

**HUBUNGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
QUIZIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
KELAS XI DI SMAN 6 REJANG LEBONG**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)

Dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH:**

**PENI DEWI APRILIA**

**NIM.21531110**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
2025/1447 H**

## PENGAJUAN SKRIPSI

Hal: Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth, Bapak Rektor IAIN Curup

Di-

Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

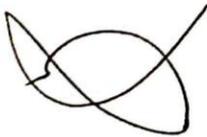
Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara Peni Dewi Aprilia Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Curup yang berjudul: **“Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMAN 6 Rejang Lebong”** sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima Kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Curup, 7 juli 2025

**PEMBIMBING I**



**Masudi M. fil.I**

**NIP. 196707112005011006**

**PEMBIMBING II**



**Hastha Purna Putra M.Pd.kons**

**NIP. 197608272009031002**

## PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Peni Dewi Aprilia  
Nim : 21531110  
Fakultas : Tarbiyah  
Peodi : Pendidikan Agama Islam  
Judul skripsi : Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMAN 6 Rejang Lebong

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai semestinya.

Curup, 14 Juli 2025



Penulis

Peni Dewi Aprilia

Nim. 21531110



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. Ak Gani N0. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010  
Homepage: <https://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nomor : 1003 /In.34/F.T/I/PP.00.9/ /2025

Nama : **PENI DEWI APRILIA**  
NIM : **21531110**  
Fakultas : **Tarbiyah**  
Prodi : **Pendidikan Agama Islam**  
Judul : **Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMAN 6 Rejang Lebong**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : **Selasa, 22 Juli 2025**  
Pukul : **09.30 – 11.00 WIB**  
Tempat : **Ruang Sidang 04 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

**TIM PENGUJI**

Ketua,

**Masudi, M.Fil.I**  
NIP. 19670711 200501 1 006

Sekretaris,

**Hastha Purna Putra, M.Pd. Kons**  
NIP. 19760827 200903 1 002

Penguji I,

**Dr. Dewi Purnama Sari, M.Pd**  
NIP. 19750919 200501 2 004

Penguji II,

**Yosi Yulizah, M.Pd. I**  
NIP. 19910714 201903 2 026

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Tarbiyah



**Dr. Sutarto, S. Ag., M. Pd**  
NIP. 19740921 200003 1 003

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamualakum Wr.Wb*

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul : **“Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMAN 6 Rejang Lebong”**. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliau adalah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Yusefri, M.Ag selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. Muhammad Istan, M. E. I selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. Nelson, S.Ag., M.Pd.I selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.

4. Bapak Siswanto M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam
5. Ibu Bakti Komalasari S.Ag., M.Pd selaku Pembimbing Akademik (PA).
6. Bapak Masudi M. fil.I selaku Dosen Pembimbing I, Hastha Purna Putra M.Pd.  
Kons selaku Dosen Pembimbing II.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institusi pendidik.

Curup, 12 Juli 2025

Penulis

Peni Dewi Aprilia

Nim. 21531110

## **MOTTO**

*“Kamu akan capek kalau hidupmu terus menerus menginginkan sesuatu yang tidak pernah ditakdirkan allah untukmu”*

(Gus Iqdam)

*“Salah satu penyebab manusia menderita adalah memikirkan sesuatu yang bukan menjadi tugasnya. Tetaplah bersabar, meskipun terasa seluruh duniamu berantakan, tuhan tahu lelahmu”*

(Peni Dewi Aprilia)

## PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang, Allah menjanjikan pahala untuk orang-orang yang menuntut ilmu. Kusadari dalam keberhasilan yang kudapat bukan milikku sendiri, ada banyak doa yang mengiringi disetiap langkah yang kujalani hingga aku bisa menyelesaikan karya sederhana ini. Tiada lembar yang paling inti dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Terlambat lulus atau lulus tidak tepat waktu bukanlah sebuah kejahatan, bukan pula sebuah aib. Alangkah kerdilnya jika mengukur kecerdasan seseorang hanya dari siapa yang paling cepat lulus. Bukankah sebaik-baiknya skripsi adalah skripsi yang selesai? Karena mungkin ada suatu hal dibalik itu semua, dan percayalah alasan saya disini merupakan alasan yang sepenuhnya baik.

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Cinta pertama dan panutanku, Ayah Rohiman. Beliau memang tidak merasakan pendidikan yang tinggi, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan baik moral maupun material hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
2. Pintu surgaku, Ibunda Nurhayati. Beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan program study penulis, beliau tak hentinya memberikan semangat, motivasi serta doa yang selalu beliau berikan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Beliau yang sangat ingin menjadi sarjana kala itu akan digantikan dengan tercapainya putrinya menjadi seorang sarjana.

3. Untuk teteh Melan sekeluarga terima kasih yang telah memberikan dukungan, motivasi, nasehat sehingga penulis masih dapat berdiri tegar dan tetap semangat.
4. Untuk adikku Elipia Ramadayani, terimakasih sudah menjadi *mood boster* dirumah semoga keluarga kita diberi kebahagiaan didunia dan akhirat.
5. Kedua pembimbing terbaikku bapak Masudi M.fil.I dan Hashta Purna Putra M.Pd Kons, selaku Dosen pembimbing I dan II, yang sudah banyak membimbing serta mengarahkanku. Terima kasih yang tak terhingga karena selama ini telah tulus dan ikhlas untuk meluangkan waktu memberikan bimbingan ilmu yang sangat berharga dan bermanfaat dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Sahabat-Sahabatku Pita Purnama Sari, Nur Aini, Resmia Defio Diarma dan Citra Puspa Anindia yang telah membantu dalam segala hal selama proses perkuliahan dan selalu memberikan suport selama ini.
7. Teman-teman seperjuanganku keluarga besar PAI E angkatan 2021.
8. Untuk diriku sendiri terimakasih sudah berjuang dan bertahan bukan hal yang mudah bisa sampai di titik ini kamu hebat kamu luar biasa.
9. Terimakasih kepada prodi PAI
10. Almamater kebanggaanku IAIN Curup

Dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan menyempurnakan penulisan skripsi ini serta bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

## ABSTRAK

Peni Dewi Aprilia NIM. 21531110 “**Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMAN 6 Rejang Lebong**”. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI).

Media pembelajaran Quizizz dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar di mana banyak fitur yang menarik membuat suasana baru dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran Quizizz sudah ditetapkan di SMAN 6 Rejang Lebong. Adapun masalah yang menjadi dasar dalam penelitian ini yaitu kurangnya minat belajar peserta didik. Tujuan pada penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui pelaksanaan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. (2) Untuk mengetahui minat belajar Peserta Didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media Quizizz. (3) Untuk mengetahui hubungan media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasional. Populasi kelas XI berjumlah 64 peserta didik. Sampel 64 peserta didik, Teknik pengambilan sampel yaitu total sampling. Tehnik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan korelasi produk momen dengan menggunakan bantuan SPSS 26.0.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) penggunaan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 6 Rejang Lebong berada pada kategori sedang dengan persentase 65,63% dengan nilai angket tertinggi 75 dan terendah 46. (2) minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 6 Rejang Lebong berada pada kategori sedang dengan persentase 70,31% dengan nilai angket tertinggi 72 dan terendah 40. (3) terdapat hubungan media pembelajaran Quizizz terhadap peningkatan minat belajar peserta didik ditunjukkan dengan nilai  $r_{hitung}$  0,607 sedangkan  $r_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% dengan  $N - 2 = 62$  adalah 0,246 ( $0,607 > 0,246$ ) dan tingkat interpretasi koefisien korelasi berada pada tingkat kuat (tinggi).

**Kata kunci:** *Media pembelajaran Quizizz, minat belajar peserta didik*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PENGAJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	9
G. Kajian Terdahulu .....	11
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>15</b>
A. Media Pembelajaran .....	15
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	15
2. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran .....	17
3. Komponen Penggunaan Media Pembelajaran .....	19
4. Jenis Media Pembelajaran .....	21
5. Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran .....	22
B. Minat Belajar .....	31
1. Pengertian Minat Belajar .....	31
2. Tujuan Minat Belajar .....	36
3. Upaya Pertumbuhan Minat Dalam Pembelajaran .....	37
4. Jenis Minat Belajar .....	38
5. Factor Yang Mempengaruhi Minat Belajar .....	39
C. Kerangka Pemikiran .....	42
D. Hipotesis .....	43
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>60</b>
A. Jenis Penelitian .....	60
B. Populasi dan Sampel .....	61
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	62
D. Sumber Data .....	62
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data .....	63

F. Teknik Analisis Data.....	74
<b>BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>80</b>
A. Gambaran Objektif Wilayah .....	80
B. Pengujian Prasyarat.....	86
C. Temuan hasil penelitian .....	88
D. Pembahasan.....	99
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>107</b>
A. Simpulan .....	107
B. Saran .....	108
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>110</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi instrument media pembelajaran Quizizz (X) .....	64
Tabel 3. 2 Kisi-kisi instrumen minat belajar peserta didik (Y).....	64
Tabel 3.3 Hasil uji validitas variabel (X).....	68
Tabel 3.4 Hasil uji validitas variabel (Y).....	69
Tabel 3.5 Hasil uji rebilitas variabel X .....	71
Tabel 3.6 Hasil uji reabilitas variabel Y.....	72
Tabel 3.7 hasil skor skala likert.....	73
Tabel 3.8 Interpretasi koefesien korelasi .....	79
Tabel 4.1 Keadaan siswa SMAN 6 Rejang Lebong.....	84
Tabel 4.2 Keadaan guru .....	84
Tabel 4.3 Ruang SMA N 6 Rejang Lebong .....	85
Tabel 4.4 Alat kantor SMA N 6 Rejang Lebong .....	85
Tabel 4.5 Tests of Normality .....	86
Tabel 4.6 Hasil uji Homogenitas.....	87
Tabel 4.7 Hasil Uji Linearitas .....	87
Tabel 4.8 Stastistik Perhitungan Variabel X .....	89
Tabel 4.9 Cara pengategorian data variabel X.....	90
Tabel 4.10 hasil angket media Quizizz (X).....	90
Tabel 4.11 Stastistik perhitungan Variabel Y .....	93
Tabel 4.12 Cara pengategorian variabel Y.....	94
Tabel 4. 13 hasil angket minat belajar (Y).....	94
Tabel 4. 14 Hasil Korelasi Variabel X dan Variabel Y.....	97
Tabel 4. 15 Pedoman Interprestasi Koefisien korelasi.....	97

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diagram Batang Frekuensi Variabel X .....	92
Gambar 4.2 Diagram Batang Frekuensi Variabel Y .....	96

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Media pembelajaran merupakan alat untuk proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Media pembelajaran digunakan sebagai bagian dari komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Artinya, pendidik dituntut untuk mampu memanfaatkan sarana dan prasarana yang dimilikinya dengan baik, atau memanfaatkan seluruh media yang dimilikinya untuk menyampaikan materi pembelajarannya. Maka dari itu media pembelajaran harus dirancang sebaik mungkin untuk membantu siswa belajar.<sup>1</sup>

Media pembelajaran berperan penting dalam memperjelas penyajian bahan ajar dan informasi serta meningkatkan proses dan hasil belajar. Menurut Pusparini, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berperan dalam menyampaikan pesan kepada siswa agar timbul minat belajar dan terciptanya suasana belajar yang kondusif. Media pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran, dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan pembelajaran daring, guru dihadapkan pada tantangan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, aktif, dan mencapai tujuan pembelajaran.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Ahmad Muslim Rasyid, *Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Di Sman 1 Pangkep* (Makasar, 2023) 44.

<sup>2</sup> M. Andra Adityawarman And Others, 'Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran', *Jurnal Penelitian*, 7.1 (2022), 24–36.

Media pembelajaran Quizizz memudahkan pendidik dalam memberikan soal-soal pelajaran, sehingga siswa dapat mengerjakan soal hanya pada hari yang telah ditentukan dan tidak ada penumpukan tugas pada saat proses pembelajaran. Diharapkan dengan menggunakan bahan ajar Quizizz akan menghasilkan pembelajaran yang efisien dan efektif, serta meningkatkan minat belajar siswa.<sup>3</sup>

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 meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar di mana banyak fitur yang menarik membuat suasana baru dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.<sup>4</sup>

Quizizz adalah aplikasi yang memungkinkan membuat ruang kelas di dunia virtual. Aplikasi Quizizz ini masih sedikit digunakan bahkan belum digunakan oleh sebagian guru di Indonesia. Aplikasi Quizizz diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Aplikasi kuis ini memiliki banyak fitur dan dapat digunakan tidak hanya di dalam kelas, tetapi juga sebagai sarana

---

<sup>3</sup> M. Aris Fadhillah, *Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Negeri 32 Rejang Lebong* (Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (Iain) Curup 2023, 2023) 67.

<sup>4</sup> Saipul Ashari Pane, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Belajar Pendidikan Agama Islam Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa," *Jurnal Riyadhah: Jurnal Pendidikan Islam* 2. 2 (2023), 4.

pembagian tugas, pengumpulan tugas, bahkan menilai tugas yang diserahkan, sehingga siswa dapat mengecek hasilnya secara langsung dengan melihat jawabannya. Dengan menggunakan aplikasi Quizizz yang ada, tentunya Anda dapat memanfaatkan kenyamanan ponsel bagi siswa dan membantu mereka memahami fitur-fitur penggunaan ponsel. Alat Media Pembelajaran dan pendidik dapat mentransformasikan proses pembelajaran dari penggunaan Media ke transisi menggunakan Media Pembelajaran dan meningkatkan minat siswa.<sup>5</sup>

Minat merupakan kecenderungan psikologis yang mendorong seseorang untuk memilih, memperhatikan, atau berpartisipasi dalam suatu aktivitas tertentu. Minat sering kali diartikan sebagai respons emosional positif terhadap sesuatu yang merangsang perilaku dan membuat kita lebih antusias terhadap suatu aktivitas yang menarik. Minat dapat berasal dari pengalaman sebelumnya, kepribadian, dan pengaruh sosial dan budaya. Minat atau ketertarikan merupakan salah satu elemen yang dapat memengaruhi kesuksesan siswa dalam belajar, karena ketertarikan siswa menjadi dorongan untuk meraih keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan minat orang akan berusaha mencapai tujuannya. Oleh karena itu minat dikatakan sebagai salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong siswa untuk memiliki minat belajar.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Universitas Muhammadiyah And Others, 'Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa', *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan Islam*, 1 (2023), 1–12.

<sup>6</sup> M.A. Muhammad Furqon, S.E., *Minat Belajar* (Sumatera Barat: Penerbit Pt Mafy Media Literasi Indonesia Anggota Ikapi 041/Sba/2023, 2024)78.

Minat belajar merupakan suatu dorongan dari dalam diri seseorang yang menggerakkan dirinya untuk melakukan kegiatan belajar guna memperluas ilmu pengetahuan, keterampilan dan pengalamannya. Minat belajar ini didorong oleh keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu, yang mendorong dan membimbing minat belajar siswa dan membuat mereka lebih serius dalam belajar. Menurut Clayton Aldelfer dalam Nashar, minat belajar adalah kecenderungan siswa untuk melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh keinginan untuk mencapai hasil belajar sebaik-baiknya.<sup>7</sup>

Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik untuk belajar. Hamalik dalam mengemukakan 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 peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan isi materi pembelajaran saat itu.<sup>8</sup>

Minat belajar adalah suatu rasa untuk menyukai atau juga tertarik pada suatu hal dan aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh untuk belajar.

---

<sup>7</sup> Andi Achru P., 'Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran', *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3.2 (2019), 205 .

<sup>8</sup> Musdar Musdar, 'Pengaruh Penerapan Media Quiziz Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Ipa', *Journal On Education*, 6.1 (2023), 490–502.

Minat belajar juga merupakan faktor pendorong untuk siswa dalam belajar yang didasari atas ketertarikan atau juga rasa senang keinginan siswa itu untuk belajar. Menurut Masturi minat setiap siswa untuk menerima materi yang diberikan oleh guru berbeda-beda, selain itu setiap siswa juga memiliki karakteristik yang berbeda. Tanpa minat belajar, keaktifan dan interaksi siswa tidak optimal sehingga prestasi belajar siswa kurang. Adapun yang dapat mendorong minat belajar anak meningkat adalah dengan mengimplementasikan aplikasi Quizizz dalam kegiatan pembelajaran.<sup>9</sup>

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

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).

Pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 berbunyi: “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan

---

<sup>9</sup> Ega Tria Karisma, Deka Setiawan, And Ika Oktavianti, ‘Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kelas Iv Sdn Jleper 01’, *Jurnal Prasasti Ilmu*, 2.3 (2022) 88.

kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Pendidikan sangat erat hubungannya dengan proses belajar, dalam proses belajar siswa membutuhkan minat belajar agar tercapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.<sup>10</sup>

Dalam proses Pendidikan agama Islam sebagai salah satu dari mata pelajaran penting yang terdapat pada kurikulum pendidikan nasional. Pendidikan Agama Islam dapat mengikuti arus perkembangan zaman agar tidak tertinggal. Salah satu cara efektif adalah menggunakan media pembelajaran Quizizz dalam proses belajar mengajar yang dapat membuat siswa lebih aktif dan membuat pembelajaran tidak monoton. Beragam media pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang minat belajar anak. Media pembelajaran memudahkan guru menyampaikan isi pembelajaran dan anak memahami apa yang disampaikan guru. Media pembelajaran yang dapat digunakan sangat beragam seperti puzzle, balok, kuis, dan Kahoot. Quizizz merupakan media pembelajaran digital yang dapat digunakan sebagai media penyampaian kegiatan pembelajaran dan materi pendidikan. Menurut Salsabila Quizizz merupakan aplikasi permainan edukasi yang bersifat naratif dan fleksibel yang tidak hanya dapat digunakan untuk mengajarkan

---

<sup>10</sup> Mutiara Putri Chandra And Others, ‘1 , 2 , 3’, 6.2 (2023), 109–119.

materi, tetapi juga memberikan penilaian yang menarik kepada anak, maka dari itu dalam proses pembelajaran diperlukanya media pembelajaran.<sup>11</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 7 Februari 2025 di SMAN 6 Rejang Lebong. Hasil wawancara dengan guru PAI ditemukan bahwa guru sudah menggunakan media pembelajaran Quizizz. Metode yang digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam sudah cukup baik dan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk sarana prasana seperti proyektor atau infokus telah tersediakan di sekolah juga cukup sehingga tidak perlu begantian untuk menggunakannya. Hanya ada Sebagian peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi sehingga dalam proses belajar mengajar ada siswa kurang kondusif dalam memperhatikan penjelasan guru, masih ada siswa yang mengobrol ataupun sibuk sendiri, dan kurangnya minat minat belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.<sup>12</sup>

Dari pernyataan tersebut dapat di ketahui bahwasanya guru PAI di SMAN 6 Rejang Lebing ini telah menggunakan media pembelajaran akan tetapi tidak setiap kali mengajar ia menggunakan media pembelajaran Quizizz dan dalam pembelajaran juga peserta didik tidak merasa bosan kalua menggunakan media. Jika tidak menggunakan media pembelajaran peserta didik itu merasa jenuh mendengar penjelasan dari guru maka dari itu guru menggunakan media pembelajaran untuk menarik perhatian agar

---

<sup>11</sup> Riska Alfiyanti And Sharina Munggaraning Westhisi, 'Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) Quizizz: Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini', *Journal Homepage*, 7.4 (2024), 404–413.

