

**PENGARUH MEDIA QUIZIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI KELAS XII MAN 1
GRESIK**

SKRIPSI



OLEH :

BIQROTUL AZIZAH
NIM. D91217086

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
NOVEMBER 2020**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Biqrotul Azizah

NIM : D91217086

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa Skripsi saya berjudul **“Pengaruh Media Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XII MAN 1 Gresik”** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Dan apabila ada sumber informasi dari sumber lain akan dikutip dalam catatan kaki.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Gresik, 8 Januari 2021

A handwritten signature in black ink is written over a green and yellow 6000 Rupiah stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'METERAI TEMPEL', '7A8DFAH6693127087', '6000', and 'ENAM RIBU RUPIAH'.

BIQROTUL AZIZAH
NIM. D91217086

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh :

Nama : Biqrotul Azizah

NIM : D91217086

Judul : **Pengaruh Media Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada
Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XII MAN 1 Gresik**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 30 Desember 2020

Pembimbing I



Prof. Dr. H. Abdur Rahman Assegaf, M. Ag.
NIP. 196403121995031001

Pembimbing II



Drs. H. M. Nawawi, M. Ag.
NIP. 195704151989031001

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Biqrotul Azizah ini telah dipertahankan depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 14 Januari 2021

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag, M.Pd.I

NIP. 196301231993031002

Penguji 1,

Prof. Dr. H. Ah. Zakki Fuad, M. Ag

NIP. 197404242000031001

Penguji 2,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag, M.Pd.I

NIP. 196301231993031002

Penguji 3,

Prof. Dr. H. Abdur Rahman Assegaf, M. Ag.

NIP. 196403121995031001

Penguji 4,

Drs. H. M. Nawawi, M.Ag.

NIP. 195704151989031001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Biqrotul Azizah
NIM : D91217086
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan
E-mail address : bikro.azizah@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Pengaruh Pembelajaran Akidah Akhlak melalui Quizizz terhadap Peningkatan Minat

Belajar Siswa Kelas XII MAN 1 Gresik

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 8 Januari 2021

Penulis


(BIQROTUL AZIZAH)

Pandemi Covid-19 memberi pengaruh yang cukup besar di bidang pendidikan sehingga proses belajar mengajar harus dilakukan dalam jaringan. Jadi, guru harus memiliki inovasi dalam penggunaan media daring sehingga proses pembelajaran tetap berproses dengan efektif dan tepat waktu. Di sisi lain, apabila guru mempunyai inovasi penggunaan media pembelajaran, maka minat belajar dari peserta didik akan meningkat karena penggunaan media belajar yang menarik.

Hasil riset memperlihatkan bahwa skor t hitung untuk variabel media Quizizz adalah 6,748 dengan skor signifikansi yang didapat sama dengan 0,000. Hal itu menjelaskan bahwa variabel media Quizizz mempunyai skor signifikansi kurang dari 0,05, sehingga dugaan (H_1) diterima. Berdasarkan hal tersebut bisa disimpulkan media Quizizz (X) berpengaruh terhadap minat belajar siswa (Y). Pengaruh yang terdapat dalam riset ini adalah pengaruh positif. Hal ini berarti bahwa media Quizizz (X) berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar (Y), yang mana dapat diartikan bahwa semakin efektif media Quizizz maka akan semakin tinggi pula minat belajar siswa.

Saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai bahan pertimbangan dan perbaikan adalah: 1) Bagi pendidik, adanya pelatihan khusus bagi para pendidik yang kurang menguasai penggunaan media berbasis teknologi; 2) Bagi peserta didik, sebaiknya tidak sepenuhnya bergantung pada gadget. Sehingga kurang tertarik dengan membaca buku sebagai sumber pengetahuannya. Oleh karena itu, pendidik juga harus tetap membudidayakan budaya literasi melalui buku agar peserta didik tidak menutup ketertarikannya terhadap sumber pengetahuan utama yakni buku; 3) Bagi penelitian yang akan datang, diharapkan bisa lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan sebuah penelitian, baik dari aspek teknik dan metode penelitian yang digunakan. Sehingga peneliti ke depannya bisa tahu reaksi, perkembangan kreativitas, motivasi dan antusias belajar siswa dan beberapa aspek lain yang mendukung jalannya riset dalam rangka menumbuhkan inovasi belajar dalam pendidikan di masa yang akan datang.

Kata Kunci : Covid-19, Quizizz, Minat Belajar

.....

.....

.....

.....

BAB II KAJIAN TEORI

A. Jenis dan Rancangan Penelitian.....	40
B. Variabel, Indikator dan Instrumen Penelitian.....	41
C. Populasi dan Sampel.....	42
D. Teknik Pengumpulan Data	44
E. Teknik Analisis Data	45

A. Deskripsi Data	50
B. Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	60

A. Simpulan.....	67
B. Saran.....	68

[illegible]

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Penelitian	41
Tabel 4.1 Jumlah Siswa MAN 1 Gresik.....	55
Tabel 4.2 Karakteristik Responden berdasar Jenis Kelamin.....	55
Tabel 4.3 Karakteristik Responden berdasar Usia	56
Tabel 4.4 Karakteristik Responden berdasar Kelas	57
Tabel 4.5 Frekuensi dan Nilai Rata-rata Variabel X.....	58
Tabel 4.6 Frekuensi dan Nilai Rata-rata Variabel Y.....	59
Tabel 4.7 Uji Validitas Variabel X	60
Tabel 4.8 Uji Validitas Variabel Y	61
Tabel 4.9 Hasil Uji Reliabilitas.....	62
Tabel 4.10 Hasil Regresi Linear Sederhana.....	64
Tabel 4.11 Hasil Analisis Koefisien Korelasi dan Determinasi.....	65
Tabel 4.12 Pengujian Hipotesis dengan Uji t.....	66

A. Latar Belakang Masalah

Tanggal 11 Maret 2020, *World Health Organization* (WHO) memutuskan bahwa Covid-19 adalah pandemi global. Status ini ditetapkan secara *live* oleh Dirjen WHO Tedros Ghebreyesus di Swiss kota Jenewa. Perluasan yang sungguh pesat sampai ke daerah yang jauh dari wilayah inti virus berasal menyebabkan virus ini ditetapkan menjadi pandemi global. Dengan kondisi ini, WHO menghimbau kepada semua negara agar menambah reaksi yang tanggap terhadap virus Covid-19 ini.²

Menindaklanjuti hal tersebut, Presiden Indonesia Joko Widodo secara tertulis memutuskan Covid-19 menjadi bencana nasional non alam.

² Kompas Dunia, *WHO Tetapkan Wabah Virus Corona Sebagai Pandemi Global* diambil dari www.kompas.tv/article/70893/who-tetapkan-wabah-virus-corona-sebagai-pandemi-global, diakses pada 3 September 2020.

