diri**

Nama Lengkap : Khairunnisa Hadji Ali
Tempat Lahir : Tondano
Tanggal Lahir : 17 April 2001
Nama Ayah : Awaludin Hadji Ali
Nama Ibu : Isna Gunibala
Alamat : Jl Veteran Ds. Sea Kec. Pineleng Kab. Minahasa
Email : khairunnisahajiali17@gmail.com
HP/WA :089629732374

II. Riwayat Pendidikan

SD/MI : Madrasah Ibtidaiyah Sea (lulus 2012)
SMP/MTS : Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 1
SMK/MA/SMA : Pondok Modern Darussalam Gontor Putri 1 (lulus 2018)
SARJANA (S1) : Universitas Darussalam Gontor (lulus 2021)