<sup>12</sup> Observasi Pada Ibu Vera Guru Pendidikan Agama Islam Pada Tanggal 7 Februari 2025 Di Sma N 6 Rejang Lebong

peserta didik tidak merasa jenuh. Maka dari itu peserta didik di sana dalam pembelajaran pai memiliki minat dalam belajar karena guru di sana menggunakan media pembelajaran quiz.

Berdasarkan uraian-uraian latar belakang di atas, yang terdapat pada sekolah SMAN 6 Rejang Lebong yang digukan oleh guru Pendidikan Agama Islam yaitu media pembelajaran Quizizz sehingga menjadikan salah satu alasan peneliti memiliki ketertarikan mengambil judul **“Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMAN 6 Rejang Lebong”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar beakang di atas untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang diteliti, maka dengan ini peneliti memberikan Batasan dalam penelitian ini yaitu:

1. Minat belajar siswa yang rendah.
2. Kurangnya pemahaman nilai-nilai agama.
3. Media yang digunakan kurang maksimal karena keterbatasan waktu.
4. Kurangnya variasi metode pembelajaran.
5. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang diteliti, maka dengan ini peneliti memberikan Batasan dalam penelitian ini yaitu pada kelas XI, dengan judul Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat

Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMAN 6 Rejang Lebong.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Batasan masalah di atas, adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Menggunakan media Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?
2. Bagaimana minat belajar Peserta Didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media Quizizz?
3. Bagaimana hubungan Penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran Menggunakan media Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Untuk mengetahui minat belajar Peserta Didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media Quizizz.
3. Untuk mengetahui hubungan penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

## **F. Manfaat Penelitian**

Salah satu aspek penting dari kegiatan penelitian ini menyangkut kegunaan atau manfaat penelitian, baik teoritis maupun praktis. Berikut manfaat yang penulis harapkan dari penulisan penelitian ini, yaitu:

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai penambah wawasan serta dapat menambah pengetahuan yang berkaitan dengan suatu pembelajaran khususnya pada penggunaan Media Pembelajaran Quizizz dan diharapkan dapat mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Peneliti, Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam melakukan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran Quizizz, serta dapat dijadikan bahan dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.
- b. Bagi sekolah, Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan laporan penggunaan media pembelajaran Quizizz serta dapat dijadikan masukan bagi pihak sekolah sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan mutu mata pelajaran pada umumnya.
- c. Bagi guru, Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan dan pedoman dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses

belajar mengajar serta dapat memberikan masukan para guru untuk menggunakan media pembelajaran Quizizz.

- d. Bagi Siswa, Hasil penelitian ini dapat memberikan semangat bagi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dikelas dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz ini.

## **G. Kajian Terdahulu**

Penelitian yang relevan dengan proposal tentang metode wahdah dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Salsyabila Nafsani Az - zahra, A Mujahid Rasyid, dan Arif Hakim yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK BPP Bandung” (2024), di Bandung Conference Series: Islamic Education, dengan hasil Pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI Kuliner ( Tata Boga ) sangat berpengaruh. Hal ini dapat di lihat melalui perbandingan skor minat belajar siswa kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan skor rata-rata angket yang rendah. Skor rata – rata kelas eksperimen yaitu sebesar 51.94 dan skor kelas kontrol sebesar 49.62. Lalu dapat dilihat dari skor hasil 2 kali pertemuan kelas eksperimen mendapatkan skor rata – rata sebesar 109.29 dan untuk kelas kontrol sebesar 106.06. Kemudian dari uji hipotesis pada minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) yang di peroleh yaitu  $0.03 <$

0.05. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media Quizizz berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa.<sup>13</sup> Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Salsyabila Nafsani Az - zahra, A Mujahid Rasyid, dan Arif Hakim dengan yang peneliti teliti yaitu sama-sama meneliti tentang media pembelajaran Quizizz, sedangkan perbedaannya yaitu penelitian ini meneliti berfokus pada pembelajaran interaktifnya sedangkan yang peneliti pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Adelia Fadillah Purwianto & Eni Fariyatul Fahyuni, yang berjudul “Pengaruh aplikasi Quizizz PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19” (2021), di Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam, dengan hasil penelitian yaitu Hasil ujiregresi linearitas didapati R Square 0.721. Sehingga artinya aplikasi Quizizz berpengaruh terhadap minat belajar siswa sebesar 72,1% dan 27,9 % sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel X. Pengaruh dominan aplikasi Quizizz ditentukan dari indikator 1 (penyampaian materi pembelajaran) dan indikator 3 (penambahan backsound). Kedua indikator tersebut memiliki nilai signifikansi  $< 0,05$ . Pada penelitian ini, kedua indikator tersebutlah yang menjadikan siswa memiliki minat belajar yang lebih saat menggunakan

---

<sup>13</sup> Salsyabilla Nafsani Az - Zahra, A Mujahid Rasyid, And Arif Hakim, *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Bpp Bandung*, *Bandung Conference Series: Islamic Education*, 2024, 4.

aplikasi Quizizz pada masa pandemi COVID-19.<sup>14</sup> Persamaan penelitian Adelia Fadillah Purwianto & Eni Fariyatul Fahyuni dengan yang peneliti teliti yaitu sama-sama membahas tentang media pembelajaran Quizizz, adapun perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Adelia Fadillah Purwianto & Eni Fariyatul Fahyuni yaitu ingin melihat minat belajar pada masa covid 19 sedangkan yang peneliti teliti yaitu tidak pada masa covid 19.

3. Penelitian yang dilakukan oleh M Aris Fadillah, yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong”. Skripsi: Jurnal Pendidikan Islam (2019), dengan hasil perhitungan uji hipotesis paired sampel t test, pretest posttest pada kelas eksperimen, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,005$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest, yang artinya ada pengaruh media Quizizz (variable X) terhadap hasil belajar (variable Y) dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 5 SDN 32 Rejang Lebong.<sup>15</sup> Persamaan media yang diteliti oleh M Aris Fadillah dengan yang peneliti teliti yaitu sama-sama meneliti tentang media Quizizz sedangkan perbedaannya yang dilakukan oleh M Aris Fadillah yaitu

---

<sup>14</sup> Adelia Fadillah Purwianto And Eni Fariyatul Fahyuni, ‘Pengaruh Aplikasi Quizizz Pada Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19’, *Ta’dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 10.4 (2021), 551.

<sup>15</sup> M Aris Fadillah, ‘Skripsi : Pendidikan Islam 2019’, *Vicratina*, 4.1 (2019), 65–71.

meneliti tentang hasil belajar IPA juga sedangkan yang peneliti teliti yaitu tentang minat belajar PAI saja.

Penelitian ini akan sangat berbeda dengan tulisan-tulisan sebelumnya yang mungkin memiliki tema yang sama dengan apa yang akan penulis bahas, karena bentuk yang akan penulis tuju hanya ingin mengetahui apakah ada hubungan antara variabel X dan Y. Memfokuskan pada peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz di Kelas XI SMAN 6 Rejang Lebong.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Media Pembelajaran**

#### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa latin yang berarti "*imedium*," yang secara harfiah diterjemahkan sebagai "perantara" atau "pengirim pesan." Menurut para ahli ada beberapa pengertian media yaitu: menurut Ahmad IRohani, media adalah segala sesuatu yang dapat dirasakan dan berfungsi sebagai perantara dalam proses komunikasi dan pembelajaran. Prosedur instruksional yang berfungsi sebagai agen/alat bantu dalam proses pembelajaran. berarti/alat. Menurut Santoso S. Hamijaya, media adalah segala bentuk perantara yang digunakan oleh orang untuk menyebarkan gagasan sehingga cita-cita dan gagasan sampai kepada penerima.<sup>1</sup>

Menurut Marshall Meluhan, pengertian media adalah perpanjangan tangan manusia, yang memungkinkan mereka mempengaruhi orang lain yang tidak berhubungan langsung dengan mereka. Media sangat membantu dalam proses belajar mengajar dan memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan, setiap guru memerlukan suatu media yang menunjang tersampainya informasi yang diberikan dengan baik. proses belajar mengajar pada dasarnya adalah proses komunikasi. Komunikasi tidak *efektif* dan *efisien* karena penyimpangan sering terjadi dalam

---

<sup>1</sup> Aisyah Fadilah And Others, 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran', *Journal Of Student Research (Jsr)*, 1.2 (2023), 1–17.

komunikasi. Salah satu upaya untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran.

Media merupakan alat bantu yang dapat menghubungkan interaksi antara guru dan siswa pada saat proses belajar mengajar. Media sangat membantu guru dalam menyediakan materi pembelajaran. Dari pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat atau instrumen pendidikan yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan sebagai penunjang proses belajar.<sup>2</sup>

Kata “media” sudah tidak asing lagi di telinga kita. Media didefinisikan sebagai sesuatu yang mentransmisikan atau memediasi komunikasi antara pengirim dan penerima pesan. Dalam konteks teknologi informasi, media dapat dipahami sebagai alat yang melaluinya pesan dan informasi dapat dikirim dan diterima. Teknologi apa pun yang dapat menyampaikan pesan dan memperlancar proses komunikasi dapat disebut alat komunikasi.

Media adalah layanan yang menggabungkan teknologi dan kebutuhan komunikasi. Kecanggihan diperlukan karena media berperan besar. Salah satunya dalam dunia pendidikan yaitu kegiatan pembelajaran. Pembelajaran kini mulai membuahkan hasil dari kombinasi media pembelajaran yang berbeda, berhasil

---

<sup>2</sup> Wirman Halawa, ‘Improved Writing Ability Poster By Using Media Pictures Grade Viii Smp Negeri 1 Sawo Year Learning 20 20 /20 21’, *Al’adzkiya International Of Education And Sosial (Aioes) Journal*, 1.2 (2020), 141–51.

mentransformasikan kegiatan tradisional tersebut menjadi kegiatan modern.<sup>3</sup>

Media pembelajaran digambarkan sebagai media yang mengandung informasi atau pesan pendidikan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang menyampaikan pesan dan informasi yang memuat tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting bagi siswa untuk mempelajari konsep, keterampilan, dan kemampuan baru.<sup>4</sup>

Hakikat pembelajaran adalah suatu proses komunikasi intensif yang melibatkan penyampaian pesan dari seseorang (pengirim pesan) kepada seseorang atau kelompok (penerima pesan). Proses komunikasi kemudian menghasilkan hasil belajar yang tercermin dalam perubahan perilaku seperti perilaku kognitif, perilaku afektif, dan perilaku psikomotorik. Media pembelajaran adalah segala alat yang digunakan pendidik sebagai perantara penyampaian isi pembelajaran agar masyarakat dapat belajar dengan benar.<sup>5</sup>

## 2. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media dalam sebuah proses pembelajaran di sekolah dasar, baik untuk keperluan belajar individual maupun kelompok, secara umum mempunyai beberapa tujuan. Kemp dan Dayton (1985) mengemukakan tiga tujuan dalam pemanfaatan media, yaitu:

---

<sup>3</sup> M. Sahib Dkk Saleh, *Media Pembelajaran* (Purbalingga, 2023) 22.

<sup>4</sup> Hasan Dr. Muhammad, *Media Pembelajaran* (By Tahta Media Group, 2021) 55.

<sup>5</sup> Pagarra Hamzah, *Media Pembelajaran* (Badan Penerbit Unm, 2022) 34.

- a. Menyampaikan Informasi (To Inform) Sebagaimana yang sudah diuraikan pada Pokok Bahasan 1, media memiliki kedudukan yang penting dalam sebuah proses komunikasi, yakni menjembatani proses transfer pesan dari pengirim pesan kepada penerima. Untuk itu dalam konteks pembelajaran, penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, maka penyampaian informasi melalui media menjadi semakin berkembang. Tidak hanya melalui media-media cetak, namun sudah berkembang pesat melalui media visual dan multimedia. Dengan demikian proses penyampaian informasi melalui media pembelajaran dapat berjalan melalui berbagai piranti yang tentu akan menghadirkan informasi, dalam hal ini materi pembelajaran, secara variatif.<sup>6</sup>
- b. Memotivasi (to motivate) Dalam kegiatan belajar, motivasi peserta didik adalah salah satu tolak ukur menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Peserta didik yang tidak mempunyai motivasi belajar tidak akan mungkin 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, pendidik perlu menciptakan strategi yang tepat dalam memotivasi belajar peserta didik. Motivasi dapat dibagi dua, pertama motivasi

---

<sup>6</sup> Pagarra Hamzah, *Media Pembelajaran* (Badan Penerbit Unm, 2022) 15.

intrinsik, yaitu motivasi yang timbul dari dalam diri peserta didik tanpa ada paksaan dari dorongan orang lain. Kedua motivasi ekstrinsik, yaitu motivasi yang timbul sebagai akibat pengaruh dari luar peserta didik. Hal ini bisa timbul karena ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain (pendidik) sehingga dengan keadaan tersebut peserta didik mau melakukan sesuatu atau belajar.

- c. Menciptakan aktivitas belajar (to learn) Target atau tujuan dari suatu kegiatan pembelajaran adalah dampak atau hasil yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dalam Istilah kependidikan dikenal dengan “meaningful learning experience”, yaitu suatu pengalaman belajar yang bermakna sebagai hasil dari suatu kegiatan pembelajaran. Untuk itu sebuah pembelajaran hendaknya diarahkan untuk menciptakan berbagai aktivitas belajar yang mampu memberikan pengalaman belajar “learning experience” pada siswa. Dengan karakteristik usia siswa sekolah dasar maka menghadirkan “learning experience” yang menarik dan menyenangkan tentu menjadi tantangan tersendiri bagi guru sekolah dasar dalam melaksanakan pembelajarannya di kelas.<sup>7</sup>

### 3. Komponen Penggunaan Media Pembelajaran

Gerlach & Ely dalam Arsyad menjelaskan bahwa Media pembelajaran secara umum adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh

---

<sup>7</sup> Aisyah Fadilah And Others, ‘Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran’, *Journal Of Student Research (Jsr)*, 1.2 (2023), 88.

pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Komponen-komponen media pembelajaran meliputi beberapa bagian, di antaranya:

- a. Orang (Manusia) termasuk dalam media pembelajaran. Dalam pendidikan orang yang menjadi unsur dalam media seperti; guru, orang tua, tenaga ahli dan sebagainya. Manusia sebagai media dapat menggunakan dua teknik, yaitu: rancangan yang berpusat pada masalah dan bertanya.<sup>8</sup>
- b. Bahan terdiri dari perangkat lunak (software). Bahan atau material sering disebut dengan istilah perangkat lunak (software) yang terkandung pesan-pesan yang perlu disajikan baik dengan alat penyaji atau tidak. Seperti Modul, Film Bingkai, audio dan sebagainya.
- c. Alat (device) perangkat keras. Jika bahan merupakan software sedangkan alat merupakan hardware atau perangkat keras yang digunakan untuk menyajikan pesan, contohnya proyektor, film bingkai, video tape, radio, tv, dan sejenaknya. Hardware adalah segala piranti atau komponen dari sebuah komputer yang sifatnya bisa dilihat secara kasat mata dan bisa diraba secara langsung. Dengan kata lain hardware merupakan komponen yang memiliki bentuk nyata. Menurut pendapat ahli James O'Brien, pengertian hardware merupakan semua komponen/peralatan fisik yang digunakan dalam pemrosesan informasi seperti CPU, RAM, monitor, mouse,

---

<sup>8</sup> Arifannisa And Others, *Sumber Dan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Fungsi Buku Informasi*, Sonpedia (Jambi: Pt. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023) 38.

keyboard, printer, scanner, dan lain-lain. Biasanya, hardware terlihat sebagai bentuk output dari setiap proses sistem operasi komputer.

- d. Lingkungan (Setting). Lingkungan merupakan tempat terjadinya proses penyaluran media, seperti tempat terjadinya proses penyaluran media, seperti gedung sekolah, kelas, perpustakaan dan lainnya.<sup>9</sup>

#### 4. Jenis Media Pembelajaran

Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat ini, jenis-jenis media pembelajaran pun mengalami perubahan, jenis-jenis media pembelajaran tersebut telah ditambah sebagai berikut:

- a. Media audio, yaitu media berbasis kemampuan seperti radio, kaset rekaman, piringan hitam, dan MP-3.
- b. Media visual, yaitu media yang mengandalkan penglihatan, seperti foto, gambar, grafik, dan poster.
- c. Media audio visual, yakni media yang memuat unsur suara dan unsur gambar seperti Televisi, kaset video compact disc (VCD).
- d. Media animasi, yaitu gambar/grafik bergerak, dibuat dengan merekam gambar diam dan gambar yang diambil ini akan diputar satu demi satu secara berurutan sehingga terlihat tidak lagi sebagai masing-masing gambar terpisah, tetapi dianggap sebagai keseluruhan, bukan hanya gambaran individu, sehingga menciptakan ilusi gerakan yang berkelanjutan. Sedangkan karakter

---

<sup>9</sup> Karsten Sathierbach And Others, *Media Pembelajaran Era Digital, Proceedings Of The National Academy Of Sciences* (Yogyakarta: Cv. Istana Agency, 2015), 89.

animasi adalah orang, hewan, atau objek dunia nyata lainnya yang direpresentasikan dalam bentuk gambar dua dimensi (2D) atau tiga dimensi (3D). Karena kumpulan gambar sering berubah dan berganti-ganti, maka karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar berisi objek yang tampak hidup. Objek dalam gambar dapat mencakup tulisan, bentuk benda, warna, dan efek khusus.

Multimedia, adalah media yang secara terpadu memadukan banyak unsur seperti teks, grafik, gambar, foto, visual, audio, video, dan animasi secara terintegrasi.<sup>10</sup>

Dari paparan di atas jenis-jenis Media dapat dikelompokkan menurut karakteristik, kapabilitas dan teknik penggunaannya. Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat ini, jenis-jenis media pembelajaran pun mengalami perubahan, jenis-jenis media pembelajaran tersebut telah ditambah dengan Media audio, media visual, media audio visual, media animasi ataupun multimedia.

##### 5. Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran

Quizizz adalah salah satu aplikasi pendidikan berbentuk game. Quizizz merupakan sebuah media berbentuk aplikasi berbasis kuis yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran oleh pengajar dalam membuat alat evaluasi. Quizizz merupakan aplikasi yang dapat menarik perhatian terhadap bahan ajaran berbentuk web. Sedangkan Quizizz merupakan platform pembelajaran bersifat fleksibel dan naratif

---

<sup>10</sup> Keyza Pratama Widiatmika, *Pengembangan Media Pembelajaran, Etika Jurnalisme Pada Koran Kuning : Sebuah Studi Mengenai Koran Lampu Hijau* (Padang: Penerbit Samudra Biru (Anggota Ikapi), 2015), 99.

berbentuk permainan yang dimanfaatkan sebagai media penyampaian materi sekaligus evaluasi pembelajaran yang menyenangkan. Aplikasi Quizizz memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran. Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai bahan menambah ide pembelajaran dalam berkreasi. Melalui aplikasi Quizizz materi dapat tersampaikan dengan baik sehingga bisa menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif. Selain sebagai bahan evaluasi, aplikasi Quizizz juga dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran daring.<sup>11</sup>

Quizizz sangat mudah digunakan. Kuis interaktif ini menyajikan 5 pilihan jawaban maksimal 4 sampai termasuk jawaban yang benar. Anda juga dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan Anda tergantung pada pengaturan. Setelah kuis selesai, Anda dapat membagikan hasilnya kepada siswa Anda menggunakan kode 6 digit. Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang hebat dan menyenangkan tanpa menghilangkan esensi pembelajaran berkelanjutan.<sup>12</sup>

a. Kelebihan dan kekurangan

Aplikasi Quizizz memiliki kelebihan dan kekurangan.