Aspek eksternal yang memengaruhi minat belajar siswa antara lain aspek keluarga dan aspek sekolah. Adapun aspek keluarga yang memengaruhi antara lain, hubungan dengan keluarga, problem keluarga, kondisi keluarga, dll. Dan untuk aspek sekolah salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran yang digunakan di dalam kelas. Hal tersebut menjadi aspek penting yang dapat memengaruhi minat belajar siswa di kelas. Suasana belajar yang dapat menumbuhkan gairah dan kesenangan pada siswa adalah apabila guru menggunakan media pembelajaran yang bersifat dua arah.⁵

Pelaksanaan pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari penilaian hasil belajar. Apabila media yang digunakan saat penilaian daring tidak

⁵ Ibid., 153.

menarik dan inovatif, maka akan timbul permasalahan terkait minat belajar siswa akan menghambat keberhasilan tujuan pembelajaran.⁶

Salah satu *webtool* daring yang bisa digunakan dalam penilaian pendidikan adalah Quizizz. *Webtool* Quizizz adalah media belajar online berbasis *game* atau permainan, yang membawa aktivitas multipermainan ke dalam forum kelas dan bisa membuat suasana di kelas menjadi interaksional dan *happy education*. Dalam penggunaan *webtool* Quizizz peserta didik bisa mengikuti penilaian di forum kelas menggunakan *gagded*/perangkat elektronik yang dimiliki peserta didik.⁷

Penggunaan media pembelajaran Quizizz akan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Minat dalam belajar bisa ditandai dengan adanya rasa ketertarikan terhadap materi pembelajaran, rasa bahagia dan senang, adanya *attention*, keikutsertaan siswa dan kemauan siswa untuk belajar. Minat belajar peserta didik adalah hal yang utama untuk dikembangkan, sebab bisa membantu proses penyampaian materi kepada siswa sehingga bisa meraih prestasi belajar yang lebih bagus dari sebelumnya.⁸

⁶ Tatan Z.M, “Pengaruh Penggunaan Media Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika (Eksperimen Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 8 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2010 / 2011)”, *Jurnal Formatif*, Vol. 1 No. 1, 2010, h. 72.

⁷ Sri Mulyati, Haniv Evendi, "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 3 No. 1, Mei 2020, h. 66.

⁸ Ismail Darimi, Irman Siswanto, Bachtiar Ismail, “Metode Team Quiz Dapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri 13 JAYA”, *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, Vol. 7 No. 2 Oktober, 2018, h. 265.

Fang Zhao dalam penelitiannya menyebutkan bahwa sesudah mengikuti latihan di kelas melalui media belajar Quizizz, peserta didik menyetujui bahwa aplikasi ini bisa memberikan pengaruh positif terhadap pengalaman belajar mereka.¹¹

¹⁰ Suo Yan Mei, Suo Yan Ju, Zalika Adam, "Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom", *European Journal of Social Sciences Education and Research*, Vol. 12 No. 1, April, 2018, h. 208.

[illegible]

Selain itu, Quizizz ini mempunyai keistimewaan yaitu guru dapat sepenuhnya memonitoring dan memanajemen secara langsung aktivitas siswanya di dalam forum saat penilaian, sehingga guru bisa melihat tingkat kemampuan siswa-siswanya saat mengerjakan soal yang diberikan. Di sisi lain, soal yang dibuat untuk penilaian bisa diatur sepenuhnya oleh guru, mulai dari jenis soal yang akan diujikan (pilihan ganda, kotak centang, isian singkat, uraian dan campuran), durasi setiap soal, banyaknya opsi pilihan ganda yang diberikan hingga catatan penjelasan soal apabila siswa sudah selesai menjawab. Jadi setelah melakukan penilaian, siswa juga bisa mendapatkan materi tambahan, sehingga wawasan siswa dalam materi pembelajaran akan semakin luas.

Penelitian ini dilakukan di Madrasah, karena berdasarkan survei peneliti Madrasah merupakan Lembaga Pendidikan Islam yang mana mayoritas masyarakat menganggap bahwa Lembaga Pendidikan Islam tidak begitu mahir dalam mengembangkan media belajar elektronik (*e-Learning*) dari pada sekolah umum. Sehingga dalam skripsi ini peneliti akan menjelaskan bahwa Madrasah juga bisa mengembangkan media belajar elektronik yang inovatif dan tidak kalah dengan sekolah umum.

Lokasi yang akan menjadi tempat penelitian skripsi ini adalah di MAN 1 Gresik. Di sekolah tersebut sudah menerapkan penggunaan media elektronik Quizizz dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Kendati demikian, berdasarkan wawancara awal yang dilakukan dengan guru Akidah Akhlak menyebutkan bahwa proses pembelajaran daring di masa pandemi ini

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

Selanjutnya, kelas XII dipilih untuk menjadi fokus subjek dalam penelitian ini dikarenakan kelas XII akan segera lulus dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Untuk itu bekal keilmuan dalam pembelajaran Akidah Akhlak sangat diperlukan untuk menyiapkan lulusan yang cerdas dan berakhlakul karimah. Sehingga penggunaan media Quizizz untuk meningkatkan minat belajar menjadi penting untuk dilakukan.

Pentingnya penggunaan media inovatif pada mata pelajaran Akidah Akhlak dikarenakan pada mata pelajaran Akidah Akhlak faktor yang dikembangkan merupakan ranah afektif yang berkaitan dengan ranah spiritual peserta didik yang membutuhkan suatu teknik dalam penerapan media belajar Akidah Akhlak dalam suatu proses belajar di kelas. Oleh sebab itu, posisi Madrasah sebagai lembaga Pendidikan Islam memiliki fungsi yang sangat strategis. Strategis di sini mempunyai makna mampu menciptakan, memberdayakan dan membina sikap dan perilaku siswa dengan cermat dan menyeluruh.

Hasil dalam riset Suo Yan Mei menunjukkan bahwa berdasarkan pengujian penerapan Quizizz oleh peneliti selama di kelas keterampilan bahasa Arab, ditemukan bahwa semua siswa sangat aktif menjawab soal-soal yang diberikan oleh peneliti, dan lebih berkonsentrasi pada topik. Dan hasil angket menunjukkan bahwa siswa menampilkan sikap posisi Quizizz sebagai alat bantu pengajaran dan penilaian online selama kelas bahasa Arab. Di samping itu penggunaan Quizizz membuat siswa lebih *interesting for study* dan lebih berkonsentrasi terhadap bahan ajar dengan lebih dari 54% peserta didik sangat sependapat bahwa bisa mendalami materi pembelajaran lebih baik dengan latihan multipermainan melalui Quizizz dan lebih dari 57% siswa senang dengan *Arabic Class* sebab penilaian dalam Quizizz serta dalam proses belajar dan lebih 50% peserta didik merasa Quizizz bisa menolong peserta didik untuk mengembangkan aspek psikomotor bahasa Arabnya.

[illegible]

3. Riset oleh Leony Sanga Lamsari Purba (2019)

Hasil analisis data yang didapatkan pada riset Purba menunjukkan bahwa terdapat peningkatan fokus belajar peserta didik dengan penggunaan media belajar Quizizz pada kelas Kimia Fisika I yakni 45%, dengan tingkat peningkatan sedang. Dari kelima indikator fokus belajar, indikator ketelitian mendapati kemajuan paling besar yakni 53% dan indikator penguasaan mengalami kemajuan paling kecil sebesar 36%.