Berikut kelebihan menurut Alifia yaitu sebagai berikut:

---

<sup>11</sup> D N Afifah And C Hasanudin, 'Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Keterampilan Menulis Di Perguruan Tinggi', *Jubah Raja*, 2.April 2023 (2023), 63–73.

<sup>12</sup> Unik Hanifah Salsabila And Others, 'Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa Sma', *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4.2 (2020), 163–72.

- 1) Soal dan alternatif jawaban ditampilkan secara perseorangan pada display siswa dengan susunan soal yang bisa diacak antar peserta.
- 2) Setiap siswa memiliki fleksibilitas untuk beralih ke soal berikutnya setelah menyelesaikan soal sebelumnya, tanpa harus menunggu siswa lainnya.
- 3) Setelah siswa menjawab soal, hasilnya yang berdasarkan jawaban benar atau salah akan segera ditampilkan.
- 4) Bisa digunakan pada perangkat elektronik seperti handphone, komputer, tablet yang telah terhubung internet hingga guru bisa memulai kuis dan siswa menjawab pertanyaan melalui perangkat mereka sendiri.
- 5) Tak ada minimal atau maksimal jumlah kata untuk soal dan alternatif jawaban.
- 6) Jumlah soal dan alternatif jawaban tidak dibatasi.
- 7) Soal dan alternatif jawaban dapat meliputi visual.
- 8) Terdapat tinjauan saat membuat soal kuis.
- 9) Quizizz terpadu dengan google classroom, sehingga keselamatan akun siswa terjamin karena siswa log in dengan akun google siswa yang memudahkan proses autentikasi dan memberikan perlindungan terhadap informasi pribadi siswa.

10) Pengajar dapat membuka hasil jawaban siswa dan mengolah hasil kinerja siswa secara menyeluruh atau personal.<sup>13</sup>

Sovandi Marwan mengatakan tentang Quizizz belajar memiliki keunggulan, yakni:

- 1) Fitur yang ditampilkan sangat banyak, seperti memberikan data dan statistik tentang kinerja siswa, mengetahui siswa yang mendapatkan skor tertinggi.
- 2) Quizizz juga dapat digunakan didalam kelas secara langsung maupun tidak diluar kelas (pekerjaan rumah).
- 3) Bisa menampilkan hasil dalam bentuk excel sehingga mudah untuk dianalisis.
- 4) Setiap soal dapat diatur durasinya.
- 5) Tampilan pembelajaran yang lebih menarik.
- 6) Tampilan gabungan kelas yang menarik dengan menggunakan code.
- 7) Konfigurasi ujian yang sangat mudah .
- 8) Bisa digunakan pada perangkat elektronik seperti *handphone* dan computer.
- 9) Soal dapat dibagikan ke sesama pengguna Quizizz.<sup>14</sup>

Kekurangan media pembelajaran Quizizz sebagai berikut:

---

<sup>13</sup> Syafrilla Faigha Utami And Priyono Tri Febrianto, 'Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Literasi Digital Siswa Kelas Iv Sdn Bilaporah 1 Bangkalan', *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*, 1.3 (2023), 248–260.

<sup>14</sup> Nur Zamidar, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 4 Banda Aceh* (Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, 2022) 56.

- 1) Jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah
- 2) Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan lain untuk mencari jawaban.
- 3) Dalam permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat.
- 4) Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung.<sup>15</sup>

Dapat disimpulkan dari kelebihan dan kekurangan Quizizz di atas adalah bahwa aplikasi Quizizz memiliki kelebihan dan kekurangan didalamnya seperti adanya kelebihan siswa dapat melihat peringkat berapa yang ia raih dan ia juga dapat melihat nilainya secara langsung. Siswa juga dapat menggunakan Quizizz dengan *handphone* mereka masing-masing atau menggunakan laptop. Adapun kekurangan dari aplikasi Quizizz adalah dalam permasalahan waktu pengerjaan soalnya dan ada juga permasalahan pada jaringan internet yang bisa saja sewaktu-waktu tidak stabil.

#### b. Manfaat Quizizz

Manfaat aplikasi Quizizz ini juga dapat dilihat bagi guru dan murid. Selain mudah diakses, aplikasi Quizizz juga dapat membantu

---

<sup>15</sup> Nabila Maulan Aulia, *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas Viii Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Banyuwangi* (Skripsi: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, 2023)78.

guru dalam melihat statistic nilai siswa pada setiap soal secara detail. Selain itu, akan ada grading otomatis dan analisis butir soal dari Quizizz yang dapat diunduh berupa *file excel* manfaat yang sangat menguntungkan adalah laporan hasil kuis setiap siswa dapat dibagikan melalui email orang tuanya. Aplikasi Quizizz juga sangat bermanfaat untuk menganalisis kemampuan grammar pada mahasiswa. Manfaat lainnya yang berdampak pada siswa yaitu menarik perhatian siswa, siswa dapat memahami soal secara mandiri, siswa aktif bertanya mengenai materi dan dalam evaluasi, siswa teliti dalam menjawab soal dan dalam mengatur waktu, dan juga siswa tenang dalam mengerjakan kuis. Selanjutnya, siswa dapat meningkatkan pemahaman pada materi pembelajarannya dalam grammar.<sup>16</sup>

Manfaat Quizizz dalam pembelajaran meliputi:

- 1) Meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan keterlibatan siswa.
- 2) Melatih kemampuan belajar siswa.
- 3) Sebagai media untuk melatih kemampuan berpikir.
- 4) Meningkatkan kreativitas siswa.
- 5) Untuk melakukan pekerjaan tertentu dalam kehidupan nyata.

Sedangkan ciri-ciri dan keunggulan kuis dalam pembelajaran adalah 1). Quizizz dapat secara efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. 2). Quizizz membantu guru

---

<sup>16</sup> Khorl Putri Ramadhani And Havid Ardi, 'Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dan Asesmen Pada Materi Bahasa Inggris', *Abdi Humaniora*, 3.1 (2022), 11.

mengelola dan memantau kemajuan siswa dengan secara otomatis memberikan laporan skor kuis, sehingga memudahkan untuk melacak kemajuan siswa. 3). Quizizz dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran dengan memberikan umpan balik yang cepat dan mendorong siswa untuk bekerja secara mandiri. 4). Quizizz dikemas dengan fitur-fitur menyenangkan seperti papan peringkat dan animasi yang dapat mengurangi kebosanan saat belajar serta meningkatkan motivasi dan minat siswa.<sup>17</sup>

Adapun beberapa fitur menarik dari Quizizz, yaitu:

- 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 belajar seperti google *classroom*.

---

<sup>17</sup> Agnes Jong And Yuliana Tien Bayangkhariwati Tacoh, 'Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12.1 (2024), 131–147.

- 6) Fitur yang terdapat di Quizizz seperti animasi, audio dan gambar yang dapat menampilkan minat siswa terhadap soal-soal dan Pelajaran yang telah disediakan.<sup>18</sup>

Indikator Pemanfaatan Aplikasi Quizizz, adapun manfaat media dalam proses belajar antara lain:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.
- 3) Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan dan lain-lain.<sup>19</sup>

Dari pemaparan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa indikator pemanfaatan aplikasi Quizizz yang merupakan sebuah media belajar adalah: Kemudahan dalam penggunaan, kebergunaan

---

<sup>18</sup> Agnes Puspita Fajar Et A, *Spesial Book For Media Tutorial Ict-Based Learning*, Ed.Cristiyani Aprinastuti (Yogyakarta: Pertama (Yogyakarta: Stiletto Book, 2023) 133-134.

<sup>19</sup> Nana Sudjana Dan Moh. Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2019) 234-235.

dalam proses pembelajaran, adanya motivasi dalam mengikuti pembelajaran, adanya respon dari peserta didik.

c. Langkah-Langkah

Ada langkah untuk menggunakan *web tool* Quizizz, termasuk cara membuat akun dan cara membuat kuis.

a. Untuk membuat akun:

- 1) Klik *www.Quizz.com*
- 2) Klik *Sign in* (Anda dapat menggunakan akun Google Anda)
- 3) Setelah berhasil login, klik *teaser*
- 4) Pilih negara Anda
- 5) Masukkan kode pos Anda
- 6) Klik, untuk memasukkan nama sekolah Anda secara manual.  
Organisasi Anda tidak ditemukan.
- 7) Klik Tambahkan Organisasi
- 8) Klik Berikutnya. Sejah ini, akun telah berhasil dibuat di Quizizz.com. Untuk membuat kuis:

b. Masukkan nama kuis:

- 1) Klik "Buka Pembuat Kuis".
- 2) Pilih bahasa yang digunakan dalam kuis.
- 3) Sisipkan gambar jika diinginkan.
- 4) Selesai dan klik Simpan.
- 5) Klik Buat Pertanyaan Baru untuk mulai membuat pertanyaan Anda.

6) Jawabannya bisa berupa pilihan ganda atau deskriptif.<sup>20</sup>

## B. Minat Belajar Peserta Didik

### 1. Pengertian Minat Belajar

Istilah "minat belajar" terdiri dari minat suku kata dan "pembelajaran." Minat didefinisikan sebagai "kecenderungan, antusiasme, atau keinginan kuat untuk berusaha. Cobalah untuk mencapai kecerdasan dan pengetahuan." Definisi minat dalam pembelajaran dapat dibangun dari pemahaman tentang istilah minat dan pembelajaran untuk menggambarkan keinginan yang tulus, kecerdasan atau informasi.<sup>21</sup>

Secara etimologi (bahasa), minat berasal dari bahasa Inggris yaitu *interest* yang berarti menarik atau tertarik. Secara terminologi (istilah), minat adalah keinginan, ketertarikan, kesukaan dan kemauan terhadap suatu hal. Secara sederhana, minat (*Interest*) berarti kecenderungan dan kegairahaan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

Minat adalah kecenderungan seseorang untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan yang dilakukan seseorang, hal ini muncul dikarenakan oleh adanya respon atau rangsangan untuk melakukan suatu aktivitas tersebut. Suatu minat dapat

---

<sup>20</sup> Kholifah Nuriya, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas Vii Di Mts Negeri 2 Bandar Lampung* (Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2024) 87.

<sup>21</sup> Abdul Rahim, Muhammad Yusnan, And Kamasiah Kamasiah, 'Sistem Pengembangan Minat Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar', *Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1.1 (2021), 43–51.

diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa seseorang lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.<sup>22</sup>

Minat belajar siswa dapat memiliki dampak yang signifikan pada keberhasilan belajar. Siswa dengan minat besar dalam belajar biasanya lebih aktif, antusias dan termotivasi untuk mengejar pembelajaran mereka. Berikut adalah beberapa efek positif dari minat belajar dalam kesuksesan belajar. Misalnya siswa atau peningkatan motivasi. Siswa yang memiliki minat yang lebih besar dalam belajar cenderung memiliki motivasi yang kuat untuk pelajari. Ini memotivasi lebih banyak untuk mengikuti pembelajaran dan belajar lebih keras.<sup>23</sup>

a) Indikator minat belajar

Indikator-indikator minat belajar siswa terdiri dari: adanya perhatian, adanya ketertarikan, dan rasa senang. Indikator adanya perhatian dijabarkan menjadi tiga bagian yaitu: perhatian terhadap bahan pelajaran, memahami materi pelajaran dan menyelesaikan soal-soal pelajaran. Ketertarikan dibedakan menjadi ketertarikan terhadap bahan pelajaran dan untuk menyelesaikan soal-soal pelajaran. Rasa senang meliputi rasa senang mengetahui bahan

---

<sup>22</sup> Koko Wiranata, *Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di Man 2 Bengkulu Kelas Xi Ipa* (Skripsi, 2020) 99.

<sup>23</sup> Ratna Putri Aulia, Jekti Prihatin, And Bea Hana Siswati, 'Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Keberhasilan Belajar Siswa Dengan Penerapan Buku Ajar Elektronik Sistem Ekskresi Berbasis Brain-Based Learning (Bbl) Dilengkapi Video Dan Diagram Roundhouse', *Bio-Lectura : Jurnal Pendidikan Biologi*, 10.1 (2023), 11–17.

belajar, memahami bahan belajar, dan kemampuan menyelesaikan soal-soal.<sup>24</sup>

Menurut Slameto terdapat beberapa indikator untuk minat belajar: perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan, dan perhatian siswa. Yaitu sebagai berikut:

a) Perasaan senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

b) Keterlibatan siswa

Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

c) Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

---

<sup>24</sup> Totong Heri, 'Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa', *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15.1 (2019), 59–79.

d) Perhatian siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.<sup>25</sup>

Menurut Supriatna ada beberapa indikator minat yang dikenal atau dapat dilihat melalui proses belajar diantaranya.

a) Ketertarikan untuk membaca buku

Siswa yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap belajar tersebut. Siswa yang berminat terhadap bidang studi matematika ia akan merasa tertarik dalam mempelajarinya. Ia akan rajin belajar dan terus mempelajari semua ilmu yang berhubungan dengan mata pelajaran tersebut, ia akan mengikuti pelajaran dengan penuh antusias tanpa ada beban dalam dirinya.

b) Perhatian dalam belajar

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu. Jadi, siswa akan

---

<sup>25</sup> Imelda Rahmi, Nurmalina Nurmalina, And Moh Fauziddin, 'Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Journal On Teacher Education*, 2.1 (2020), 197–206.

mempunyai perhatian dalam belajar, jiwa dan pikirannya terfokus dengan apa yang dipelajarinya.

c) Keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika

Seseorang dapat mengekspresikan minat bukan melalui kata-kata tetapi melalui tindakan atau perbuatan, ikut serta berperan aktif dalam suatu aktifitas tertentu. Jadi apabila seorang siswa memiliki minat terhadap matematika, maka siswa tersebut akan berperan aktif pada saat pembelajaran matematika

d) Pengetahuan

Selain dari perasaan senang dan perhatian, untuk mengetahui berminat atau tidaknya seorang siswa terhadap suatu pelajaran dapat dilihat dari pengetahuan yang dimilikinya. Siswa yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran serta bagaimana manfaat belajar dalam kehidupan sehari-hari.<sup>26</sup>

Berdasarkan indikator minat di atas menurut Slameto dan Supriatna dapat disimpulkan bahwa minat sama-sama mencakup empat kriteria. Dari kedua teori tersebut memiliki kesamaan dan perbedaan dalam mengidentifikasi indikator minat belajar. Namun, secara umum, indikator minat belajar dapat diidentifikasi melalui perasaan senang, keterlibatan, ketertarikan, perhatian, dan pengetahuan siswa. Bahwa minat belajar siswa merupakan faktor penting dalam

---

<sup>26</sup> Nurul L Mauliddiyah, *Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Selama Proses Pembelajaran Online Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 8 Kota Jambi* (Skripsi: Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi, 2021) 100.

menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Dengan memahami dan meningkatkan minat belajar siswa, dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menyenangkan, serta meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

## 2. Tujuan Minat belajar

- a) Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Siswa Tujuan utama dari minat belajar adalah untuk dorongan belajar yang bersumber dari dalam diri pelajar itu sendiri. Saat siswa memperlihatkan antusiasme yang besar terhadap suatu disiplin ilmu, mereka biasanya lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Ini menghasilkan pengalaman pembelajaran yang lebih berarti dan mendalam, di mana siswa lebih cenderung untuk bertanya, dapat menyelesaikan tugas dengan baik, dan berusaha memahami materi secara lebih mendalam.
- b) Mendorong Pembelajaran Berkelanjutan Minat belajar juga ditujukan untuk membangun kebiasaan belajar yang berkelanjutan. Siswa yang berminat belajar lebih besar kemungkinannya untuk terus belajar di luar kelas dan mengembangkan sikap belajar sepanjang hayat. Mereka akan termotivasi untuk terus mencari informasi baru, memperbarui pengetahuannya, dan mengembangkan keterampilan baru sepanjang hidupnya.
- c) Meningkatkan Prestasi Akademik Tujuan pembelajaran lainnya adalah untuk meningkatkan prestasi akademik siswa. Minat belajar yang tinggi memungkinkan siswa untuk lebih fokus pada tugas sekolah, memahami konten dengan lebih baik, dan melakukan

penilaian dan ujian dengan lebih baik. Minat ini juga berkaitan dengan pencapaian tujuan akademik yang lebih tinggi. Minat atau ketertarikan dalam kegiatan belajar mengajar adalah salah satu elemen krusial yang berpengaruh signifikan terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Siswa dengan minat belajar yang tinggi biasanya mencapai prestasi akademik yang lebih unggul. Signifikansi memberikan motivasi kepada siswa agar mereka bersemangat dalam belajar meliputi upaya untuk menciptakan perubahan yang konstruktif dalam proses Pendidikan.<sup>27</sup>

### 3. Upaya Pertumbuhan Minat Dalam Pembelajaran

Menumbuhkan minat belajar siswa merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk mendorong siswa agar lebih tertarik pada suatu kegiatan pembelajaran, baik pembelajaran dikelas maupun diluar kelas. Upaya menumbuhkan minat belajar siswa tak lepas dari usaha guru dalam mengelola kelas, dengan menentukan media belajar menarik dan menyenangkan.<sup>28</sup> Terdapat upaya-upaya untuk menumbuhkan minat belajar siswa yang dapat dilakukan, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Membangun suasana belajar yang menyenangkan, dengan cara menyediakan alat bantu interaktif dan multimedia memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya serta memberikan pendapat mereka.

---

<sup>27</sup> Jamaluddin Jamaluddin, *Minat Belajar*, *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, Kota Solak (Pt Mafy Media Literasi Indonesia Anggota Ikapi 041/Sba/2023, 2020), 8-9.

<sup>28</sup> Ujang Erianto, *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Gambar Dalam Mata Pelajaran Ipa Di Kelas Iv Sd* (Bandung: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 4 Tahun, 2017) 56.

- b) Memberikan tugas yang berdasarkan minat siswa terhadap suatu kegiatan yang disukai yang relevan dengan materi pembelajaran di kelas seperti menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.
- c) Sebagai seorang guru dalam usaha menumbuhkan minat belajar siswa dapat memberikan dukungan serta apresiasi kepada siswa ketika berhasil menjawab atau menyelesaikan tugas dengan baik.
- d) Menggunakan berbagai metode belajar dan teknik pengajaran.<sup>29</sup>

#### 4. Jenis Minat Belajar

Minat belajar dapat dikategorikan ke dalam tiga macam yaitu sebagai berikut:

- a) Minat personal merupakan minat yang bersifat selamanya dan tidak berubah yang berfokus pada mata pelajaran tertentu tanpa pengaruh dari gangguan eksternal individu.
- b) Minat situasional merupakan minat yang bersifat tidak sementara yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan belajar
- c) Minat psikologikal merupakan minat yang berasal dari dalam diri seorang individu yang muncul karena interaksi dari minat personal dan minat situasional yang terjadi dalam waktu berkepanjangan. Minat ini dapat dikendalikan tetapi berdasarkan kemampuan seorang individu tidak dapat dipaksakan.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Siti Nur Hidayah, *Pengaruh Minat Belajar, Motivasi, Belajar Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Di Smk Negeri 46 Jakarta* (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2023) 8-9.

<sup>30</sup> Ester Reni Sawitri, *Model Discovery Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Minat Hasil Belajar* (Yogyakarta: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023) 8-9.