[illegible]

media elektronik Quizizz sebagai alat bantu untuk memaksimalkan kegiatan pembelajaran di kelas. Sedangkan perbedaannya terletak pada:

a) Mata pelajaran pada riset Purba yaitu kimia, sedangkan dalam skripsi ini merupakan akidah akhlak; b) Subjek penelitian yang dilakukan pada penelitian oleh Purba adalah mahasiswa Pendidikan Kimia FKIP-UKI, sedangkan dalam skripsi ini adalah siswa SMA; c) Teknik yang dipakai dalam riset Purba adalah kualitatif, sedangkan dalam skripsi ini adalah kuantitatif; d) Game Quizizz pada penelitian oleh Purba digunakan untuk mengetahui peningkatan konsentrasi mahasiswa, sedangkan pada skripsi ini penggunaannya untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik.

4. Riset oleh Dodi Sunardi (2020)

Penelitian yang dilakukan Sunardi berjudul “Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa SMP dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz”. Tujuan dari penelitian ini adalah membahas mengenai pemanfaatan media evaluasi belajar yang inovatif di kelas. Tentunya pemanfaatan media evaluasi belajar ini merupakan proses evaluasi pembelajaran itu sendiri. Jenis riset ini merupakan riset deskriptif kuantitatif dengan instrument pengumpulan data menggunakan kuesioner atau angket berupa online atau digital yang kemudian disebarkan kepada responden yang merupakan siswa SMP berbagai sekolah tetapi dalam suatu wilayah sehingga menggunakan teknik random sampling.

Riset oleh Sunardi mempunyai perbedaan dan persamaan dengan riset dalam skripsi ini. Persamaannya antara lain: a) Memanfaatkan media elektronik Quizizz sebagai alat bantu untuk memaksimalkan pembelajaran di kelas; b) Jenis penelitian yang digunakan sama-sama kuantitatif. Sedangkan perbedaannya secara substantif terletak pada objek yang akan diteliti melalui media elektronik Quizizz. Dalam penelitiannya Sunardi, objek yang akan diteliti adalah peningkatan hasil belajar siswa apabila menggunakan media elektronik Quizizz. Sedangkan penelitian dalam skripsi ini objeknya adalah peningkatan minat belajar siswa apabila menggunakan Quizizz saat belajar di kelas.

Penelitian yang dilakukan Hendrawanto berjudul “*Analysis Of The Need For Quizizz-Based Nahwu Learning Application Model in Arabic Education Study Program, State University Jakarta*”. Tujuan riset Hendrawanto adalah untuk mengidentifikasi hasil belajar mahasiswa program studi Bahasa Arab Nahwu II serta kebutuhan

sby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mahasiswa dan dosen akan media aplikasi quizzin dalam pembelajaran Nahwu II. Teknik yang dipakai dalam pengumpulan informasi awal adalah *library research* dan studi lapangan.

Hasil penelitian Hendrawanto menjelaskan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa masih kurang dan belum sesuai dengan prestasi yang diinginkan dalam pembelajaran karena masih mempunyai masalah / mengalami kesulitan dalam memahami dan mengamalkan materi nahwu dalam kehidupan sehari-hari. Setelah dilakukan analisis kebutuhan mahasiswa dan dosen terhadap model aplikasi Quizizz dalam pembelajaran nahwu, dengan menyebarkan kuisioner yang melibatkan 55 responden. 100 persen pernah mempelajari nahwu II namun dalam proses pembelajaran ditemukan 80% diantaranya mengalami kendala dalam memahami materi nahwu dan 80% diantaranya juga menyadari bahwa pembelajaran nahwu yang disajikan tidak menggunakan media aplikasi pembelajaran. Sedangkan media dan fasilitas internet yang dimiliki dosen dan mahasiswa menyimpulkan bahwa 90% responden memiliki fasilitas yang dapat digunakan dengan baik. Setelah ditawarkan model aplikasi Quizizz dalam pembelajaran nahwu didapatkan bahwa 100% responden menginginkan aplikasi tersebut, hal ini dikarenakan 80% dari mereka sudah mengetahui sedikit tentang aplikasi Quizizz dan pernah menggunakannya dalam kegiatan lain sehingga mereka tertarik dalam menggunakan Kuis ini dalam pembelajaran nahwu.

6. Riset oleh Mohammad Syaifulloh (2020)

Hasil dari riset Syaifulloh memaparkan bahwa berdasarkan uji validitas materi dan media pembelajaran didapatkan hasil tingkat keefektifan dari ahli materi sebesar 0,8 dengan kategori efektif, ahli

Beberapa riset menjelaskan bahwa penggunaan media Quizizz mempunyai banyak kelebihan, yaitu bisa menambah dorongan, minat, dan keefektifan belajar di kelas. Sesuai dengan studi yang dilakukan oleh Suo

Yan Mei dkk¹² menyimpulkan bahwa menggunakan Quizizz dapat menjadikan siswa lebih fokus pada materi di kelas sehingga menumbuhkan minat belajar siswa. Sehingga hipotesis dalam riset ini yakni antara lain:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh antara penggunaan media Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XII MAN 1 Gresik.

H₁ = Terdapat pengaruh antara penggunaan media Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XII MAN 1 Gresik.

G. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

1. Ruang Lingkup Penelitian

Riset ini menggunakan dua jenis variabel, yaitu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Variabel independen merupakan variabel yang memberi dampak atau menjadi penyebab berubahnya atau munculnya variabel dependen. Kemudian variabel dependen merupakan variabel yang terkena dampak atau yang terkena pengaruh, sebab adanya variabel independen.¹³ Variabel independen dalam riset ini merupakan media Quizizz (X). Sedangkan variabel dependennya merupakan minat belajar (Y).

¹² Mei dkk, “Implementing Quizizz”, h. 209-210.

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2017), h. 39.

Fokus riset ini merupakan siswa kelas XII karena kelas XII akan segera lulus dan meneruskan studi ke tingkat yang lebih tinggi. Untuk itu bekal keilmuan dalam pembelajaran Akidah Akhlak sangat diperlukan untuk menyiapkan lulusan yang cerdas dan berakhlakul karimah.

Dalam masa pandemi Covid-19 ini pengumpulan data melalui kuesioner dilakukan secara *online*. Sehingga peneliti kurang dapat mengamati ekspresi responden ketika menjawab pertanyaan dalam kuesioner. Di sisi lain juga, peneliti tidak bisa menggali data lebih dalam, karena yang diperoleh peneliti hanya data yang ada dalam kuesioner dan wawancara singkat.

1. Pengaruh

[illegible]

mengarah kepada perubahan yang lebih positif/baik terhadap seseorang atau lebih tepatnya kepada siswa.¹⁴

Maka dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pengaruh adalah suatu hal berupa daya atau kekuatan yang dapat memengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XII MAN 1 Gresik ke arah yang lebih positif dari sebelumnya.

2. Media

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata *medium*. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Sehingga media dapat didefinisikan sebagai sarana untuk menyalurkan komunikasi.¹⁵

Maka dalam penelitian ini yang dimaksud dengan media adalah sarana untuk menyalurkan komunikasi dari pendidik kepada peserta didik dalam pembelajaran Akidah Akhlak di kelas XII MAN 1 Gresik.

3. Quizizz

Quizizz adalah media pembelajaran berupa *webtool*/aplikasi yang diyakini bisa memberi motivasi peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menu dan visual yang menarik. Quizizz adalah *webtool*/aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat kuis/latihan interaktif multipermainan yang bisa diakses melalui *gagged*/perangkat elektronik apapun, misalnya komputer, *smartphone*, atau tablet untuk

¹⁴ Ebta Setiawan, *KBBI Daring Edisi III*, 2019 dalam kbbi.web.id/pengaruh.html.

¹⁵ Repository IAIN Tulungagung dalam <http://repo.iaintulungagung.ac.id/12078/5/BAB%20II.pdf>, diakses pada 15 Januari 2021

Maka yang dimaksud Quizizz dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk membuat kuis/latihan interaktif multipermainan yang bisa diakses melalui *gagded*/perangkat elektronik, misalnya komputer, *smartphone*, atau tablet untuk menyelesaikan kuis/Latihan pada mata pelajaran Akidah Akhlak di kelas XII MAN 1 Gresik.

4. Minat Belajar

Minat belajar merupakan *attention* dan ketertarikan. Dalam definisi yang lain minat belajar adalah *attention* dan kesukaan dalam melakukan aktivitas, yang mencakup untuk beralih ke perkembangan manusia seutuhnya, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor lahir dan batin.¹⁸

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan minat belajar dalam penelitian ini adalah ketertarikan, kesenangan dan perhatian siswa kelas XII MAN 1 Gresik saat pembelajaran Akidah Akhlak.

5. Pembelajaran Akidah Akhlak

¹⁶ Dodi Sunardi, “Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa SM
a Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz”, *Jurnal Program Studi Pendidikan
rganegaraan*, 2020.

¹⁷ Zhao, “Using Quizizz to Integrate”, h. 56.

¹⁸ Darimi dkk, “Metode Team Quiz”, h. 25.

¹⁸ Darimi dkk, “Metode Team Quiz”, h. 25.

Jadi dalam penelitian ini yang dimaksud pembelajaran Akidah Akhlak adalah pembelajaran tentang penghayatan dan pendidikan tentang keimanan atau kepercayaan dalam Islam yang konsisten dan melekat dalam hati yang berperan sebagai pedoman hidup, ucapan dan perilaku siswa dalam berbagai aspek kehidupan yang dilaksanakan di kelas XII MAN 1 Gresik.

Sistematika Pembahasan

¹⁹ Siska Fitri Yanti, “Pengaruh Pembelajaran Aqidah Akhlak Terhadap Perilaku Siswa di Madrasah Aliyah Negeri Kampar Timur”, *JOM FISIP*, Vol. 4 No. 1, Februari 2017, h. 5.

Di bab yang pertama penulis akan membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Selanjutnya, di bab yang ke-2 penulis akan membahas mengenai kajian teori yang terkait dengan penelitian. Kajian teori berguna sebagai dasar pemikiran ketika melakukan pembahasan masalah yang diteliti dan untuk mendasari analisis yang digunakan dalam Bab IV.

Lebih lanjut lagi, di bab yang ke-3 penulis akan membahas mengenai jenis dan rancangan penelitian, variabel, indikator dan instrumen penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, teknik analisa data.

Pada bab yang ke-4 ini penulis akan membahas mengenai hasil analisis data dan pembahasan yang berisi inti dari penelitian yang dilakukan. Bab ini meliputi deskripsi variabel penelitian, hasil analisis data dan interpretasi analisis data.

Dan yang terakhir di bab yang ke-5 penulis akan membahas kesimpulan, yakni jawaban dari rumusan masalah. Di bab ini juga penulis akan mencantumkan saran ke depannya kepada peneliti akan datang dan pihak akademis pendidikan.

KAJIAN TEORI

1. Pengertian

2. Manfaat dan keunggulan

Media Quizizz memiliki kelebihan yakni pertanyaan yang ditampilkan mempunyai *timer* waktu, peserta didik dilatih untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam menyelesaikan pertanyaan yang ada dalam Quizizz. Kelebihan yang lain pada media Quizizz adalah jawaban dari pertanyaan yang ada akan disajikan dengan warna dan gambar serta terlihat pada perangkat guru (sebagai operator) dan dalam perangkat

²¹ Zhao, "Using Quizizz to Integrate", h. 56.

peserta didik akan berganti secara otomatis sesuai dengan urutan pertanyaan yang dibuat oleh guru.²²

3. Cara Penggunaan Quizizz

Cara dalam pengoperasian *webtool* Quizziz ada beberapa prosedur, yaitu cara membuat akun dan cara membuat kuis.²³

a. Cara membuat akun yakni sebagai berikut:

- 1) Klik www.quizizz.com
- 2) Klik sign up (dapat melalui akun google sendiri)
- 3) Setelah berhasil sign up, silahkan klik a teacher
- 4) Pilih negara
- 5) Masukkan kode pos
- 6) Masukkan nama sekolah secara manual dengan cara klik *can't find your organization*.
- 7) Klik add organization
- 8) Klik continue. Sampai disini, telah sukses membuat akun di Quizizz.com.

b. Cara membuat kuis yakni sebagai berikut:

- 1) Klik open quiz creator
- 2) Masukkan nama kuis
- 3) Pilih bahasa yang digunakan dalam kuis

²² Cahyani Amildah Citra dan Brillian Rosy, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya”, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 8 No. 2, 2020, h. 263.

²³ Syifa Agestrisna Nur 'Amanah, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI", *Jurnal Bestari*, Vol. 17 No. 1, 2020, h. 120-121.

2. Aspek Minat Belajar

3. Fungsi Minat dalam Pembelajaran

²⁶ Rusmiati, “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa Ma Al Fattah Sumbermulyo” *Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, Vol. 1 No. 1, Februari 2017, h. 21-36.

[illegible]

- Menggerakkan manusia untuk melakukan sesuatu, yaitu sebagai pendorong atau mesin yang mengeluarkan energi.
- Menyatakan arah perlakuan, yaitu ke arah tujuan yang akan dicapai.
- Menyaring perlakuan, yaitu memutuskan perlakuan-perlakuan apa yang sesuai agar mencapai tujuan.

- a) Minat menciptakan *attention* yang serta merta
- b) Minat memudahkan tercapainya konsentrasi.
- c) Minat mencegah gangguan *attention* dari luar
- d) Minat mempererat pelekatnya bahan pelajaran dalam ingatan
- e) Minat memperkecil kebosanan belajar dalam diri sendiri

²⁸ Andi Achru, "Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran", *Jurnal Idaarah*, Vol. 3 No. 2, Desember 2019, h. 209.