## 5. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik terdiri dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu pengaruh yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti tingkat perhatian, sikap, bakat, dan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik itu sendiri. Sementara faktor eksternal adalah pengaruh yang datang dari luar, seperti tingkat perhatian yang diberikan dalam proses pembelajaran, fasilitas dan sarana pembelajaran, dukungan orang tua terhadap pembelajaran di rumah, serta faktor lingkungan sekitar yang dapat mempengaruhi minat belajar.<sup>31</sup>

Salah satu faktor internal yang mempengaruhi minat belajar siswa, faktor internal tersebut antara lain; perhatian siswa muncul didorong rasa ingin tahu. Oleh karena itu rasa ini perlu mendapat rangsangan sehingga siswa selalu memberikan perhatian terhadap materi pelajaran yang diberikan. Sikap merupakan kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap siswa, seperti halnya motif menimbulkan dan mengarahkan aktivitasnya. Bakat adalah potensi atau kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir. Setiap individu mempunyai bakat yang berbedabeda. Seseorang akan mudah mempelajari yang sesuai dengan bakatnya.

---

<sup>31</sup> Sakinah Pokhrel, 'Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Pembelajaran Kontekstual Berbasis Media Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas Iv Sdn 55/I Sridadi', *Αγωγη*, 15.1 (2024), 37–48.

Faktor eksternal yang mempengaruhi yaitu minat belajar adalah faktor sekolah dan faktor keluarga: Guru dalam proses pendidikan, mempunyai tugas mendidik dan mengajar peserta didik agar dapat menjadi manusia yang dapat melaksanakan tugas-tugas kehidupannya yang selaras dengan kodratnya sebagai manusia. Suatu tugas pokok guru adalah menjadikan peserta didik mengetahui atau melakukan hal-hal dalam suatu cara yang formal. Sarana dan prasarana pembelajaran meliputi gedung sekolah, ruang belajar. Sedangkan sarana pembelajaran meliputi buku pelajaran, alat dan fasilitas disekolah. Lengkapnya sarana dan prasarana pembelajaran merupakan kondisi pembelajaran yang baik. Hal itu tidak berarti bahwa lengkapnya sarana dan prasarana menentukan jaminan terselenggaranya proses belajar yang baik. Selain bahan belajar, dalam proses pembelajaran juga diperlukan sarana prasarana yang dapat mendukung proses belajar mengajar. Semua alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (siswa).<sup>32</sup>

Dapat disimpulkan dari faktor yang mempengaruhi minat belajar di atas yaitu sebagai berikut, minat belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi perhatian, sikap, dan

---

<sup>32</sup> Lusi Marleni, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa', *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1.1 (2016), 149–59.

bakat siswa, sedangkan faktor eksternal meliputi faktor sekolah, faktor keluarga, dan faktor lingkungan. Kedua faktor ini saling berinteraksi dan mempengaruhi minat belajar siswa. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan kedua faktor ini dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa.

#### 6. Pendidikan Agama Islam

Dalam kamus bahasa Indonesia kata pendidikan merupakan kata jadian yang berasal kata didik yang diberi awalan pe dan akhiran an yang berarti proses pengubahan sikap dan tatalaku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia.

Pendidikan Islam secara umum adalah upaya sistematis untuk membantu anak didik agar tumbuh berkembang melalui aktualisasi potensi diri berdasarkan kaidah-kaidah moral Al-Qur'an, ilmu pengetahuan dan keterampilan hidup.<sup>33</sup>

Pendidikan Agama Islam di sekolah bertujuan untuk menumbuhkan, mengembangkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan peserta didik tentang ajaran Agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pendidikan Agama Islam dimaksudkan untuk meningkatkan

---

<sup>33</sup> Hikmatul Hidayah Hidayah, 'Pengertian, Sumber, Dan Dasar Pendidikan Islam', *Jurnal As-Said*, 3.1 (2023), 21–33.

potensi spritual dan membentuk peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.<sup>34</sup>

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk membimbing ke arah pembentukan kepribadian peserta didik secara sistematis dan pragmatis, supaya hidup sesuai dengan ajaran Islam, sehingga terjadinya kebahagiaan dunia akhirat. Dengan demikian, maka pengertian Pendidikan Agama Islam berdasarkan rumusan-rumusan di atas adalah pembentukan perubahan sikap dan tingkah laku sesuai dengan petunjuk ajaran Agama Islam<sup>35</sup>

### **C. Kerangka Pemikiran**

Kerangka berpikir biasanya menggambarkan hubungan antara dua variabel, baik hubungan asimetris maupun simetris. Selain dapat mengusulkan hubungan antara beberapa variabel dalam kerangka inferensial, dimungkinkan untuk mengusulkan variabel kontrol atau perantara yang dapat memperjelas hubungan antara variabel independen dan dependen. Kerangka berpikir dilengkapi dengan skema untuk memudahkan peneliti memahami dan mengerjakannya. Apabila suatu

---

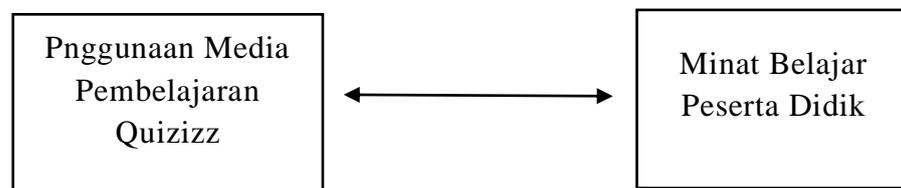
<sup>34</sup> Winda Agustina, Hamengkubuwono Hamengkubuwono, And Wandi Syahindra, 'Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Umum', *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 18.20 (2020), 112.

<sup>35</sup> Hamid Darmadi, 'Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial', *Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial*, 2 (2013), 206–229.

penelitian melibatkan lebih dari satu variabel, maka diperlukan suatu kerangka berpikir dalam penelitian tersebut.<sup>36</sup>

Berdasarkan landasan teori tersebut maka kerangka berpikir yang terdapat dalam penelitian ini yaitu, menghasilkan sintesa tentang hubungan antar variabel penelitian. Sintesa tentang hubungan variabel tersebut kemudian digunakan untuk merumuskan hipotesis. Penelitian ini membahas tentang hubungan penggunaan media pembelajaran Quizizz dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Variabel bebas dalam penelitian ini, yaitu penggunaan media pembelajaran Quizizz (X). Sedangkan variabel terikatnya adalah minat belajar siswa (Y).

Adapun bagan kerangka berpikir Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 6 Rejang Lebong dapat digambarkan sebagai berikut:



#### **D. Hipotesis**

Hipotesis merupakan penjelasan sementara mengenai suatu tindakan, fenomena, atau keadaan tertentu yang telah terjadi atau akan terjadi. Hipotesis merupakan pernyataan peneliti mengenai hubungan antar

---

<sup>36</sup> Dr. Annita Sari, S.Pi., M.Si Dkk, *Dasar - Dasar Metodologi Penelitian*, Cv. Angkasa Pelangi Anggota Ikapi Ii. Baru Youtefa Abepura, Jayapura, 2023, 71.

variabel dalam suatu penelitian dan merupakan pernyataan yang paling spesifik. Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka pikir di atas maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ha : Terdapat Hubungan yang signifikan pada penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMAN 6 Rejang Lebong.

Ho : Tidak ada Hubungan yang signifikan pada penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI Di SMAN 6 Rejang Lebong.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis dan Desain Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Kuantitatif. Kuantitatif yaitu penelitian yang banyak menggunakan angka-angka dan analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.<sup>1</sup>

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian korelasional (hubungan) adalah penelitian yang bertujuan untuk menemukan apakah terdapat hubungan antara dua variabel atau lebih, serta seberapa besar korelasi dan yang ada diantara variabel yang diteliti. Penelitian korelasional tidak menjawab sebab akibat, tetapi hanya menjelaskan ada atau tidaknya hubungan antara variabel yang diteliti.<sup>2</sup>

Dalam penelitian ini peneliti memilih metode kuantitatif dengan jenis penelitiannya adalah korelasional sebab akibat dengan menggunakan rumus korelasi product moment untuk mengetahui hubungan media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMAN 6 Rejang Lebong.

---

<sup>1</sup>Prof. Dr. Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022) 8.

<sup>2</sup> S.Pd. Dr. Karimuddin Abdullah S.Hi. M.A. Ciqnr Misbahul Jannah M.Pd. Ph.D. Ummul Aiman And Others, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini* (Jalan Kompleks Pelajar Tijue Desa Baroh Kec. Pidie Kab. Pidie Provinsi Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022) 53.

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari makhluk hidup, objek, gejala, hasil tes, atau peristiwa sebagai sumber data yang mewakili suatu ciri tertentu dalam penelitian. Jumlah populasi dalam penelitian yang berjumlah orang juga dapat diartikan sebagai keseluruhan unit analisis yang karakteristiknya diestimasi. Unit analisis merupakan unit yang diperiksa atau dianalisis.<sup>3</sup> Adapun populasi dari penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XI 1, dan XI 2 dengan jumlah keseluruhan siswa di SMAN 6 Rejang Lebong yaitu sebanyak 64 siswa.

**Tabel 3.1**

#### **Jumlah Siswa SMA N 6 Rejang Lebong**

JUMLAH		ROMBEL	SISWA
KELAS	X	2	67
KELAS	XI	2	64
KELAS	XII	3	64
TOTAL		7	195

### 2. Sampel

Sampel ini merupakan sebagian kecil dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. Apabila populasinya besar dan seorang peneliti tidak mampu mempelajari seluruh populasi karena populasinya besar dan sumber daya, tenaga, dan waktu terbatas, maka peneliti dapat menggunakan sampel dari populasi yang mewakili.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Karimuddin Abdullah Dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), 79.

<sup>4</sup> Karimuddin Abdullah Dkk, 80-81.

Berdasarkan taraf signifikansi pengambilan sampel pada penelitian ini ditentukan dengan cara total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi.<sup>5</sup> Alasan mengambil total sampling karena jumlah populasi yang kurang dari 100 yaitu 64 jadi peneliti mengambil semua populasi yang ada yaitu berjumlah 64 siswa. Sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya.

### **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat penelitian ini yaitu SMAN 6 Rejang Lebong yang berlokasi di Desa Sentral Baru. Kecamatan Bermani Ulu. Kabupaten Rejang Lebong. Provinsi Bengkulu. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025.

### **D. Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian adalah subjek tempat data diperoleh atau diambil, menurut Edi Riadi sumber analisis sumber data adalah segala sesuatu yang dapat dasarnya memberikan informasi mengenai data.<sup>6</sup> Sumber data dalam penelitian ini ada 2 yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder yaitu sebagai berikut:

#### **a. Sumber Data Primer**

Sumber data primer adalah data yang dikumpulkan oleh peneliti sendiri. Ini adalah data yang belum pernah dikumpulkan sebelumnya

---

<sup>5</sup> Prof. Dr. Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022) 81.

<sup>6</sup> Meita Sekar Sari And Muhammad Zefri, 'Pengaruh Akuntabilitas, Pengetahuan, Dan Pengalaman Pegawai Negeri Sipil Beserta Kelompok Masyarakat (Pokmas) Terhadap Kualitas Pengelola Dana Kelurahan Di Lingkungan Kecamatan Langkapura', *Jurnal Ekonomi*, 21.3 (2019), 311.

dengan cara tertentu atau dalam jangka waktu tertentu.<sup>7</sup> Sumber data primer dalam penelitian ini digunakan untuk mencari informasi berupa hubungan media pembelajaran Quizizz terhadap peningkatan minat belajar peserta didik dengan cara penyebaran angket secara langsung kepada siswa Kelas XI di SMAN 6 Rejang Lebong.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber Data sekunder adalah data yang dikumpulkan dari orang lain, bukan dari peneliti sendiri.<sup>8</sup> Data sekunder digunakan untuk mendukung data primer dalam penelitian. Data sekunder pada penelitian ini dapat berupa profil sekolah dan dokumen yang diperlukan selama penelitian berlangsung di SMAN 6 Rejang Lebong.

## **E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

1. Instrument pengumpulan data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang diberikan kepada siswa untuk memperoleh informasi tentang Hubungan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 6 Rejang Lebong. Tentu saja, saat membuat kuesioner, para peneliti menggunakan grid untuk fokus yang lebih baik dan skala Likert untuk penilaian. Jenis pertanyaan angket sebanyak pertanyaan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah angket pertanyaan tertutup.

---

<sup>7</sup> Trisna Rukhmana, 'Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (Iicls) Page 25', *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (Iicls)*, 2.2 (2021), 28–33.

<sup>8</sup> Sidik Priadana Dan Denok Sunarsi, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Tangerang Selatan: Pascal Books, 2021), 191.

Pertanyaan tertutup membantu responden merespons dengan cepat dan juga memudahkan peneliti menganalisis data dari seluruh angket yang dikumpulkan. Pertanyaan dan pernyataan angket harus dirumuskan secara positif dan negatif sehingga responden menjawab pertanyaan individu dengan lebih sesuai dan tidak terlalu mekanis.<sup>9</sup> Angket ini disajikan dengan baik sehingga responden tinggal memberikan jawaban tanda (X) atau tanda ceklis (V) pada tempat yang telah disediakan.

Pengujian instrument dalam penelitian ini meliputi validitas dan reliabilitas dari item angket yang ada.

a. Kisi-Kisi Angket Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz

**Tabel 3.1**

**Kisi-kisi intrumen penggunaan Media Pembelajaran Quizizz (x)**

Variabel Penelitian	Indikator	Sub Indikator	No Item		Jumlah Item
			Positif	Negatif	
Penggunaan Media pembelajaran Quizizz (X)	Syarat	Media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran PAI sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	-	5
		Media Quizizz menggunakan kode untung login dalam quiz	2	-	
		Media Quizizz bisa diakses di rumah secara online	3	-	
		Mudah diakses menggunakan hp	4	-	
		Media Quizizz mudah di gunakan	5	-	
	Kualitas media	Media Quizizz memiliki banyak fitur yang dapat di gunakan	6	7	6

<sup>9</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Untuk Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta) 2022: 143

		Tampilan media Quizizz lebih menarik perhatian siswa	8	-	4
		Memicu jiwa persaingan dengan teman kelas	9	-	
		Ketertarikan dalam mengerjakan soal Quizizz	10	-	
		Tertantang menyelesaikan soal	11	-	
	Cara guru Menggunakan	Menginformasikan cara penggunaan	12	-	
		Memastikan siswamemilikialat dan fasilitas untu akses (HP dan kuota)	13,14	-	
		Keterangan guru menggunakan aplikasi	15	-	
Jumlah			14	1	15

b. Kisi-Kisi Angket Tentang Minat Belajar Siswa

**Tabel 3.2**

**Kisi-kisi intrumen Minat Belajar Siswa (Y)**

Variabel Penelitian	Indikator	Sub Indikator	No Item		Jumlah Item
			Positif	Negatif	
Minat Belajar (Y)	Perasaan senang	Senang mengikuti pembelajaran PAI	1	-	5
		Tidak merasa bosan saat proses pembelajaran PAI	2	3	
		Tidak ada keterpaksaan untuk belajar PAI	4	-	
		Hadir saat proses pembelajaran PAI berlangsung	5	-	
	Kterlibatan siswa	Bertanya/menjawab pada guru saat pembelajatron PAI	6	-	3
		Memberikan respon terhadap pertanyaan yang guru PAI berikan		7	
		Keaktifan dalam berdiskusi pada pembelajaran PAI	8	-	

Ketertarikan	Antusias saat mengikuti proses pembelajaran PAI.	9	-	5
	Selalu bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PAI	10	-	
	Tidak menunda tugas yang diberikan oleh guru PAI.	11	-	
	Memiliki keinginan kuat untuk mengerjakan tugas yang di berikan guru PAI	12	-	
	Memiliki ketertarikan untuk menguasai materi yang guru PAI jelaskan	13	-	
Perhatian siswa	Penuh perhatian penjelasan guru PAI	14	-	2
	Fokus pada penjelasan yang disampaikan oleh guru PAI	15	-	
Jumlah		13	2	15

Pengujian instrument pada penelitian ini meliputi uji validitas dan reabilitas dari item angket yang ada. Validitas dan realibitas dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

a. Validitas

Validitas merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengetahui derajat kesesuaian antara apa yang diukur dengan apa yang hendak diukur. Suatu tes yang dinyatakan valid secara spesifik pada suatu penelitian tidak mewakili nilai validitasnya pada penelitian lain. Misalnya, dalam kasus lainnya, pengujian yang terkait dengan target diuji dan divalidasi. Jika tes digunakan untuk target yang berbeda, tes tersebut mungkin tidak valid.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> Rahmat Fadli Dkk, *Validitas Dan Reliabilitas Pada Penelitian Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Menggunakan Product Moment*, Volume 6, Nomor 3, Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan), 2023, 1735.

Jenis Validitas (1) Validitas isi merupakan uji validitas mengenai sejauh mana dapat mewakili perilaku sampel secara keseluruhan. (2) Validitas konstruk merupakan uji validitas yang menilai sejauh mana suatu pertanyaan dapat mengukur definisi konsep tertentu peneliti. (3) Validitas kriteria adalah sesuatu yang didasarkan pada suatu kriteria dan selanjutnya diujikan kepada responden yang disurvei. (4) Validitas muka adalah validitas yang didasarkan pada penilaian permukaan. Karena hanya dapat mengatakan bahwa meteran tersebut memenuhi persyaratan. Oleh karena itu, validitas muka disebut juga uji validitas minimal.<sup>11</sup>

Rumus dari teknik *Korelasi Pearson Product Moment*:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : koefisien korelasi antara X dan Y.

$N$  : banyaknya peserta tes.

$\Sigma XY$  : total perkalian skor item dan total.

$\Sigma X$  : skor hasil uji coba atau skor yang diperoleh subyek dari seluruh item.

$\Sigma Y$  : total skor atau skor yang diperoleh dari seluruh item.

$\Sigma X^2$  : jumlah kuadrat skor butir soal.

$\Sigma Y^2$  : jumlah kuadrat skor total.

---

<sup>11</sup> Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian, Penerbit Kbm Indonesia Anggota Ikapi Banguntapan, Bantul-Jogjakarta, 2021, 30.*

Validitas adalah indeks yang menunjukkan apakah alat ukur benarbenar mengukur apa yang diukur atau menghasilkan hasil yang konsisten dengan tujuan pengukuran.<sup>12</sup> Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *korelasi pearson product momen*.

Kriteria pendekatan dengan taraf signifikansi 5% yaitu:

Jika  $r_{xy} >$ , maka soal dinyatakan valid.

Jika  $r_{xy} <$ , maka soal dinyatakan tidak valid.

Uji validitas juga dapat dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 26.0 dengan kriteria pengambilan keputusan jika  $r_{xy} > r_{tabel}$ , maka soal dinyatakan valid dan dapat digunakan. Untuk menentukan  $r_{tabel}$  dapat dilihat pada tabel *r product moment* dengan jumlah data (N) = 33. Berdasarkan tabel *r product moment* pada signifikansi 5% diketahui  $r_{tabel}$  sebesar 0,344.

Hasil hitung uji validitas soal menggunakan teknik *Pearson Product Moment*.

**Tabel 3.3**  
**Hasil uji validita variable (X)**

No	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,198	0,344	Tidak Valid
2	0,060	0,344	Tidak Valid
3	0,382	0,344	Valid
4	0,075	0,344	Tidak Valid
5	0,688	0,344	Valid
6	0,492	0,344	Valid
7	0,267	0,344	Tidak Valid
8	0,673	0,344	Valid
9	0,399	0,344	Valid
10	0,453	0,344	Valid
11	0,642	0,344	Valid
12	0,601	0,344	Valid
13	0,578	0,344	Valid

<sup>12</sup> I Komang Sukendra, *Instrumen Penelitian* (Pontianak: Mahameru Press, 2020) 69.

14	0,402	0,344	Valid
15	0,796	0,344	Valid
16	0,487	0,344	Valid
17	0,192	0,344	Tidak Valid
18	0,335	0,344	Tidak Valid
19	0,757	0,344	Valid
20	0,595	0,344	Valid
21	0,587	0,344	Valid

Uji validitas dilakukan pada siswa kelas XI di SMAN 6 Rejang Lebong. Hasil uji validitas di atas, menunjukkan bahwa 6 soal yang dinyatakan tidak valid dan ada 15 soal yang dinyatakan valid.

**Tabel 3.4**  
**Hasil uji validita variable (Y)**

No	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,055	0,344	Tidak Valid
2	0,820	0,344	Valid
3	0,719	0,344	Valid
4	0,822	0,344	Valid
5	0,033	0,344	Tidak Valid
6	0,814	0,344	Valid
7	0,793	0,344	Valid
8	0,763	0,344	Valid
9	0,339	0,344	Tidak Valid
10	0,838	0,344	Valid
11	0,792	0,344	Valid
12	0,112	0,344	Tidak Valid
13	0,848	0,344	Valid
14	0,758	0,344	Valid
15	0,847	0,344	Valid
16	0,679	0,344	Valid
17	0,815	0,344	Valid
18	0,185	0,344	Tidak Valid
19	0,819	0,344	Valid
20	0,875	0,344	Valid
21	0,170	0,344	Tidak Valid

Uji validitas dilakukan pada siswa kelas XI di SMAN 6 Rejang Lebong. Hasil uji validitas di atas, menunjukkan bahwa 6 soal yang dinyatakan tidak valid dan ada 15 soal yang dinyatakan valid.

b. Relialibilitas

Reliabilitas berasal dari kata reliability, Yang dimaksud dengan reliabilitas adalah keteraturan pengukuran. Sugihard dan Situnjak mengartikan reliabilitas sebagai memperjelas pengertian bahwa alat-alat yang digunakan untuk memperoleh informasi yang digunakan dalam penelitian dapat diandalkan sebagai alat pengumpul data dan dapat menghasilkan informasi yang nyata di lapangan Pak Ghozali menjelaskan bahwa reliabilitas adalah alat untuk mengukur kuesioner yang merupakan indikator variabel atau konstruk. Suatu survei dianggap andal atau dapat diandalkan jika tanggapan seseorang terhadap pernyataan konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Reliabilitas tes mengacu pada tingkat stabilitas, konsistensi, daya prediksi, dan akurasi tes. Pengukuran yang andal adalah pengukuran yang dapat memberikan data yang andal. Menurut Masri Singarimbun, keandalan merupakan indikator seberapa handal atau dapat diandalkannya meter. Meteran dapat diandalkan jika digunakan dua kali untuk mengukur fenomena yang sama dan pengukuran yang diperoleh relatif konsisten.<sup>13</sup>

Dengan kata lain, kenyataan menunjukkan konsistensi alat ukur dalam fenomena pengukuran yang sama.

Berikut ini disajikan rumus KR 20.

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2} \right\}$$

Keterangan:

---

<sup>13</sup> Musrifah Mardiani Sanaky, *Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah*, Vol 11, No. 1, Jurnal Simetrik, 2021, 433.

$r_i$  : reliabilitas internal instrumen

$k$  : jumlah item soal dalam instrumen

$p_i$  : proporsi banyaknya subjek yang menjawab setiap soal

$q_i$  :  $1 - p_i$

$S_t^2$  : varians total

Suatu variabel dikatakan reliabel apabila *cronbach alpha* > 0,6 sedangkan jika sebaliknya *cronbach alpha* < 0,6 maka dinyatakan tidak reliabel. Uji reliabilitas juga dapat dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 26.0 Berikut hasil uji reliabilitas:

**Tabel 3.5**

**Hasil uji reliabilitas variabel X**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,835	15

Hasil uji reliabilitas di atas, dengan menggunakan program SPSS 26.0, dilihat bahwa *cronbach's alpha* pada variabel ini lebih tinggi dari pada nilai dasar, yaitu  $0,835 > 0,6$  sehingga item dari soal dikatakan reliabel.

**Tabel 3.6**

**Hasil uji reliabilitas variabel Y**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,834	15

Hasil uji reliabilitas di atas, dengan menggunakan program SPSS 26.0, dilihat bahwa *cronbach's alpha* pada variabel ini lebih tinggi dari pada nilai dasar, yaitu  $0,834 > 0,6$  sehingga item dari soal dikatakan reliabel.

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam proses penelitian. Dalam teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdapat beberapa teknik yaitu diantaranya:

### 1. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data di mana daftar pertanyaan dikirimkan kepada responden untuk dijawab. Angket digunakan sebagai instrument untuk dapat mengetahui Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMAN 6 Rejang Lebong. Adapun angket yang disebarakan yaitu angket tentang penggunaan media pembelajaran Quizizz dan angket minat belajar peserta didik. Adapun nilai skor pengukuran skala likert yaitu:

**Tabel 3.7**  
**Skor sekala likert**

Jawaban	Skor	
	Positif	Negatif
SL (Selalu)	5	1
SR (Sering)	4	2
KD (Kadang-Kadang)	3	3
JR (Jarang)	2	4

TP (Tidak Pernah)	1	5
-------------------	---	---

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa masa lalu. Dokumen dapat berupa tulisan, foto, atau karya monumental orang lain. Dokumen yang berbentuk tulisan Misalnya saja dokumen berupa catatan harian, modul, kisah hidup, cerita, biografi, foto, dan sebagainya. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa, film, video, CD, DVD, kaset, dll. Dokumen berupa karya seni, lukisan, patung, naskah, tulisan, prasasti, dan lain-lain.<sup>14</sup> Dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan sebagai sumber data adalah perangkat pembelajaran, foto-foto kegiatan pembelajaran. Dan berbagai item yang ada pada dokumentasi yaitu seperti guru, siswa, keadaan kelas, dan lingkungan sekolah. Hasil dokumentasi nantinya akan memberikan gambaran secara lebih mendalam atau lebih detail mengenai sesuatu yang diteliti. Melalui Teknik dokumentasi maka dapat tergambar bagaiman proses yang dilakukan oleh peneliti.

## F. Teknik Analisis Data

Menurut Hasan, pengolahan data adalah proses memperoleh rangkuman data atau angka rangkuman dengan menggunakan cara atau rumus tertentu. Tujuan pengolahan data adalah untuk mengubah hasil

---

<sup>14</sup> Sidik Priadana Dan Denok Sunarsi, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Tangerang Selatan: Pascal Books, 2021), 192-195.

pengukuran mentah menjadi data yang disempurnakan untuk memberikan arahan penelitian lebih lanjut. Teknik pengolahan data pada penelitian ini menggunakan program perhitungan komputer *Microsoft Excel*. Hal ini karena program ini memiliki kemampuan analisis statistik yang sangat baik dan sistem pengelolaan data dalam lingkungan grafis dengan menu deskriptif dan kotak dialog sederhana. Mudah untuk memahami cara kerja.<sup>15</sup>

Setelah data terkumpul, data dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif kuantitatif yang digunakan untuk menemukan nilai tengah atau pusat data. Teknik ini memberikan gambaran tentang dimana sebagian besar data berpusat dalam satu set data.

- a. Mean (rata-rata)
- b. Median (nilai tengah)
- c. Modus (paling sering muncul)
- d. Range (jangkawan)
- e. Standar deviasi

2. Uji Prasyarat

- a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah prosedur untuk menentukan apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau berada

---

<sup>15</sup> Dwi Purnomo, *Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Menggambar Teknik Di Smk*, Vol 3 Nomer 3, Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan, 2019, 125.

dalam distribusi normal. Distribusi normal adalah distribusi simetris yang modus, mean, dan median berada di tengah-tengahnya.<sup>16</sup>

Adapun rumus yang digunakan *shapiro wilk*.

$$T_3 = \frac{1}{D} [\sum_{i=1}^n a_i (X_{n-i+1} - X_i)]^2, \text{ dengan } D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{x})^2$$

Keterangan:

$T_3$  : Uji *Shapiro Wilk*

$a_i$  : Koefisien uji *Shapiro Wilk*

$X_{n-i+}$  : data ke  $n-i+1$

$X_i$  : data ke  $i$

$\bar{x}$  : rata-rata data

Pengujian normalitas menggunakan bantuan SPSS 26.0.

dengan keterangan sebagai berikut:

- 1) Jika signifikansi  $> 0.05$  maka sebaranya normal, dak
- 2) Jika signifikansi  $< 0.05$  maka sebaranya tidak normal.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji statistik yang digunakan untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel dari suatu populasi mempunyai varian yang sama. Dalam analisis regresi, syarat analisis yang diperlukan adalah kesalahan regresi setiap kelompok mempunyai varian yang sama berdasarkan variabel

---

<sup>16</sup> Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian, Penerbit Kbm Indonesia Anggota Ikapi Banguntapan, Bantul-Jogjakarta, 2021, 57.*

terikat. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa tujuan uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah beberapa kelompok data penelitian mempunyai varian yang sama. Dengan kata lain homogenitas berarti dataset yang kita pelajari mempunyai karakteristik yang sama.

$$W = \frac{(N-k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z}_{..})^2}{(k-1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

Keterangan:

n : jumlah siswa

k : banyaknya kelas

$Z_{ij}$  :  $|Y_{ij} - \bar{Y}_i$

$\bar{Y}_i$  : rata-rata dari kelompok i

$\bar{Z}_i$  : rata-rata dari kelompok  $Z_i$

$\bar{Z}$  : rata-rata menyeluruh dari  $Z_{ij}$

Pengujian homogenitas menggunakan bantuan SPSS 26.0.

dengan keterangan sebagai berikut:

- 1) Jika signifikansi  $> 0.05$  maka variabel X dan variabel Y mempunyai varians yang sama (homogen).
- 2) Jika signifikansi  $< 0.05$  maka variabel X dan variabel Y tidak mempunyai varians yang sama (tidak homogen).

c. Uji linieritas

Uji liniaritas dalam penelitian ini untuk melihat apakah ada hubungan antara variabel Media Pembelajaran Quizizz (X) terhadap variabel Peningkatan Minat Belajar (Y). Jika nilai probalitasnya  $> 0.05$ , maka dikatakan hubungan antara variabel X dengan Y adalah linier.

- 1) Jika  $p$  atau *sig. deviations from linearity*  $> 0.05$  maka terdapat hubungan yang linier antara variabel X dan Y.
- 2) Jika  $p$  atau *sig. deviations from linearity*  $> 0.05$  maka tidak terdapat hubungan yang linier antara variabel X dan Y.

### 3. Menguji Hipotesis

Setelah peneliti mengkaji secara menyeluruh berbagai sumber informasi dan mengidentifikasi asumsi-asumsi dasar, langkah selanjutnya adalah merumuskan hipotesis. Penelitian dimulai dengan pertanyaan yang disusun dalam bentuk pertanyaan penelitian dengan tujuan untuk menemukan sesuatu yang diyakini kebenarannya pada tingkat tertentu. Untuk menjawab pertanyaan tersebut, jawaban sementara telah disiapkan dan dibuktikan melalui penelitian empiris, namun pernyataan tersebut masih bersifat spekulatif dan pada tahap ini masih terlalu dini untuk menemukan jawaban substantif. Secara teori, jawabannya adalah.<sup>17</sup> pengujian ini menggunakan bantuan SPSS 26.0.

Rumus dari teknik *Korelasi Pearson Product Moment*:

---

<sup>17</sup> Nuryadi, S.Pd.Si., *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, Gramasurya Jl. Pendidikan No. 88 Yogyakarta, 2019, 74-90.

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  : koefisien korelasi antara X dan Y.

$N$  : banyaknya peserta tes.

$\Sigma XY$  : total perkalian skor item dan total.

$\Sigma X$  : skor hasil uji coba atau skor yang diperoleh subyek dari seluruh item.

$\Sigma Y$  : total skor atau skor yang diperoleh dari seluruh item.

$\Sigma X^2$  : jumlah kuadrat skor butir soal.

$\Sigma Y^2$  : jumlah kuadrat skor total.

Pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi product moment. Dengan dasar keputusan sebagai berikut:

Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka Hipotesis diterima

Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka hipotesis ditolak

Besarnya  $r_{hitung}$  dan juga  $r_{tabel}$  dapat dilihat pada tabel hasil uji korelasi, dimana dalam tabel tersebut kita dapat melihat apakah  $r_{hitung}$  atau  $r_{tabel}$  yang memiliki nilai lebih besar atau sebaliknya. Pada tabel rhitung menunjukkan besarnya korelasi, sedangkan untuk  $r_{tabel}$  dengan level signifikansi 5% dengan  $N - 2 = 62$  diketahui sebesar 0,246. Nantinya dapat kita bandingkan dari hasil uji korelasi product moment.

Setelah memperoleh angka indeks korelasi rproduk momen selanjutnya dilakukan interpretasi secara sederhana terhadap angka indeks

korelasi  $r$  produk momen, dengan mencocokkan hasil penelitiannya yang pada umumnya menggunakan pedoman berikut ini:<sup>18</sup>

**Tabel 3.8**  
**Interpretasi koefisien korelasi**

Interval koefisien	Keterangan
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,000	Sangat kuat

---

<sup>18</sup> Prof. Dr. Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022) 64.

## BAB IV

### TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBEHASAN

#### A. Gambaran Objektif Wilayah

##### 1. Identitas Sekolah

Nama sekolah : SMAN 6 Rejang Lebong

Akreditasi :B

NPSN/NSS :10702877/301260207001

Alamat Sekolah : JL. Desa Sentral Baru

Desa/ Kelurahan : Sentral Baru

Kode Pos :39152

Kecamatan : Bermani Ulu

Kabupaten/Kota : Rejang Lebong

Propinsi : Bengkulu

Jumlah Rombel : 7 Kelas

E-mail : [sman1b.ulu@gmail.com](mailto:sman1b.ulu@gmail.com)

Luas Lahan : 32.774 m

##### 2. Sejarah Sekolah

SMAN 6 Rejang Lebong: Sekolah Negeri Berakreditasi B di Kabupaten Rejang Lebong, SMAN 6 Rejang Lebong merupakan sekolah menengah atas negeri yang terletak di Desa Sentral Baru, Kecamatan Bermani Ulu, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu. Sekolah ini berdiri sejak tahun 2006 berdasarkan SK Pendirian Nomor 526/2006 tertanggal 13 Oktober 2006. SMAN 6 Rejang Lebong memiliki akreditasi B berdasarkan SK Akreditasi

Nomor 599/BAP-SM/KP/X/2016 tertanggal 29 Oktober 2016. SMAN 6 Rejang Lebong menyelenggarakan pendidikan dengan sistem pembelajaran pagi selama lima hari dalam seminggu. Sekolah ini berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan menggunakan jaringan internet Telkomsel Flash untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.

### 3. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

#### a. Visi

Mewujudkan Generasi Berilmu dan Beradab

#### b. Misi

##### 1) Mewujudkan generasi yang berilmu

- a) Melaksanakan kegiatan belajar yang efektif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan sesuai dengan tuntutan dengan pembelajaran saintifik dan penilaian autentik yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan
- b) Menumbuhkan budaya gemar membaca dengan program literasi.
- c) Menumbuhkan semangat keunggulan para peserta didik melalui pemanfaatan teknologi informasi dan kegiatan studi ilmiah.
- d) Menumbuh kembangkan semangat wirausaha sesuai dengan bakat siswa dan potensi daerah.
- e) Meningkatkan potensi pendidik dan tenaga kependidikan melalui berbagai kegiatan pengembangan profesi.

- f) Meningkatkan prestasi akademik dan non akademik peserta didik.
  - g) Menyediakan fasilitas belajar yang memadai.
  - h) Mewujudkan iklim yang kompetitif melalui pemberian kesempatan, penghargaan, pelatihan dan motivasi kepada peserta didik.
- 2) Mewujudkan generasi yang beradab
- a) Mengembangkan budaya sekolah religious sesuai dengan agama masing-masing.
  - b) Menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk meningkatkan keimanan dan ketaqwaan.
  - c) Membiasakan peserta didik berbicara, berfikir, dan bertindak sesuai dengan tuntunan agama, hukum, budaya bangsa dan tuntunan masa depan.
  - d) Menanamkan budaya 5 S (senyum, sapa, salam, sopan, santun)
  - e) Membiasakan peserta didik untuk peduli dan sayang terhadap sesama.
  - f) Mengembangkan budaya demokrasi, kolaborasi, dan saling menghargai.
  - g) Membina peserta didik melalui keteladanan.
  - h) Meningkatkan rasa cinta tanah air.
  - i) Mewujudkan lingkungan sekolah yang aman, nyaman, bersih, rindang, sehat dengan membudayakan 9 K

(keimanan, kebersihan, keindahan, kekeluargaan, kerindangan, Kesehatan, keterbukaan, dan keteladanan.

j) Melaksanakan nilai-nilai budaya ramah lingkungan.

c. Tujuan

- 1) Menjadikan sekolah yang mampu meraih prestasi akademik dan non akademik di tingkat kabupaten, provinsi, maupun nasional.
- 2) Meningkatkan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan.
- 3) Meningkatkan minat baca pemanfaatan teknologi seluruh warga sekolah.
- 4) Terbentuk dan berkembangnya jiwa wirausahawan peserta didik.
- 5) Tersedianya sarana dan prasarana yang memadai.
- 6) Semua warga sekolah dapat melaksanakan ibadah sesuai dengan tuntunan agamanya masing-masing.
- 7) Menjadikan sekolah yang tertib, bersih, sehat, aman, dan ramah lingkungan.
- 8) Menghasilkan lulusan yang berkarakter, rajin ibadah, disiplin, bertanggung jawab, rajin belajar, jujur, sportif, tekun, sabar, tangguh, menghadapi cobaan, hormat terhadap orang tua dan guru, peduli dan sayung sesama, serta cinta terhadap tanah air.