[illegible]

- a) Mereka mencari tanggung jawab pribadi untuk mencari jalan keluar dari suatu persoalan. Ini bermakna mereka memilih ide/gagasan untuk menciptakan hasil, terkadang bahkan ketika itu bukan persoalan mereka.
- b) Mereka menentukan tujuan akurat yang kompleks. Mereka dengan dinamis yang tinggi dengan keinginan untuk memonitor keberhasilan mereka sendiri, mereka tidak ingin mencapai sesuatu atau apapun secara tidak sengaja atau hanya kebetulan.
- c) Mereka ingin memajukan diri, sehingga mereka memutuskan tujuan yang kompleks akan tetapi yang mereka anggap mempunyai setidaknya peluang 50% untuk diraih.

a) Perasaan senang

³¹ Irma Septiani dkk, “Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Materi Vektor Di Kelas X Mipa 3 Sman 2 Jember”, *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol. 9 No. 2, Juni 2020, h. 64-70.

- 1) Opini peserta didik mengenai pembelajaran Akidah Akhlak
- 2) *Feeling* peserta didik selama ikut pembelajaran Akidah Akhlak

Ketertarikan peserta didik berkaitan dengan sumber dorongan yang menggerakkan untuk cenderung senang/suka pada orang, benda, aktivitas atau bisa berbentuk pengalaman emosional yang distimulus oleh aktivitas itu sendiri. Dalam penelitian ini dapat dinyatakan respon peserta didik mencakup keingintahuan dan pendapatan akan tugas yang diberikan oleh guru. Peserta didik yang mempunyai *interest* terhadap pembelajaran Akidah Akhlak, ia akan bergerak untuk memburu tantangan pada isi pelajaran yang dibahas khususnya mata pelajaran Akidah Akhlak, mencari fenomena sesuai dengan keadaan terkini yang berhubungan dengan mata pelajaran Akidah

Faktor-faktor minat belajar secara general diklasifikasikan dalam dua golongan besar, yaitu faktor *ekstern* (faktor yang berasal dari luar diri siswa) dan faktor *intern* (faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik). Dari beberapa faktor yang memengaruhi minat siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak, dapat dilihat pada faktor kurikulum, faktor dari dalam diri siswa, faktor strategi mengajar, faktor guru, serta fasilitas. Beberapa faktor yang memengaruhi minat belajar siswa, secara rinci, sebagai berikut:³²

- Faktor yang memengaruhi minat belajar yang dikaji dalam penelitian ini adalah media pembelajaran. Heinich dalam Daryanto³³ menjelaskan bahwa kata media merupakan bentuk kompleks dari kata medium. Medium mempunyai fungsi sebagai penghubung atau perantara dalam

³³ Daryanto, *Media Pembelajaran Tujuannya Sangat Penting dalam Pencapaian Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta : Gava Media, 2010), h. 34.

Jika dilihat dari segi fenomena yang terjadi, pendidikan bisa didefinisikan berasal dari proses sistemik. Dalam hal ini peristiwa adalah suatu aktivitas praktik yang berjalan dalam satu periode dan terkait dalam satu kondisi yang terarah pada satu tujuan. Salah satu contoh peristiwa tersebut adalah rangkaian aktivitas hubungan antar manusia yang saling memberi dampak. Menurut Yudhi³⁴ dalam proses sistemik inilah yang secara rinci disebut proses pembelajaran. Sehingga bisa diambil konklusi bahwa pembelajaran bisa dimaknai sebagai transisi dan perkembangan peran lahiriah, perkembangan perilaku, pola pikir dan sosial yang dipengaruhi oleh berbagai proses pendidikan.

a. Objektivitas

³⁵ Ibid., h. 34.

[illegible]

1. Pengertian

Pembelajaran Akidah Akhlak adalah bagian dari pendidikan Islam yang mengutamakan aspek afektif, baik segi spiritual maupun kemanusiaan yang akan ditanamkan dan dikembangkan dalam diri siswa sehingga tidak hanya berfokus pada masalah teori yang cenderung bersifat kognitif saja, melainkan juga dapat merubah wawasan keakidahan yang bersifat kognitif jadi bermakna dan bisa dihayati serta diterapkan ke dalam kehidupan sehari-hari.³⁹

³⁹ Repo.iain-tulungagung.ac.id, *BAB II Tinjauan Pustaka* dalam repo.iain-tulungagung.ac.id/4085/3/BAB%202%20%20ok.pdf, 18, diakses pada 9 Desember 2020.

Ruang lingkup mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah meliputi:

a. Segi akidah terdiri dari: dasar-dasar akidah dan teknik peningkatannya, *Al-asma Al-husna*, hakikat Ketuhanan dalam Islam,

⁴² Digilib.uinsby.ac.id, *BAB II Landasan Teori Pembelajaran AKidah AKhlak dan Problematikanya* dalam <http://digilib.uinsby.ac.id/5739/5/Bab%202.pdf>, 28, dikases pada 9 Desember 2020.

akhlak, esensi dari akhlak terpuji dan tercela, strukturalitas, kualitas dan kuantitas akhlak; bentuk-bentuk akhlak terpuji seperti berbaik sangka, taubat, adab berpakaian, adab perjalanan, adab bertamu dan menerima tamu, adil, riya, persatuan dan kerukunan, akhlak yang baik dalam penerapannya serta pengenalan tentang tasawuf.

- perbuatan dosa besar (seperti mabuk-mabukan, judi, mengonsumsi narkoba), *israf*, *tabzir*, dan fitnah.
- Segi adab meliputi: adab kepada orang tua dan guru, orang sakit, adab berpakaian, adab berhias diri,

METODE PENELITIAN

Jenis studi yang dipakai dalam penelitian ini merupakan metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif dipakai untuk mengkaji populasi tertentu dengan analisis data statistika yang bertujuan untuk menguji dugaan sementara yang sudah diputuskan. Metode kuantitatif diterapkan pada sampel yang menjadi bagian keterwakilan populasi dengan tujuan memperdalam pengaruh antar variabel yang diteliti. Penelitian ini menunjukkan hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat. Penelitian ini menggunakan variabel bebas atau kerap disebut dengan variabel eksogen dan variabel terikat atau kerap disebut dengan variabel endogen.⁴⁴

korelasional merupakan penelitian yang meneliti hubungan antara dua variabel atau lebih.⁴⁵ Penelitian ini termasuk korelasional.

⁴⁵ Ulber Silalahi, *Metode Penelitian Sosial* (Bandung : PT Refika Aditama 2012), h. 33.

Uji validitas adalah pengujian yang dipakai dalam pengukuran validitas dari hasil akhir jawaban angket yang menggambarkan keakuratan mengukur dari suatu alat ukur. Pengujian ini dipakai untuk melihat apakah instrumen alat ukur menjalankan perannya. Uji validitas dimanfaatkan dengan melihat hasil korelasi *pearson product moment* (r) yang mengukur kekuatan hubungan antara nilai soal dengan jumlah nilai dari variabel yang dikaji untuk mengetahui hubungan antara unit dengan keseluruhan unit penelitian. Ketentuan pengaplikasian sebuah item angket dikatakan valid apabila nilai r mempunyai tingkat signifikan kurang dari 5%. Pada penelitian ini uji validitas dilaksanakan dengan ketentuan yang dinyatakan valid jika nilai r mempunyai tingkat signifikansi kurang dari 5%.⁵²

Alat pengukuran dinyatakan reliabel apabila angka hasil ukur dari alat tersebut konsisten dan tidak berubah-ubah. Uji reliabilitas diaplikasikan dengan memakai uji statistika *cronbach's alpha* (α) dengan syarat jika variabel yang dikaji dikatakan reliabel ketika nilai *cronbach's alpha* (α) di atas 0,6.⁵³

a. Uji Normalitas

⁵³ Ibid., h.132.

b. Analisis Regresi Linier Sederhana

$$Y = a + bx$$

Y : Minat belajar siswa

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum Objek Penelitian

- Madrasah Alitah. Miftahul Ulum Melirang pada tahun 1979
- Kantor SMP PGRI Bungah pada tahun 1980
- Lokasi saat ini, (lahan milik Depper) gagasan dari Anggota BP 3, Tokoh Keagamaan dan Pemerintah atas izin Bupati pada tahun 1982.

Masa jabatan Kepala Madrasah⁵⁶ :

- a. Abdullah, B.A pada tahun 1979 s.d 1985
- b. H. Moh. Cholid pada tahun 1985 s.d 1989
- c. Hendro Soeprapto, B.A pada tahun 1989 s.d 1993
- d. H. Achiyat Thoha pada tahun 1993 s.d 2000
- e. Imam Taufiqur Rahman, M.Pd.I pada tahun 2000 s.d 2005
- f. H. M. Munif Ridlwan, M. Ag pada tahun 2005 s.d 2006
- g. Abd. Hakim, M. Ag pada tahun 2006 s.d 2010
- h. H. Anshori, M.Pd.I. pada tahun 2010 s.d 2012

⁵⁵ MAN 1 Gresik, dalam www.man1gresik.sch.id diakses pada 15 Desember 2020.

⁵⁶ Digilib UIN Sunan Ampel Surabaya dalam <http://digilib.uinsby.ac.id/9945/6/bab%203.pdf>, diakses pada 15 Januari 2021.

- 5) Waktu Belajar
- a) Masuk : Pukul 07.00
 - b) Keluar : Pukul 12.15
 - c) Istirahat : Pukul 09:00-09.30
- b. Keadaan Bangunan dan Ruangan⁶⁰
- 1) Bangunan Gedung : 10 unit
 - 2) Keadaan Bangunan: Permanen
 - 3) Lokasi : strategis
 - 4) Keadaan Ruangan
 - a) Ruang Belajar : 31 ruang
 - b) Ruang Kantor : 4 ruang

5) Waktu Belajar

- a) Masuk : Pukul 07.00
- b) Keluar : Pukul 12.15
- c) Istirahat : Pukul 09:00-09.30

b. Keadaan Bangunan dan Ruangan⁶⁰

- 1) Bangunan Gedung : 10 unit
- 2) Keadaan Bangunan: Permanen
- 3) Lokasi : strategis
- 4) Keadaan Ruangan
 - a) Ruang Belajar : 31 ruang
 - b) Ruang Kantor : 4 ruang

b. Karakteristik responden berdasarkan usia⁶⁵

kelas XII MAN 1 Gresik:

	Umur	Frekuensi	Prosentase (%)
	16 tahun	1	1,3%
	17 tahun	66	84,6%
	18 tahun	11	14,1%
	Total	78	100%

Berdasarkan tabel 4.3 tersebut, dapat diketahui bahwa dari 78 responden sebanyak 84,6% (66 orang) berusia 17 tahun, sebanyak 14,1% (11 orang) berusia 18 tahun dan sebanyak 1,3% (1 orang) berusia 16 tahun. Hasil tersebut membuktikan bahwa siswa kelas XII MAN 1 Gresik paling banyak berusia 17 tahun sebab rata-rata usia siswa kelas XII adalah usia 17 tahun yang mana masuk dalam kategori remaja.

Berikut karakteristik responden berdasarkan kelas siswa

⁶⁵ Ibid.

⁶⁶ Ibid.

Tabel 4.4 Karakteristik Responden berdasarkan kelas

Kelas	Frekuensi	Prosentase (%)
XII Agama	7	9%
XII Bahasa	7	9%
XII IPS 1	8	10,3%
XII IPS 2	8	10,3%
XII IPS 3	8	10,3%
XII MIPA 1	8	10,3%
XII MIPA 2	8	10,3%
XII MIPA 3	8	10,3%
XII MIPA 4	8	10,3%
XII MIPA 5	8	10,3%
Total	78	100%

Sumber: Data primer, diolah

Berdasarkan tabel 4.4 tersebut, dapat diketahui bahwa dari 78 responden masing-masing kelas diambil 8 responden, terkecuali siswa kelas XII Agama dan XII Bahasa yakni diambil 7 responden. Pengambilan jumlah siswa tersebut disesuaikan dengan sampel yang telah ditentukan yakni proporsional.

3. Deskripsi Variabel Penelitian

Deskripsi variabel penelitian yang dihitung dari Frekuensi dan rata-rata jawaban responden terhadap pernyataan-pernyataan kuesioner akan diuraikan pada sub bab berikut. Pada variabel media Quizizz (X) dan Minat Belajar Siswa (Y); nilai rata-rata responden akan dikelompokkan menjadi lima kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Perhitungan untuk menentukan nilai interval dari masing-masing kategori adalah sebagai berikut:⁶⁷

$$Interval = \frac{(\text{nilai tertinggi} - \text{nilai terendah})}{\text{Jumlah kategori interval}}$$

⁶⁷ Ibid.

Skor terbesar dalam studi ini adalah 4, sedangkan skor terkecilnya adalah 1 sehingga perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$Interval = \frac{5 - 1}{5} = 0,8$$

Kemudian dari nilai tersebut dibuat interval kelas untuk masing-masing kategori, yaitu:

Sangat tinggi : Untuk skor rata-rata dengan interval 4,24 – 5,00

Tinggi : Untuk skor rata-rata dengan interval 3,43 – 4,23

Sedang : Untuk skor rata-rata dengan interval 2,62 – 3,42

Rendah : Untuk skor rata-rata dengan interval 1,81 – 2,61

Sangat Rendah : Untuk skor rata-rata dengan interval 1,00 – 1,80

Tabel 4.5 Frekuensi dan nilai rata-rata variabel (X)

Pertanyaan	Frekuensi Jawaban (n=78)					Rata-rata	Kategori
	SS	S	KS	TS	STS		
X1	27	24	16	6	5	3,79	Tinggi
X2	27	29	15	3	4	3,92	Tinggi
X3	36	24	8	7	3	4,06	Tinggi
X4	29	28	12	4	5	3,92	Tinggi
X5	4	11	38	15	10	2,79	Tinggi
X6	31	26	12	4	5	3,95	Tinggi
X7	5	11	36	14	12	2,78	Tinggi
X8	17	29	21	6	5	3,60	Tinggi
X9	2	12	39	25	0	2,88	Tinggi
X10	26	31	13	2	6	3,88	Tinggi
X11	9	16	26	12	15	2,89	Tinggi
X12	25	29	15	7	2	3,87	Tinggi
Rata-rata Total						3,53	Tinggi