4. Kepala Sekolah

Nama : Nurcaya Megawati, S.E.,M.Pd

NIP : 19680502 200604 2 009

Pendidikan : S1 tahun 1994

: S2 tahun 2020

Tempat/ Tanggal Lahir : Rejang Lebong, 02 Mei 1968

Jenis Kelamin : Perempuan

Jabatan : Pembina IV.b 01 April 2019

5. Keadaan siswa dan guru

a. Keadaan siswa

**Tabel 4.1**  
**Keadaan Siswa SMA N 6 Rejang Lebong**

JUMLAH		ROMBEL	SISWA
KELAS	X	2	67
KELAS	XI	2	64
KELAS	XII	3	64
TOTAL		7	195

b. Keadaan guru

**Tabel 4.2**  
**Keadaan Guru**

NO	Nama	L/P	Pel yang diampuh	Ket
1.	Impian Hati, S.Pd	L	Bahasa Inggris	GT
2.	Taufik Samiwontra, S.Pd	L	Fisika	GT
3.	Ali Imran, SE	L	Ekonomi	GT
4.	HB. Agus Aryanto. S.Si., Gr	L	Biologi	GT
5.	Testi Efrilia, S.Pd	P	Bahasa Indonesia	GT
6.	Paulus Izhar, S.Pd	L	Sejarah Indonesia	GT
7.	Wasriani, S.Sos	P	Sosiologi	GT
8.	Hasbi Kurnianto, S.Pd	L	PENJAS	GT
9.	Jeni Eka Pratiwi, S.Pd.,Gr	P	Matematika	GT
10.	M. Andrian Aristiawan, S.Pd.,Gr	L	Matematika	GT
11.	Lingga Darmansah, S.Si	L	Matematika	GT
12.	Dwi Kurniasih, S.Pd.I	P	Kesenian	GTT
13.	Sumarni, S.Pd.I.,Gr	P	BP	GTT
14.	Nelli Elvi Erawati, S.Pd.I	P	Bahasa Indonesia	GTT
15.	Tuti, S.Pd	P	PKN	GTT
16.	Vera Yunita, S.Pd.I	P	PAI	GTT
17.	Selvi Yulianti, S.Pd	P	TIK	GTT
18.	Yoki Atdrianto, S.Pd	L	PENJAS	GTT
19.	Geta Moriyani, S.Pd	P	Geografi	GTT

20.	Reza Nike Oktariani, S.Pd	P	PKN	GTT
21.	Silvia Tri Wahyuni, S.Pd	P	Fisika	GTT

## 6. Sarana dan Prasarana

## a. Ruangan

**Tabel 4.3**  
**Ruang SMA N 6 Rejang Lebong**

<b>Ruang</b>	<b>Jumlah</b>
Ruang Kelas	12
Ruang Guru	1
Ruang Kepala Sekolah	1
Ruang Wakil Kepala Sekolah	2
Ruang Tata Usaha	1
Ruang Perpustakaan	1
Toilet	5
Ruang Osis	1
Ruang Aula	1
Ruang UKS	1
Ruang BK	1
Ruang Mushola	1
Gudang	1
Ruangan Lab. Komputer	1
Ruangan Lab. IPA Biologi	1
Ruangan Lab. IPA Kimia	1

## b. Alat kantor

**Tabel 4.4**  
**Alat Kantor SMA N 6 Rejang Lebong**

<b>Alat Kantor</b>	<b>Jumlah</b>
Komputer/pc	3
Laptop	9
Tablet	85
OHP/INFOKUS/LCD	8
Televisi	1
UPS/Stabilizer	7
Stabilizer	1
Printer	8
Speaker	3
Genset	1
Kipas Angin	4

## B. Pengujian Prasyarat

### 1. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi sampel yang diteliti.<sup>19</sup> pada penelitian ini peneliti menggunakan *Kolmogorov smirnov*. Apabila nilai signifikan *kolmogorov-smirnov* < 0,05 maka distribusi tidak normal, sebaliknya apabila nilai signifikansi *kolmogorov-smirnov* > 0,05 maka data terdistribusi tersebut normal. Untuk pengujian normalitas menggunakan SPSS 26,0 Hasil pengujian adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.5**  
**Tests of Normality**

	<i>Kolmogorov-smirnov</i> <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Media Pembelajaran Quizizz	0,102	64	0,094	0,971	64	0,134
Minat Belajar	0,072	64	0,200 <sup>*</sup>	0,973	64	0,173

\*. This is a lower bound of the true significance.  
a. Lilliefors Significance Correction

Table di atas, berdasarkan uji *Kolmogorov-smirnov* diperoleh nilai Sig, 0,094 > 0,05 untuk variabel X (media pembelajaran Quizizz) berdistribusi normal. Sedangkan nilai Sig, 0,200 > 0,05, untuk variabel Y (peningkatan minat belajar) berdistribusi normal, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

### 2. Uji homogenitas

Uji homogenitas merupakan uji perbedaan antara dua atau lebih populasi.<sup>20</sup> Signifikansi dari hasil *posttest* untuk kelas kontrol dan kelas

<sup>19</sup> Anisa Fitri And Others, *Dasar-Dasar Statistika Untuk Penelitian*, Yayasan Kita Menulis, 2023, 92.

<sup>20</sup> Fitri And Others.

ek-sperimen akan diperiksa. Peneliti menggunakan uji *levene statistic* dan pro-gram SPSS Versi 26.0 dalam penelitian ini untk menguji homogenitas.

**Tabel 4.6**  
**Hasil uji homogenitas**

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Media Pembelajaran Quizizz	Based on Mean	0,185	1	126	0,668
	Based on Median	0,144	1	126	0,705
	Based on Median and with adjusted df	0,144	1	125.898	0,705
	Based on trimmed mean	0,200	1	126	0,656

Berdasarkan tabel di atas kita dapat hasil uji *homogenitas* dengan *Levene* maka dapat di simpulkan bahwa nilai sig. 0,668 yang berarti lebih dari 0,05 atau ( $0,668 > 0,05$ ). Sehingga dapat disimpulkan bahwa varian dari dua variable X dan Y adalah homogen (sama).

### 3. Uji linearitas

Uji liniaritas dalam penelitian ini untuk melihat apakah ada hubungan antara variabel Media Pembelajaran Quizizz (X) terhadap variabel Peningkatan Minat Belajar (Y). Jika nilai probalitasnya  $> 0.05$ , maka dikatakan hubungan antara variabel X dengan Y adalah linier. Berikut ini tabel uji linaritas data penelitian, berikut adalah tabel hasil analisis pengujian linieritas:

**Table 4.7**  
**Hasil uji linearitas**

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
		(Combined)	2141.451	23	93.107	3.508	0,000

Minat belajar * Media Pembelajaran Quizizz	Between Groups	Linearity	1181.886	1	1181.886	44.525	0,000
		Deviation from Linearity	959.565	22	43.617	1.643	0,085
	Within Groups		1061.783	40	26.545		
	Total		3203.234	63			

Berdasarkan tabel di atas maka dapat menarik kesimpulan bahwa p atau *sig. deviations from linierity* yaitu 0,085. Maka artinya  $0,085 > 0,05$ , jadi terdapat hubungan yang linier antara variable bebas (X) dan variable terikat (Y).

### C. Temuan Hasil Penelitian

Data hasil penelitian ini terdiri dari dua variable yaitu variable Media Pembelajaran Quizizz (X) dan variable Peningkatan Minat Belajar (Y). Dpada hasil penelitian ini peneliti akan memberikan gambaran dari hasil masing-masing data variable pnelitian. Peneliti akan memberikan gambaran berupa nilai rata-rata (mean), median, modus dan standart deviasi. Selain iti juga disajikan table distribusi frekuensi masing-masing variable. Berikut ini hasil pengolahan data yang telah dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26.0

#### 1. Pelaksanaan media pembelajaran Quizizz

Media Quizizz merupakan salah satu variable yang ada dalam penelitian ini, Media Quizizz sendiri dapat diartikan sebagai sebuah aplikasi yang dapat diakses melalui laptop, computer ataupun handphone untuk mempermudah kegiatan mendesain. Untuk mendapatkan gambaran yang valid berkenaan dengan media Quizizz, peneliti melakukan penyebaran angket kepada 64 responden.

Adapun Indikator yang digunakan untuk melihat gambaran kevalidan media Quizizz yaitu: Banyaknya pilihan menu pada media Quizizz, menu aplikasi yang tersedia pada media Quizizz mudah untuk digunakan, dan juga media Quizizz praktis (mudah) untuk digunakan pada perangkat keras seperti Komputer, Laptop dan Handphone.

**Tabel 4.8**  
**Statistic perhitungan variabel X**

<b>Statistics</b>		
Media Pembelajaran Quizizz		
N	Valid	64
	Missing	0
Mean		60.53
Std. Error of Mean		.904
Median		61.50
Mode		63
Std. Deviation		7.235
Variance		52.348
Range		29
Minimum		46
Maximum		75
Sum		3874

Berdasarkan data hasil penelitian pada variable media Quizizz diperoleh hasil skor tertinggi yaitu 75 dan skor terendah 46. Berdasarkan data yang diperoleh, hasil analisis menggunakan SPSS menunjukkan nilai rata-rata (mean) sebesar 60,53, median sebesar 61,50, modus sebesar 63, dan satandard deviasi sebesar 7,235. Berdasarkan data di atas, peneliti mencari kriteria katagorisasi menggunakan rumus sebagai berikut diketahui:

Range: 29

Mean: 60,53

Sd: 7,235

**Tabel 4.9**  
**Cara pengategorian data variabel X**

<b>kategori</b>	<b>interval</b>
<b>Rendah</b>	$X < M-1 SD$ $X < 60,53-7,235$ $X < 53,295$
<b>Sedang</b>	$M-1SD < X < M+1SD$ $60,53-7,235 < X < 60,53+7,235$ $53,295 < X < 67,765$
<b>Tinggi</b>	$M+1SD < X$ $60,53+7,235 < X$ $67,765 < X$

Berdasarkan tabel di atas memperoleh hasil sebagai berikut:

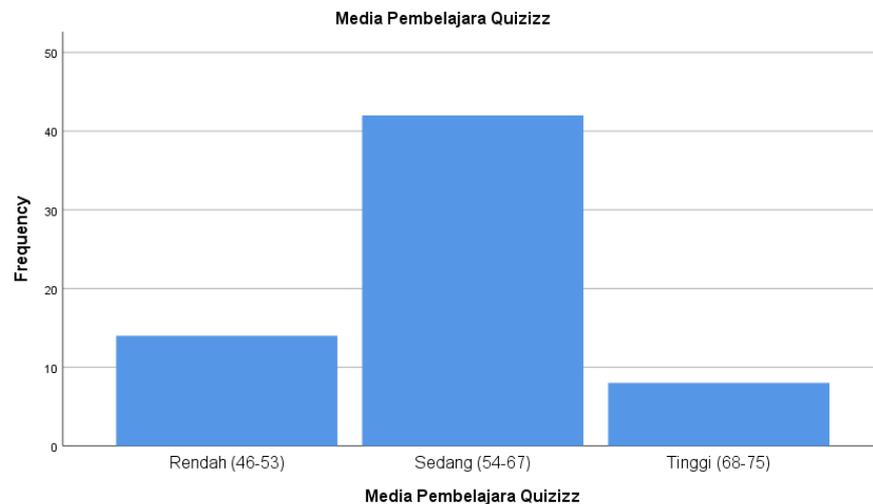
**Tabel 4.10**  
**Hasil Angket Media Quizizz (X)**

No	Nama	Hasil Angket	Kategori
1	ADS	50	Rendah
2	ACH	75	Tinggi
3	AH	73	Tinggi
4	AWS	58	Sedang
5	CA	57	Sedang
6	DR	66	Sedang
7	EZA	50	Rendah
8	HPS	67	Sedang
9	HW	68	Tinggi
10	I	59	Sedang
11	IYN	53	Rendah
12	IM	48	Rendah
13	LZS	63	Sedang
14	MA	75	Tinggi
15	MFA	62	Sedang
16	MDIP	53	Rendah
17	MDA	60	Sedang
18	NA	65	Sedang
19	NAP	59	Sedang
20	PNY	64	Sedang
21	RA	65	Sedang
22	RAA	60	Sedang
23	RM	75	Tinggi
24	RAP	70	Tinggi
25	RDA	49	Rendah
26	RS	67	Sedang

27	RSP	58	Sedang
28	SK	61	Sedang
29	SDP	63	Sedang
30	TNA	49	Rendah
31	ZN	49	Rendah
32	ZR	66	Sedang
33	AV	66	Sedang
34	AY	62	Sedang
35	AW	59	Sedang
36	AYF	53	Rendah
37	APM	49	Rendah
38	ADL	53	Rendah
39	CJS	63	Sedang
40	CJL	71	Tinggi
41	CS	64	Sedang
42	DA	61	Sedang
43	DSPL	70	Tinggi
44	DAI	64	Sedang
45	EVDP	65	Sedang
46	EA	53	Rendah
47	EN	66	Sedang
48	IH	54	Sedang
49	IM	64	Sedang
50	IP	58	Sedang
51	JW	66	Sedang
52	JJ	63	Sedang
53	MM	59	Sedang
54	MNA	54	Sedang
55	MPP	61	Sedang
56	MS	46	Rendah
57	RK	64	Sedang
58	RY	58	Sedang
59	RVB	63	Sedang
60	RE	65	Sedang
61	RT	56	Sedang
62	SO	57	Sedang
63	TNP	63	Sedang
64	YS	47	Rendah

Tabel kategorisasi media Quizizz di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 8 peserta didik di kategori tinggi dengan persentasi 12,50%, 42 peserta didik berada di kategori sedang dengan persentasi 65,63% dan 14 peserta didik berada di kategori rendah dengan persentasi 21,88%.

Berdasarkan hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Quizizz berada dalam kategori sedang. Adapun diagram batang sebagai berikut:



**Gambar 4.1**  
**Diagram batang distribusi frekuensi variabel X**

## 2. Minat Belajar Peserta didik

Minat belajar merupakan variable Y dalam penelitian ini. Untuk mendapatkan deskripsi yang rinci dan valid tentang minat belajar peserta didik, peneliti melakukan penyebaran angket kepada 64 responden. Indikator yang digunakan untuk melihat gambaran kevalidan minat belajar yaitu: Perasaan senang, ketertarikan, perhatian siswa. melalui indikator ini peneliti membuat pernyataan angket yang kemudian disebarakan untuk diuji kevalidannya sehingga nantinya dapat digunakan dalam penelitian. Dalam memperoleh hasil analisis statistik perhitungan menggunakan SPSS 26.0 sebagai berikut:

**Tabel 4.11**  
**Statistic perhitungan variabel Y**

<b>Statistics</b>		
Minat belajar		
N	Valid	64
	Missing	0
Mean		59.61
Std. Error of Mean		.891
Median		60.00
Mode		59
Std. Deviation		7.131
Variance		50.845
Range		32
Minimum		40
Maximum		72
Sum		3815
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown		

Berdasarkan data hasil penelitian pada variable Minat Belajar Peserta Didik diperoleh hasil skor tertinggi yaitu 72 dan skor terendah 40. Berdasarkan data yang diperoleh, hasil analisis menggunakan SPSS menunjukkan nilai rata-rata (mean) sebesar 59.61, median sebesar 60.00, modus sebesar 59 dan satandard deviasi sebesar 7,131. Berdasarkan data di atas, peneliti mencari kriteria katagorisasi menggunakan rumus sebagai berikut diketahui:

Range: 32

Mean: 59.61

Sd: 7,131

**Tabel 4.12**  
**Cara pengategorian variabel Y**

<b>kategori</b>	<b>interval</b>
<b>Rendah</b>	$X < M-1 SD$ $X < 59.61-7,131$ $X < 52,479$
<b>Sedang</b>	$M-1SD < X < M+1SD$ $59.61-7,131 < X < 59.61+7,131$ $52,479 < X < 66,741$
<b>Tinggi</b>	$M+1SD < X$ $59.61+7,131 < X$ $66,741 < X$

Berdasarkan tabel di atas memperoleh hasil sebagai berikut:

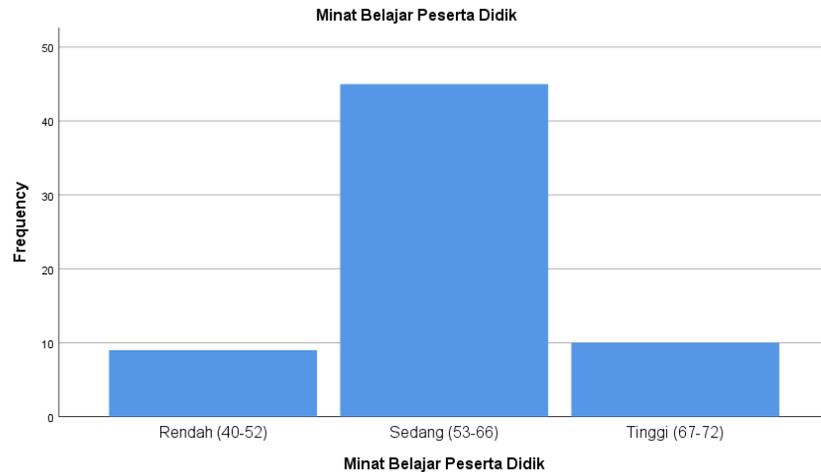
**Tabel 4.13**  
**Hasil Angket minat belajar (Y)**

No	Nama	Hasil Angket	Kategori
1	ADS	50	Rendah
2	ACH	66	Sedang
3	AH	61	Sedang
4	AWS	66	Sedang
5	CA	65	Sedang
6	DR	70	Tinggi
7	EZA	45	Rendah
8	HPS	62	Sedang
9	HW	61	Sedang
10	I	59	Sedang
11	IYN	56	Sedang
12	IM	50	Rendah
13	LZS	58	Sedang
14	MA	72	Tinggi
15	MFA	66	Sedang
16	MDIP	62	Sedang
17	MDA	63	Sedang
18	NA	69	Tinggi
19	NAP	56	Sedang
20	PNY	67	Tinggi
21	RA	72	Tinggi
22	RAA	52	Rendah
23	RM	71	Tinggi
24	RAP	66	Sedang
25	RDA	49	Rendah
26	RS	68	Tinggi
27	RSP	58	Sedang
28	SK	55	Sedang
29	SDP	60	Sedang
30	TNA	54	Sedang

31	ZN	42	Rendah
32	ZR	62	Sedang
33	AV	67	Tinggi
34	AY	72	Tinggi
35	AW	59	Sedang
36	AYF	58	Sedang
37	APM	58	Sedang
38	ADL	57	Sedang
39	CJS	55	Sedang
40	CJL	64	Sedang
41	CS	56	Sedang
42	DA	55	Sedang
43	DSPL	61	Sedang
44	DAI	59	Sedang
45	EVDP	62	Sedang
46	EA	56	Sedang
47	EN	64	Sedang
48	IH	59	Sedang
49	IM	60	Sedang
50	IP	61	Sedang
51	JW	65	Sedang
52	JJ	57	Sedang
53	MM	60	Sedang
54	MNA	65	Sedang
55	MPP	68	Tinggi
56	MS	45	Rendah
57	RK	40	Rendah
58	RY	55	Sedang
59	RVB	52	Rendah
60	RE	65	Sedang
61	RT	59	Sedang
62	SO	61	Sedang
63	TNP	54	Sedang
64	YS	53	Sedang

Tabel kategorisasi Minat Belajar Peserta Didik di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 10 peserta didik di kategori tinggi dengan persentasi 15,63%, 45 peserta didik berada di kategori sedang dengan persentasi 70,31% dan 9 peserta didik berada di kategori rendah dengan persentasi 15,63%. Berdasarkan hasil data di atas dapat disimpulkan

bahwa minat belajar peserta didik berada dalam kategori sedang. Adapun diagram batang sebagai berikut:



**Gambar 4.2**  
**Diagram batang distribusi frekuensi variabel Y**

3. Hubungan media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar peserta didik

Teknik statistik yang digunakan untuk mengetahui hubungan penggunaan media pembelajaran Quizizz (X) minat belajar peserta didik (Y) adalah dengan menggunakan *product moment* dengan menggunakan SPSS 26.0.