Sumber: Data primer, diolah

Berdasarkan tabel 4.5 tersebut, dapat diketahui bahwa variabel media Quizizz (X) memiliki rata-rata total sebesar 3,53, yang mana masuk dalam kategori tinggi. Jawaban responden tertinggi ada pada

pernyataan “Menggunakan Quizizz efektif dalam meningkatkan keterlibatan saya di kelas” dengan memiliki rata-rata sebesar 4,06 dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya penggunaan media Quizizz menjadikan siswa lebih aktif dalam kelas.⁶⁸

menunjukkan bahwa siswa kelas XII MAN 1 Gresik rajin dalam mengerjakan tugas dari guru pada mata pelajaran akidah akhlak.⁶⁹

B. Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Uji Validitas

Dalam studi ini uji validitas dilaksanakan memakai syarat dikatakan benar/valid ketika angka r mempunyai tingkat signifikan (TS) $< 5\%$. Hasil uji validitas dalam penelitian ini akan dipaparkan dalam tabel berikut :⁷⁰

Tabel 4.7 Uji Validitas media Quizizz (X)

Pertanyaan	Korelasi Pearson (r)	Tingkat Signifikan
X1	0,831	0,000
X2	0,838	0,000
X3	0,800	0,000
X4	0,823	0,000
X5	0,236	0,038
X6	0,797	0,000
X7	0,248	0,029
X8	0,776	0,000
X9	0,251	0,027
X10	0,827	0,000
X11	0,328	0,000
X12	0,770	0,000

Sumber: Data primer, diolah.

Hasil yang dipaparkan dalam tabel 4.7 adalah masing-masing poin soal kuesioner untuk variabel media Quizizz (X) yang terdiri dari 12 butir pertanyaan valid. Hal tersebut teridentifikasi dari skor korelasi pearson (r) yang positif dengan tingkat signifikansi (TS) < 5%.

⁶⁹ Ibid.

⁷⁰ Sumber data dari hasil pengolahan peneliti dalam *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS).

reliabel ketika angka *cronbach's alpha* (α) > 0,6. Adapun hasil pengujian reliabilitas kuesioner yang digunakan dalam studi ini adalah:

Tabel 4.9 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel Penelitian	<i>Cronbach's alpha (α)</i>	Keterangan
Media Quizizz	0,866	Reliabel
Minat belajar siswa	0,770	Reliabel

Sumber: Data primer, diolah

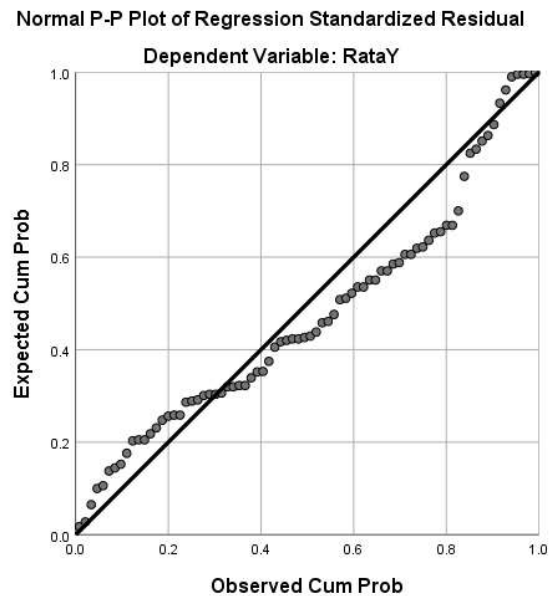
Bersumber dari hasil pengujian *reliabilitas* pada tabel 4.9 tersebut, bisa dilihat bahwa skor *cronbach's alpha* (α) tiap-tiap variabel penelitian yang terdiri atas media Quizizz (X) dan minat belajar siswa (Y) $> 0,6$ sehingga memperlihatkan angket yang dipakai merupakan reliabel. Maknanya, angket yang dipakai dengan kontinu menyumbangkan hasil yang sama dengan ciri-ciri yang sama walaupun dipakai berkali-kali.⁷²

3. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilaksanakan agar mengetahui kenormalan keadaan distribusi data. Uji normalitas pada studi ini dilihat melalui grafik normal plot, jika grafik normal plot memperlihatkan penyebaran data di wilayah garis lurus dan ikut ke arah lurus atau histogram grafiknya memperlihatkan model beralokasi normal. Berikut hasil pengujian normalitas pada studi ini adalah:

⁷² Ibid.



Gambar 4.1 *Normal Probability Plot*
(Sumber: data primer, diolah)

Berdasarkan gambar 4.1 ditunjukkan bahwa penyebaran data di wilayah garis lurus dan ikut ke arah garis lurus atau histogram grafiknya. Maksudnya, hasil data dalam studi ini mempunyai model pendistribusian normal. Selain menggunakan plot, uji normalitas dapat dilihat berdasarkan *kolmogorov smirnov* sebagai berikut:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		78
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	0,44613608
Most Extreme Differences	Absolute	0,151
	Positive	0,151
	Negative	-0,086
Kolmogorov-Smirnov Z		1,330
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,058

b. Analisis Regresi Linier Sederhana

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X_1 + e$$

Tabel 4.10 Hasil Regresi Linier Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients	
	B	Std. Error
Konstanta (b_0)	1,358	0,263
Media Quizizz (X)	0,494	0,073

Pola regresi yang dipaparkan dalam tabel 4.11 yakni sebagai berikut:

Dari pola regresi yang dipaparkan di atas, dapat dijabarkan penjelasan sebagai berikut:

- [illegible]

2) Skor koefisien regresi media Quizizz (X) sebesar 0,494 memperlihatkan terdapat pengaruh yang positif dari media Quizizz (X) terhadap minat belajar siswa (Y). Artinya, apabila kualitas pelayanan (X) naik, maka kepuasan pasien (Y) akan naik sebesar 0,494 satuan.

c. Analisa Koefisien Korelasi dan Determinasi

Dalam hasil analisa ini bisa diketahui nilai persentase variabel kualitas pelayanan, yang mana dilihat dari nilai R square. Hasil dari analisa ini dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.11 Hasil Analisa Koefisien Korelasi dan Determinasi

Model	R	R Square
1	0,612 ^a	0,375

Sumber: Data primer, diolah

Bersumber pada tabel 4.12 tersebut, bisa dilihat bahwa skor koefisien keterkaitan yang didapatkan yaitu 0,612 yang memperlihatkan korelasi yang erat di antara variabel media Quizizz (X) dengan minat belajar (Y). Koefisien determinasi berganda (R square) dari tabel 4.11 memperlihatkan skor pada 0,375 yang menunjukkan bahwa keterlibatan variabel media Quizizz (X) secara simultan terhadap perubahan variabel minat belajar (Y) sebesar 37,5%. Artinya sisanya yaitu 62,5% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.⁷³

⁷³ Ibid.

d. Pengujian Hipotesis

Pengujian t pada studi ini dilaksanakan memakai syarat sebagai berikut:

- 1) Apabila t hitung dengan signifikansi $> 0,05$ maka H_1 ditolak.
- 2) Apabila t hitung dengan signifikasnsi $< 0,05$ maka H_1 diterima.

Tabel 4.12 Pengujian Hipotesis dengan uji t

Variabel Bebas	T	Signifikan
Media Quizizz (X)	6,748	0,000

Sumber: Data primer, diolah

Berlandas pada tabel 4.13 di atas, bisa dilihat bahwa skor t hitung untuk variabel media Quizizz sebesar 6,748 dengan skor signifikansi yang didapatkan yaitu 0,000. Hal itu memperlihatkan bahwa variabel media Quizizz mempunyai skor signifikansi $< 0,05$; jadi H_1 diterima. Maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan media Quizizz berpengaruh terhadap minat belajar siswa (Y). Hubungan pengaruh yang terdapat dalam penelitian tersebut adalah positif. Hal ini berarti bahwa penggunaan media Quizizz (X) berefek positif dan signifikan terhadap minat belajar (Y), yang mana dapat diartikan bahwa semakin tinggi penggunaan media Quizizz maka akan semakin tinggi pula minat belajar siswa.

PENUTUP

1. Pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan media Quizziz berjalan dengan lancar terlihat dari pernyataan siswa dalam pengisian kuesioner yang rata-rata skor yang tinggi. Dalam artian penggunaan Quizizz bisa membantu peserta didik belajar di kelas dengan perasaan senang.
2. Tingkat minat belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak tergolong baik terlihat dari pernyataan siswa dalam pengisian kuesioner. Namun terdapat beberapa siswa yang kurang memiliki antusias disebabkan karena terkendala jaringan internet di lingkungan rumahnya.
3. Nilai t hitung untuk variabel media Quizizz sebesar 6,748 dengan skor signifikansi yang didapat adalah 0,000. Hal itu memperlihatkan bahwa variabel media Quizizz mempunyai skor signifikan $< 0,05$; maka dugaan (H_1) diterima. Maka dari itu bisa dinyatakan bahwa media Quizizz (X) berpengaruh terhadap minat belajar siswa (Y). Hubungan pengaruh yang terdapat dalam penelitian tersebut adalah positif. Hal ini berarti bahwa penggunaan media Quizizz (X) berpengaruh positif dan

Sebagai pembahasan akhir dalam penulisan skripsi ini, saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai bahan pertimbangan dan perbaikan dalam pengaruh media Quizizz terhadap minat belajar siswa adalah:

- [illegible]

- Djamarah, Syaiful Bahri., dkk. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Dokumen Profil Sekolah Madrasah Aliyah Negeri 1 Gresik.
- Dspace.uin.ac.id. *BAB II Landasan Teori* dalam <https://dspace.uin.ac.id/bitstream/handle/123456789/16621/05.2%20bab%202.pdf>. diakses pada 9 Desember 2020.
- Dunia, Kompas. *WHO Tetapkan Wabah Virus Corona Sebagai Pandemi Global* diambil dari www.kompas.tv/article/70893/who-tetapkan-wabah-virus-corona-sebagai-pandemi-global. diakses pada 3 Desember 2020.
- Efendy, Syofian. Agustus 2019. "Implementasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Aqidah Akhlak". *An-Nizom*. Vol. 4 No. 2.
- Eprints.umm.ac.id. *BAB II Kajian Pustaka* dalam eprints.umm.ac.id/40646/3/BAB%20II.pdf. diakses pada 9 Desember 2020.
- Ghozali, Imam. 2012. *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program SPSS*. Semarang. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gie, The Liang. 2014. *Cara Belajar yang Efisien*, Cet. I. Yogyakarta. Liberty.
- Hasil olah data peneliti berdasarkan hasil akhir setelah kuesioner disebar.
- Kambuaya, Carlos. 2015. "Pengaruh Motivasi, Minat, Kedisiplinan Dan Adaptasi Diri Terhadap Prestasi Belajar Siswa Peserta Program Afirmasi Pendidikan Menengah Asal Papua Dan Papua Barat Di Kota Bandung". *Social Work Jurnal*. Vol. 5 No. 2.
- Marleni, Lusi. Mei 2016. "Faktor-faktor yang Memengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang". *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 1 No. 1.
- MAN 1 Gresik dalam www.man1gresik.sch.id.
- Mei, Suo Yan., Suo Yan Ju., Zalika Adam. April 2018. "Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom". *European Journal of Social Sciences Education and Research*. Vol. 12 No. 1.
- Mulyati, Sri., Haniv Evendi. Mei 2020. "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara". *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 3 No. 1.

- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta. Gaung Persada Press.
- Putri, Kabeli., dkk. 2017. "Pengaruh Minat Belajar Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Prajean Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2016/2017". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol. 11 No. 1.
- Repo.iain-tulungagung.ac.id. *BAB II Tinjauan Pustaka* dalam repo.iain-tulungagung.ac.id/4085/3/BAB%20%20%20ok.pdf. diakses pada 9 Desember 2020.
- Repository IAIN Tulungagung dalam <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/12078/5/BAB%20II.pdf>, diakses pada 15 Januari 2021
- Rusmiati. Februari 2017. "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa Ma Al Fattah Sumbermulyo". *Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*. Vol. 1 No. 1.
- Sarwi., dkk. 2013. "Implementasi Model Pembelajaran Inovatif Untuk Mengembangkan Nilai Karakter Siswa SMP". *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol 30 No. 3.
- Septiani, Irma., dkk. Juni 2020. "Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan Stem Pada Materi Vektor Di Kelas X Mipa 3 Sman 2 Jember". *Jurnal Pembelajaran Fisika*. Vol. 9 No. 2.
- Setiawan, Ebta. 2019. *KBBI Daring Edisi III*. dalam kbbi.web.id/pengaruh.html.
- Silalahi, Ulber. 2012. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung. PT Refika Aditama.
- Sohrabi, Catrin., dkk. April 2020. "World Health Organization declares global emergency: A review of the 2019 novel coronavirus (Covid-19)". *International Journal of Surgery*. Vol. 76 No. 1.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sunardi, Dodi. 2020. "Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa SMP dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz". *Jurnal Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*.

- Umamah, Risa., dkk. Februari 2019. “Strategi Pembelajaran Inovatif dalam Pembelajaran Thaharah”. *Jurnal Penelitian*, Vol. 13 No. 1.
- Wahyono, Teguh. 2010. *Analisis Regresi dengan MS Excel 2007 dan SPSS 17*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo.
- Yanti, Siska Fitri. Februari 2017. “Pengaruh Pembelajaran Aqidah Akhlak Terhadap Perilaku Siswa di Madrasah Aliyah Negeri Kampar Timur”. *JOM FISIP*. Vol. 4 No. 1.
- Zhao, Fang. 2019. “Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom”. *International Journal of Higher Education*. Vol. 8 No. 1.
- Z.M, Tatan. 2010. “Pengaruh Penggunaan Media Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika (Eksperimen Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 8 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2010/2011)”. *Jurnal Formatif*. Vol. 1 No. 1.