Adapun hasilnya dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.14**  
**Hasil korelasi variabel X dan variabel Y**

Correlations		
	Media Pembelajaran Quizizz	Minat belajar

Media Pembelajaran Quizizz	Pearson Correlation	1	.607**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	64	64
Minat belajar	Pearson Correlation	.607**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	64	64
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Berdasarkan dari nilai perhitungan di atas, diperoleh nilai  $r_{hitung}$  sebesar 0,607 sedangkan  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dengan  $N = 64 - 2 = 62$  diketahui sebesar 0,246. Jadi karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya terdapat korelasi atau hubungan signifikan antara media Quizizz dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 6 Rejang Lebong.

Untuk mengetahui tingkat korelasi, maka dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4.15**  
**Pedoman interpretasi koefisien korelasi**

<b>Interval besarnya r product moment</b>	<b>Keterangan</b>
0,00-0,199	Antara variabel X dan Variabel Y memang terdapat korelasi akan tetapi korelasi tersebut sangat lemah atau sangat rendah
0,20-0,399	Antara variabel X dan Variabel Y memang terdapat korelasi lemah atau rendah
0,40-0,599	Antara variabel X dan Variabel Y memang terdapat korelasi sedang atau cukup
0,60-0,799	Antara variabel X dan Variabel Y memang terdapat korelasi yang kuat atau tinggi
0,80-1,000	Antara variabel X dan Variabel Y memang terdapat korelasi yang sangat sangat kuat atau sangat tinggi

Tabel di atas ditemukan pada hasil penelitian ini  $r_{hitung}$  sebesar 0,607 dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Pembelajaran Quizizz

terhadap minat belajar peserta didik di SMAN 6 Rejang Lebong berada dalam tingkat koefisien korelasi kuat atau tinggi.

Selanjutnya untuk menguji signifikansi antara media Quizizz dan Minat Belajar Peserta Didik, dapat dihitung dengan menggunakan rumus uji signifikansi *product moment* yakni uji “t”, sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t = \frac{0,607\sqrt{64-2}}{\sqrt{1-0,607^2}}$$

$$t = \frac{(0,607)(7,874)}{\sqrt{1-0,3684}}$$

$$t = \frac{4,7795}{\sqrt{0,6316}}$$

$$t = \frac{4,7795}{0,7947}$$

$$t = 6,014$$

Perhitungan uji signifikansi di atas, diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 6,014 sedangkan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dengan  $dk=N-2$  yakni  $64-2=62$  yaitu 2,657 maka di peroleh tingkat signifikansi berada pada kategori signifikansi.

Untuk mengetahui besaran korelasi atau hubungan antara media pembelajaran Quizizz (X) minat belajar Peserta Didik (Y) dapat dilakukan melalui analisis koefisien determinasi, maka dilakukan proses perhitungan rumus:

$$\begin{aligned}
 \text{Koefisien Determinas} &= r^2 \times 100\% \\
 &= (0,607)^2 \times 100\% \\
 &= 0,3684 \times 100\% \\
 &= 36,84\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan *Koefisien Determinas* di atas didapatkan hasil sebesar 36,84%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel media Pembelajaran Quizizz (X) berpengaruh sebesar 36,84 terhadap variabel minat belajar peserta didik (Y) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

#### **D. Pembahasan**

1. Pelaksanaan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Media adalah layanan yang menggabungkan teknologi dan kebutuhan komunikasi. Kecanggihan diperlukan karena media berperan besar. Salah satunya dalam dunia pendidikan yaitu kegiatan pembelajaran. Pembelajaran kini mulai membuahkan hasil dari kombinasi media pembelajaran yang berbeda, berhasil mentransformasikan kegiatan tradisional tersebut menjadi kegiatan modern.<sup>21</sup>

Penggunaan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan analisis deskriptif. Peneliti telah menyebar angket yang di isi oleh peserta didik sebanyak 15 pertanyaan untuk mengetahui pelaksanaan media pembelajaran

---

<sup>21</sup> M. Sahib Dkk Saleh, *Media Pembelajaran* (Purbalingga, 2023) 111.

Quizizz pada kelas XI dengan jumlah keseluruhan siswa 64 responden. Hasil dari analisis statistik deskriptif memperoleh data yang dapat dikategorikan dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Dapat diketahui bahwa terdapat 8 peserta didik di kategori tinggi dengan persentasi 12,50%, 42 peserta didik berada di kategori sedang dengan persentasi 65,63% serta 14 peserta didik berada di kategori rendah dengan persentasi 21,88%. Berdasarkan hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa Media Quizizz berada dalam kategori sedang.

Hasil analisis penggunaan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 6 Rejang Lebong berada pada kategori sedang, hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh sebanyak 42 peserta didik berada di kategori sedang dengan persentasi 65,63% dari 64 responden. Penggunaan media Quizizz dapat membuat siswa terlihat lebih aktif dan fokus saat pembelajaran berlangsung sebab pada tampilan layar terlihat menarik, guru dapat menampilkan gambar, video, kuis-kuis sehingga proses pembelajarannya lebih menarik, serta siswa dapat menjawab kuis-kuis yang diberikan, jika siswa ingin mengulang lagi materi pembelajaran atau mencari materi lain, siswa dapat mengaksesnya melalui aplikasi Quizizz atau langsung mengunjungi *web* Quizizz.

Menurut Kemp & Dayton, beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media pembelajaran antara lain; 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. 2) Pembelajaran dapat menjadi lebih menarik ;3) Pembelajaran menjadi

lebih interaktif ;4) Efisiensi waktu ;5) Meningkatkan kualitas hasil belajar ;6) Fleksibilitas waktu dan lokasi ;7) Meningkatkan sikap positif peserta didik ;8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.<sup>22</sup>

Ibrahim mengatakan pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbarui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran.<sup>23</sup>

Penjelasan teori menurut para ahli di atas, bahwasannya penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik, serta meningkatkan kualitas hasil belajar. Berti penggunaan media pembelajaran berperan sangat penting dalam proses belajar mengajar.

## 2. Minat belajar Peserta Didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media Quizizz

Minat adalah kecenderungan seseorang untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau kegiatan yang dilakukan seseorang, hal ini muncul dikarenakan oleh adanya respon atau rangsangan untuk melakukan suatu aktivitas tersebut. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa

---

<sup>22</sup> Hasan. Dr. Muhammad, *Media Pembelajaran* (By Tahta Media Group, 2021) 59.

<sup>23</sup> Elvi Hudria, "*Fungsi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Jurusan Perikanan Smkn 1 Kuala Baru Aceh Singkil Sains.*". (Skripsi, Aceh: Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2017), 25

seseorang lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.<sup>24</sup>

Menurut Slameto terdapat 4 (empat) indikator yang dapat digunakan untuk mengukur minat belajar peserta didik diantaranya yaitu: perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan, dan perhatian siswa.<sup>25</sup> Dalam proses kegiatan belajar mengajar, minat belajar sangat diperlukan untuk menentukan prestasi belajar siswa. Bagaimanapun sempurnanya metode atau cara mengajar yang digunakan oleh pendidik namun jika minat belajar siswa kurang, maka kegiatan belajar mengajar antara siswa dan guru tidak akan berjalan sesuai dengan target yang ditentukan dan akhirnya prestasi belajar siswa tidak tercapai dengan tujuan yang telah ditentukan.

Minat Belajar Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan analisis deskriptif. Peneliti telah menyebar angket yang diisi oleh peserta didik sebanyak 15 pertanyaan untuk mengetahui pelaksanaan media pembelajaran Quizizz pada kelas XI dengan jumlah keseluruhan siswa 64 responden. Minat Belajar Peserta Didik di atas, dapat diketahui bahwa terdapat 10 peserta didik di kategori tinggi dengan persentasi 15,63%, 45 peserta didik berada di kategori sedang dengan persentasi 70,31% serta 9 peserta didik berada di kategori rendah dengan persentasi 15,63%. Berdasarkan hasil data di

---

<sup>24</sup> Koko Wiranata, *Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di Man 2 Bengkulu Kelas Xi Ipa* (Skripsi, 2020) 114.

<sup>25</sup> Rahmi, Nurmalina, And Fauziddin. 'Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Journal On Teacher Education*, 2.1 (2020), 197–206.

atas dapat disimpulkan bahwa Minat Belajar Peserta Didik berada dalam kategori sedang.

Hasil analisis minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 6 Rejang Lebong berada pada kategori sedang, hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh sebanyak 45 peserta didik berada di kategori sedang dengan persentasi 70,31% dari 64 responden.

### 3. Hubungan media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan judul “Hubungan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 6 Rejang Lebong” dengan menggunakan analisis korelasi *Product moment* diperoleh  $r_{hitung}$  sebesar 0,607 sedangkan  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dengan  $N=64-2=62$  diketahui sebesar 0,246. Jadi  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  atau  $(0,607 > 0.246)$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa, terdapat hubungan (korelasi) Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 6 Rejang Lebong.

Selanjutnya untuk dapat melihat besar kontribusi media pembelajaran Quizizz sebagai variable (X) dengan Peningkatan Minat Belajar sebagai variable (Y) dapat dilakukan perhitungan dengan menggunakan analisis koefisien determinasi yakni dengan cara mengkuadratkan nilai  $r_{hitung}$  ( $r^2$ ). Dalam hal ini  $r_{hitung}$  sebesar 0,607

sehingga menjadi  $(0,607)^2$  dan didapatkan nilai sebesar 63,84%. Hal ini menunjukkan bahwa variable media pembelajaran Quizizz (X) berkontribusi sebesar 63,84% menentukan variable Peningkatan Minat Belajar peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 6 Rejang Lebong. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Adelia Fadillah Purwianto & Eni Fariyatul Fahyuni, yang berjudul “Pengaruh aplikasi Quizizz PAI dalam meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19” (2021) yaitu dengan Hasil ujiregresi linearitas didapati R Square 0.721. Sehingga artinya aplikasi Quizizz berpengaruh terhadap minat belajar siswa sebesar 72,1% dan 27,9 % sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel X. Pengaruh dominan aplikasi Quizizz ditentukan dari indikator 1 (penyampaian materi pembelajaran) dan indikator 3 (penambahan backsound). Kedua indikator tersebut memiliki nilai signifikansi  $< 0,05$ . Pada penelitian ini, kedua indikator tersebutlah yang menjadikan siswa memiliki minat belajar yang lebih saat menggunakan aplikasi Quizizz pada masa pandemi COVID-19.<sup>26</sup> Jadi media pembelajaran yang digunakan dengan baik oleh guru dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan minat orang akan berusaha mencapai tujuannya. Oleh karena itu minat dikatakan sebagai salah satu

---

<sup>26</sup> 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*, 10.4 (2021), 551.

aspek psikis manusia yang dapat mendorong siswa untuk memiliki minat belajar.<sup>27</sup>

Minat belajar merupakan suatu dorongan dari dalam diri seseorang yang menggerakkan dirinya untuk melakukan kegiatan belajar guna memperluas ilmu pengetahuan, keterampilan dan pengalamannya. Minat belajar ini didorong oleh keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu, yang mendorong dan membimbing minat belajar siswa dan membuat mereka lebih serius dalam belajar.<sup>28</sup>

Minat belajar Peserta didik meningkat, jika guru dapat memilih media pembelajaran yang menarik, dan menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran Quizizz membuat pembelajaran tidak monoton dan lebih menyenangkan. Kemp dan Dayton mengatakan bahwa, secara umum, peran media dalam proses pembelajaran adalah memudahkan guru dan siswa untuk berkomunikasi satu sama lain, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien. Namun secara lebih spesifik ada beberapa keuntungan media yang lebih mendalam, seperti beberapa keuntungan media untuk pembelajaran berikut ini. Media memungkinkan terjadinya proses belajar kapan saja dimana saja, dapat membantu peserta didik mengembangkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar, dapat menggeser peran pendidik kearah yang lebih positif dan produktif, serta dapat disampaikan secara konsisten. Proses pembelajaran menjadi lebih

---

<sup>27</sup> M.A. Muhammad Furqon, S.E., *Minat Belajar* (Sumatera Barat: Penerbit Pt Mafy Media Literasi Indonesia Anggota Ikapi 041/Sba/2023, 2024) 47.

<sup>28</sup> Andi Achru P., 'Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran', *Idarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3.2 (2019), 205 .

menarik dan lebih jelas. Terlibat dalam lebih banyak percakapan efisiensi energi dan waktu.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Setelah mendapatkan data hasil penelitian mengenai korelasi antara Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 6 Rejang Lebong dapat disimpulkan bahwa:

1. Pelaksanaan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil angket yang diisi oleh peserta didik sebanyak 15 pertanyaan untuk mengetahui pelaksanaan media pembelajaran Quizizz pada kelas XI dengan jumlah keseluruhan siswa 64 responden. Hasil dari analisis statistik deskriptif memperoleh data yang dapat dikategorikan dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Dapat diketahui bahwa terdapat 8 peserta didik di kategori tinggi dengan persentasi 12,50%, 42 peserta didik berada di kategori sedang dengan persentasi 65,63% serta 14 peserta didik berada di kategori rendah dengan persentasi 21,88%. Berdasarkan hasil data di atas dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Media Quizizz berada dalam kategori sedang.
2. Minat belajar Peserta Didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media Quizizz. minat belajar peserta didik, dapat diketahui bahwa terdapat 10 peserta didik di kategori tinggi dengan persentasi 15,63%, 45 peserta didik berada di kategori sedang dengan persentasi 70,31% serta 9 peserta didik berada di kategori rendah dengan persentasi 15,63%. Berdasarkan hasil data di atas dapat

disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik berada dalam kategori sedang.

3. Terdapat Hubungan media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan analisis korelasi *Product moment* diperoleh  $r_{hitung}$  sebesar 0,607 sedangkan  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% dengan  $N=64-2=62$  diketahui sebesar 0,246. Jadi  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  atau  $(0,607 > 0.246)$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa, terdapat hubungan (korelasi) Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 6 Rejang Lebong.

## **B. Saran**

1. Bagi Guru

Guru dapat memakai media Pembelajaran Quizizz untuk membantu Peningkatan Minat Belajar peserta didik. Mungkin bisa sesekali menerapkan media interaktif lainnya, agar para siswa menjadi lebih semangat dalam proses pembelajaran serta mendapatkan hal-hal yang baru.

2. Bagi Siswa

Siswa hendaknya aktif mengikuti proses pembelajaran dan berusaha meningkatkan kompetensi kognitif secara maksimal. Siswa diharapkan lebih semangat lagi belajarnya, lebih sering lagi menjelajahi hal-hal baru karena pengetahuan tidak hanya didapatkan dari sekolah saja.

### 3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut, terutama dalam kajian mengenai peningkatan minat belajar siswa. Dan diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan referensi dan juga menjadi bahan koreksi bagi penyempurnaan penyusunan selanjutnya, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- A, Agnes Puspita Fajar Et, *Spesial Book For Media Tutorial Ict-Based Learning*, Ed. Cristiyani Aprinastuti (Yogyakarta: Pertama (Yogyakarta: Stiletto Book, 2023)
- Abdulloah Dkk, Karimuddin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022)
- Aditiyawarman, M. Andra, Meini Sondang, Lilik Hanifah, And Lusiana Dewi Kusumayati, 'Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran', *Jurnal Penelitian*, 7.1 (2022), 24–36  
<<https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>>
- Afifah, D N, And C Hasanudin, 'Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Keterampilan Menulis Di Perguruan Tinggi', *Jubah Raja ...*, 2.April 2023 (2023), 63–73  
<<https://ejournal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/jr/article/view/3306>>
- Agustina, Winda, Hamengkubuwono Hamengkubuwono, And Wandu Syahindra, 'Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Umum', *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 18.20 (2020), 112  
<<https://doi.org/10.47498/tadib.v12i02.365>>
- Alfiyanti, Riska, And Sharina Munggaraning Westhisi, 'Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) Quizizz: Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini', *Journal Homepage*, 7.4 (2024), 404–13
- Arifannisa, Muzayyanah Yuliasih, Hayati, Sepriano, I Nyoman Widhi Adnyana, Putu Satria Udyana Putra, And Others, *Sumber Dan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Fungsi Buku Informasi, Sonpedia* (Jambi: Pt. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023)
- Aulia, Nabila Maulan, *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Fikih Kelas Viii Madrasah Tsanawiyah Negeri 10 Banyuwangi* (Skripsi: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, 2023)
- Aulia, Ratna Putri, Jekti Prihatin, And Bea Hana Siswati, 'Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Keberhasilan Belajar Siswa Dengan Penerapan Buku Ajar Elektronik Sistem Ekskresi Berbasis Brain-Based Learning (Bbl) Dilengkapi Video Dan Diagram Roundhouse', *Bio-Lectura : Jurnal Pendidikan Biologi*, 10.1 (2023), 11–17  
<<https://doi.org/10.31849/bl.v10i1.13435>>
- Chandra, Mutiara Putri, Muhammad Alridho Lubis, Program Studi, And Universitas Jambi, '1 , 2 , 3', 6.2 (2023), 109–19

- Fadhillah, M. Aris, *Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd Negeri 32 Rejang Lebong* (Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (Iain) Curup 2023, 2023)
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakayah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, And Usep Setiawan, 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran', *Journal Of Student Research (Jsr)*, 1.2 (2023), 1–17
- Faigha Utami, Syafrilla, And Priyono Tri Febrianto, 'Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Literasi Digital Siswa Kelas Iv Sdn Bilaporah 1 Bangkalan', *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*, 1.3 (2023), 248–60 <<https://journal.widyakarya.ac.id/index.php/jmpb-widyakarya/article/view/1083>>
- Fitri, Anisa, Rani Rahim, Nurhayati, Aziz, Sadrack Luden Pagiling, Irnawaty Natsir, And Others, *Dasar-Dasar Statistika Untuk Penelitian, Yayasan Kita Menulis*, 2023  
<[https://repository.unugiri.ac.id/eprint/4882/1/anisa %2c Buku Dasar-Dasar Statistika Untuk Penelitian.pdf](https://repository.unugiri.ac.id/eprint/4882/1/anisa%20Buku%20Dasar-Dasar%20Statistika%20Untuk%20Penelitian.pdf)>
- Halawa, Wirman, 'Improved Writing Ability Poster By Using Media Pictures Grade Viii Smp Negeri 1 Sawo Year Learning 20 20 /20 21', *Al'adzkiya International Of Education And Sosial (Aioes) Journal*, 1.2 (2020), 141–51 <<https://doi.org/10.55311/aioes.v1i2.67>>
- Hamid Darmadi, 'Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial', *Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial*, 2 (2013), 206–29
- Hamzah, Pagarra, *Media Pembelajaran* (Badan Penerbit Unm, 2022)
- Hasan, Hasan Dr. Muhammad, *Media Pembelajaran* (By Tahta Media Group, 2021)
- Heri, Totong, 'Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa', *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15.1 (2019), 59–79  
<<https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1369>>
- Hidayah, Hikmatul Hidayah, 'Pengertian , Sumber, Dan Dasar Pendidikan Islam', *Jurnal As-Said*, 3.1 (2023), 21–33 <<https://ejournal.institutabdullahsaid.ac.id/index.php/as-said/article/view/141>>
- I Komang Sukendra, *Instrumen Penelitian* (Pontianak: Mahameru Press, 2020)
- Jamaluddin, Jamaluddin, *Minat Belajar, Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, Kota Solak (Pt Mafy Media Literasi Indonesia Anggota Ikapi 041/Sba/2023, 2020), VIII <<https://doi.org/10.47435/al-qalam.v8i2.232>>
- Jong, Agnes, And Yuliana Tien Bayangkhariwati Tacoh, 'Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *Jurnal Dimensi*

- Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12.1 (2024), 131–47  
<<https://doi.org/10.24269/Dpp.V12i1.7344>>
- Karisma, Ega Tria, Deka Setiawan, And Ika Oktavianti, ‘Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kelas Iv Sdn Jleper 01’, *Jurnal Prasasti Ilmu*, 2.3 (2022) <<https://doi.org/10.24176/Jpi.V2i3.8366>>
- Koko Wiranata, *Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Al-Qur’an Hadits Di Man 2 Bengkulu Kelas Xi Ipa* (Skripsi, 2020)
- Marleni, Lusi, ‘Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa’, *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1.1 (2016), 149–59
- Mauliddiyah, Nurul L, *Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Selama Proses Pembelajaran Online Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 8 Kota Jambi* (Skripsi: Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Batanghari Jambi 2021, 2021)
- Muhammad Furqon, S.E., M.A., *Minat Belajar* (Sumatera Barat: Penerbit Pt Mafy Media Literasi Indonesia Anggota Ikapi 041/Sba/2023, 2024)
- Muhammadiyah, Universitas, Sumatera Utara, Kota Medan, And Sumatera Utara, ‘Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa’, *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan Islam*, 1 (2023), 1–12 <<https://doi.org/10.30596/Jippi.V1i1.1>>
- Musdar, Musdar, ‘Pengaruh Penerapan Media Quiziz Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Ipa’, *Journal On Education*, 6.1 (2023), 490–502  
<<https://doi.org/10.31004/Joe.V6i1.2962>>
- Nana Sudjana Dan Moh. Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2019)
- Nuriya, Kholifah, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas Vii Di Mts Negeri 2 Bandar Lampung* (Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2024)
- P., Andi Achru, ‘Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran’, *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3.2 (2019), 205  
<<https://doi.org/10.24252/Idaarah.V3i2.10012>>
- Ph.D. Ummul Aiman, S.Pd. Dr. Karimuddin Abdullah S.Hi. M.A. Ciqnr Misbahul Jannah M.Pd., M.Pd. Zahara Fadilla Suryadin Hasda, M.Pd.I. Ns. Taqwin S.Kep. M.Kes. Masita, And M.Pd.Mat Ketut Ngurah Ardiawan M.Pd. Meilida Eka Sari, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Yayasan Penerbit Muhammad Zaini (Jalan Kompleks Pelajar Tjue Desa Baroh Kec. Pidie Kab. Pidie Provinsi Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022)

- Pokhrel, Sakinah, 'Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Pembelajaran Kontekstual Berbasis Media Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas Iv Sdn 55/I Sridadi', *Αγαη*, 15.1 (2024), 37–48
- Priadana Dan Denok Sunarsi, Sidik, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Tangerang Selatan: Pascal Books, 2021)
- 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*, 10.4 (2021), 551  
<<https://doi.org/10.32832/Tadibuna.V10i4.5829>>
- Rahim, Abdul, Muhammad Yusnan, And Kamasiah Kamasiah, 'Sistem Pengembangan Minat Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar', *Taksonomi: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1.1 (2021), 43–51  
<<https://doi.org/10.35326/Taksonomi.V1i1.3152>>
- Rahmi, Imelda, Nurmalina Nurmalina, And Moh Fauziddin, 'Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Journal On Teacher Education*, 2.1 (2020), 197–206  
<<https://doi.org/10.31004/Jote.V2i1.1164>>
- Ramadhani, Khori Putri, And Havid Ardi, 'Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dan Asesmen Pada Materi Bahasa Inggris', *Abdi Humaniora*, 3.1 (2022), 2022 <<https://doi.org/10.24036/Abdi-Humaniora.V3i1.119559>>
- Rasyid, Ahmad Muslim, *Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Di Sman 1 Pangkep* (Makasar, 2023)
- Rukhmana, Trisna, 'Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (Iicls) Page 25', *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (Iicls)*, 2.2 (2021), 28–33
- Saleh, M. Sahib Dkk, *Media Pembelajaran* (Purbalingga, 2023)
- Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, And Salsabila Difany, 'Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa Sma', *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4.2 (2020), 163–72  
<<https://doi.org/10.22437/Jiituj.V4i2.11605>>
- Salsyabilla Nafsani Az - Zahra, A Mujahid Rasyid, And Arif Hakim, *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Bpp Bandung*, *Bandung Conference Series: Islamic Education*, 2024, IV  
<<https://doi.org/10.29313/Bcsied.V4i1.10380>>
- Sari, Meita Sekar, And Muhammad Zefri, 'Pengaruh Akuntabilitas, Pengetahuan,

Dan Pengalaman Pegawai Negeri Sipil Beserta Kelompok Masyarakat (Pokmas) Terhadap Kualitas Pengelola Dana Kelurahan Di Lingkungan Kecamatan Langkapura', *Jurnal Ekonomi*, 21.3 (2019), 311

Sathierbach, Karsten, Stefan Petrovic, Sandra Schilbach, Daniel J. Mayo, Thibaud Perriches, Emily J. E.J. Emily J Rundlet, And Others, *Media Pembelajaran Era Digital, Proceedings Of The National Academy Of Sciences* (Yogyakarta: Cv. Istana Agency, 2015), III

<<http://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Bpj.2015.06.056%0ahttps://Academic.Oup.Com/Bioinformatics/Article-Abstract/34/13/2201/4852827%0ainternal-Pdf://Semisupervised-3254828305/Semisupervised.Ppt%0ahttp://Dx.Doi.Org/10.1016/J.Str.2013.02.005%0ahttp://Dx.Doi.Org/10.10>>

Sawitri, Ester Reni, *Model Discovery Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Minat Hasil Belajar* (Yukyakarta: Uwais Inspirasi Indonesia, 2023)

Siti Nur Hidayah, *Pengaruh Minat Belajar, Motivasi, Belajar Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Di Smk Negeri 46 Jakarta* (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2023)

Sugiono, Prof. Dr., *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022)

Suryanto, Suryanto, 'Pendidikan Pada Proses Reproduksi Manusia Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Sains', *Jurnal Pendidikan Islam*, 7.2 (2017), 103–29 <<https://Doi.Org/10.38073/Jpi.V7i2.47>>

Syafiyatul, Mafruhah, Ika Ratih Sulistiani, And Fita Mustafida, 'Vicratina : Jurnal Pendidikan Islam Volume 4 Nomor 2 Tahun 2019', *Vicratina*, 4.1 (2019), 65–71

Ujang Erianto, *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Gambar Dalam Mata Pelajaran Ipa Di Kelas Iv Sd* (Bandung: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 4 Tahun, 2017)

Widiatmika, Keyza Pratama, *Pengembangan Media Pembelajaran, Etika Jurnalisme Pada Koran Kuning : Sebuah Studi Mengenai Koran Lampu Hijau* (Padang: Penerbit Samudra Biru (Anggota Ikapi), 2015), XVI

Zamidar, Nur, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 4 Banda Aceh* (Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, 2022)

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

**KISI-KISI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ (X)**

Variabel Penelitian	Indikator	Sub Indikator	No Item		Jumlah Item	
			Positif	Negatif		
Penggunaan Media pembelajaran Quizizz (X)	Syarat	Media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran PAI sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	-	5	
		Media Quizizz menggunakan kode untung login dalam quiz	2	-		
		Media Quizizz bisa diakses di rumah secara online	3	-		
		Mudah diakses menggunakan hp	4	-		
		Media Quizizz mudah di gunakan	5	-		
	Kualitas media	Media Quizizz memiliki banyak fitur yang dapat di gunakan	6	7	6	
		Tampilan media Quizizz lebih menarik perhatian siswa	8	-		
		Memicu jiwa persaingan dengan teman kelas	9	-		
		Ketertarikan dalam mengerjakan soal Quizizz	10	-		
		Tertantang menyelesaikan soal	11	-		
	Cara guru Menggunakan	Menginformasikan cara penggunaan	12	-	4	
		Memastikan siswamemilikialat dan fasilitas untu kakses (HP dan kuota)	13,14	-		
		Keterangan guru menggunakan aplikasi	15	-		
	Jumlah			14	1	15

### Kisi-kisi instrumen Minat Belajar Siswa (Y)

Variabel Penelitian	Indikator	Sub Indikator	No Item		Jumlah Item
			Positif	Negatif	
Minat Belajar (Y)	Perasaan senang	Senang mengikuti pembelajaran PAI	1	-	5
		Tidak merasa bosan saat proses pembelajaran PAI	2	3	
		Tidak ada keterpaksaan untuk belajar PAI	4	-	
		Hadir saat proses pembelajaran PAI berlangsung	5	-	
	Keterlibatan siswa	Bertanya/menjawab pada guru saat pembelajaran PAI	6	-	3
		Memberikan respon terhadap pertanyaan yang guru PAI berikan		7	
		Keaktifan dalam berdiskusi pada pembelajaran PAI	8	-	
	Ketertarikan	Antusias saat mengikuti proses pembelajaran PAI.	9	-	5
		Selalu bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PAI	10	-	
		Tidak menunda tugas yang diberikan oleh guru PAI.	11	-	
		Memiliki keinginan kuat untuk mengerjakan tugas yang di berikan guru PAI	12	-	
		Memiliki ketertarikan untuk menguasai materi yang guru PAI jelaskan	13	-	
	Perhatian siswa	Penuh perhatian penjelasan guru PAI	14	-	2
		Fokus pada penjelasan yang disampaikan oleh guru PAI	15	-	
	Jumlah			13	2

Tabel r untuk df = 1 - 50

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



Tabel r untuk df = 51 - 100

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
51	0.2284	0.2706	0.3188	0.3509	0.4393
52	0.2262	0.2681	0.3158	0.3477	0.4354
53	0.2241	0.2656	0.3129	0.3445	0.4317
54	0.2221	0.2632	0.3102	0.3415	0.4280
55	0.2201	0.2609	0.3074	0.3385	0.4244
56	0.2181	0.2586	0.3048	0.3357	0.4210
57	0.2162	0.2564	0.3022	0.3328	0.4176
58	0.2144	0.2542	0.2997	0.3301	0.4143
59	0.2126	0.2521	0.2972	0.3274	0.4110
60	0.2108	0.2500	0.2948	0.3248	0.4079
61	0.2091	0.2480	0.2925	0.3223	0.4048
62	0.2075	0.2461	0.2902	0.3198	0.4018
63	0.2058	0.2441	0.2880	0.3173	0.3988
64	0.2042	0.2423	0.2858	0.3150	0.3959
65	0.2027	0.2404	0.2837	0.3126	0.3931
66	0.2012	0.2387	0.2816	0.3104	0.3903
67	0.1997	0.2369	0.2796	0.3081	0.3876
68	0.1982	0.2352	0.2776	0.3060	0.3850
69	0.1968	0.2335	0.2756	0.3038	0.3823
70	0.1954	0.2319	0.2737	0.3017	0.3798
71	0.1940	0.2303	0.2718	0.2997	0.3773
72	0.1927	0.2287	0.2700	0.2977	0.3748
73	0.1914	0.2272	0.2682	0.2957	0.3724
74	0.1901	0.2257	0.2664	0.2938	0.3701
75	0.1888	0.2242	0.2647	0.2919	0.3678
76	0.1876	0.2227	0.2630	0.2900	0.3655
77	0.1864	0.2213	0.2613	0.2882	0.3633
78	0.1852	0.2199	0.2597	0.2864	0.3611
79	0.1841	0.2185	0.2581	0.2847	0.3589
80	0.1829	0.2172	0.2565	0.2830	0.3568
81	0.1818	0.2159	0.2550	0.2813	0.3547
82	0.1807	0.2146	0.2535	0.2796	0.3527
83	0.1796	0.2133	0.2520	0.2780	0.3507
84	0.1786	0.2120	0.2505	0.2764	0.3487
85	0.1775	0.2108	0.2491	0.2748	0.3468
86	0.1765	0.2096	0.2477	0.2732	0.3449
87	0.1755	0.2084	0.2463	0.2717	0.3430
88	0.1745	0.2072	0.2449	0.2702	0.3412
89	0.1735	0.2061	0.2435	0.2687	0.3393
90	0.1726	0.2050	0.2422	0.2673	0.3375
91	0.1716	0.2039	0.2409	0.2659	0.3358
92	0.1707	0.2028	0.2396	0.2645	0.3341
93	0.1698	0.2017	0.2384	0.2631	0.3323
94	0.1689	0.2006	0.2371	0.2617	0.3307
95	0.1680	0.1996	0.2359	0.2604	0.3290
96	0.1671	0.1986	0.2347	0.2591	0.3274
97	0.1663	0.1975	0.2335	0.2578	0.3258
98	0.1654	0.1966	0.2324	0.2565	0.3242
99	0.1646	0.1956	0.2312	0.2552	0.3226
100	0.1638	0.1946	0.2301	0.2540	0.3211

Titik Persentase Distribusi t (df = 41 – 80)

df \ Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
41	0.68052	1.30254	1.68288	2.01954	2.42080	2.70118	3.30127
42	0.68038	1.30204	1.68195	2.01808	2.41847	2.69807	3.29595
43	0.68024	1.30155	1.68107	2.01669	2.41625	2.69510	3.29089
44	0.68011	1.30109	1.68023	2.01537	2.41413	2.69228	3.28607
45	0.67998	1.30065	1.67943	2.01410	2.41212	2.68959	3.28148
46	0.67986	1.30023	1.67866	2.01290	2.41019	2.68701	3.27710
47	0.67975	1.29982	1.67793	2.01174	2.40835	2.68456	3.27291
48	0.67964	1.29944	1.67722	2.01063	2.40658	2.68220	3.26891
49	0.67953	1.29907	1.67655	2.00958	2.40489	2.67995	3.26508
50	0.67943	1.29871	1.67591	2.00856	2.40327	2.67779	3.26141
51	0.67933	1.29837	1.67528	2.00758	2.40172	2.67572	3.25789
52	0.67924	1.29805	1.67469	2.00665	2.40022	2.67373	3.25451
53	0.67915	1.29773	1.67412	2.00575	2.39879	2.67182	3.25127
54	0.67906	1.29743	1.67356	2.00488	2.39741	2.66998	3.24815
55	0.67898	1.29713	1.67303	2.00404	2.39608	2.66822	3.24515
56	0.67890	1.29685	1.67252	2.00324	2.39480	2.66651	3.24226
57	0.67882	1.29658	1.67203	2.00247	2.39357	2.66487	3.23948
58	0.67874	1.29632	1.67155	2.00172	2.39238	2.66329	3.23680
59	0.67867	1.29607	1.67109	2.00100	2.39123	2.66176	3.23421
60	0.67860	1.29582	1.67065	2.00030	2.39012	2.66028	3.23171
61	0.67853	1.29558	1.67022	1.99962	2.38905	2.65886	3.22930
62	0.67847	1.29536	1.66980	1.99897	2.38801	2.65748	3.22696
63	0.67840	1.29513	1.66940	1.99834	2.38701	2.65615	3.22471
64	0.67834	1.29492	1.66901	1.99773	2.38604	2.65485	3.22253
65	0.67828	1.29471	1.66864	1.99714	2.38510	2.65360	3.22041
66	0.67823	1.29451	1.66827	1.99656	2.38419	2.65239	3.21837
67	0.67817	1.29432	1.66792	1.99601	2.38330	2.65122	3.21639
68	0.67811	1.29413	1.66757	1.99547	2.38245	2.65008	3.21446
69	0.67806	1.29394	1.66724	1.99495	2.38161	2.64898	3.21260
70	0.67801	1.29376	1.66691	1.99444	2.38081	2.64790	3.21079
71	0.67796	1.29359	1.66660	1.99394	2.38002	2.64686	3.20903
72	0.67791	1.29342	1.66629	1.99346	2.37926	2.64585	3.20733
73	0.67787	1.29326	1.66600	1.99300	2.37852	2.64487	3.20567
74	0.67782	1.29310	1.66571	1.99254	2.37780	2.64391	3.20406
75	0.67778	1.29294	1.66543	1.99210	2.37710	2.64298	3.20249
76	0.67773	1.29279	1.66515	1.99167	2.37642	2.64208	3.20096
77	0.67769	1.29264	1.66488	1.99125	2.37576	2.64120	3.19948
78	0.67765	1.29250	1.66462	1.99085	2.37511	2.64034	3.19804
79	0.67761	1.29236	1.66437	1.99045	2.37448	2.63950	3.19663
80	0.67757	1.29222	1.66412	1.99006	2.37387	2.63869	3.19526

Catatan: Probabilitas yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luas daerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung

LEMBAR VALIDASI ANGKET PENGGUNAAN MEDIA QUIZIZZ DAN  
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

---

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam  
 Kelas : XI  
 Nama Validator : Dr. Beni Azwar, M.Pd. Kons  
 Pekerjaan Validator : Dosen Bimbingan dan Konseling

---

Kami mengharap kesediaan Bapak/Ibu validator untuk mengisi lembar validasi angket yang tersedia. Angket tersebut digunakan untuk memperoleh informasi mengenai fakta, pendapat dan sikap peserta didik terhadap tugas berdasarkan indikator minat belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik kelas XI. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam dengan kriteria valid.

Petunjuk:

1. Penilaian angket ditinjau dari beberapa aspek, beri tanda cek (✓) pada kolom skala penilaian sesuai dengan penilaian yang Bapak/Ibu berikan. Keterangan skala penilaian:  
 Skor 1: Tidak setuju  
 Skor 2: Kurang setuju  
 Skor 3: Setuju  
 Skor 4: Sangat setuju
2. Untuk penilaian angket secara umum, beri tanda cek (✓) pada kotak di samping kriteria kesimpulan penilaian sesuai dengan penilaian yang Bapak/Ibu berikan. Kriteria kesimpulan penilaian:  
 TR: dapat digunakan tanpa revisi  
 RK: dapat digunakan dengan revisi kecil  
 RB: dapat digunakan dengan revisi besar  
 PK: belum dapat digunakan dan masih perlu konsultasi
3. Bila menurut Bapak/Ibu validator angket ini perlu adanya revisi, mohon ditulis pada bagian komentar dan saran guna perbaikan angket ini.

Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

No	Aspek Yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Petunjuk pengisian angket sudah dibuat dengan jelas				✓
2	Pernyataan dalam angket sudah sesuai dengan indicator minat belajar				✓
3	Pernyataan dalam angket sesuai dengan sifat positif dan negatif pada setiap point indikator minat belajar				✓
4	Kalimat pada setiap pernyataan mudah dipahami oleh peserta didik			✓	
5	Pernyataan yang diajukan sesuai dengan kenyataan				✓
6	Kalimat pernyataan tidak mengandung makna ganda			✓	

Penilaian Umum Kesimpulan penilaian secara umum Angket ini:

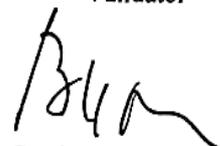
- TR, yang berarti “dapat digunakan tanpa revisi”
- PRK, yang berarti “dapat digunakan dengan revisi kecil”
- RB, yang berarti “dapat digunakan dengan revisi besar”
- PK, yang berarti “belum dapat digunakan dan masih perlu konsultasi”

Komentar dan Saran Perbaikan

1. Ada beberapa item tidak menggunakan pola SPOK sehingga terkesan pernyataan lepas begitu saja, padahal yang ingin diungkapkan bagaimana kondisi responden. Pada beberapa item perlu ditambahkan subyek.
2. Ada beberapa item memuat lebih dari satu kondisi sehingga membingungkan responden untuk menjawab. Pada beberapa item perlu direvisi kondisi (kata kerja).
3. Angket ini perlu revisi kecil (RK) pada item nomor 12,13,15,1,14, dan 15.

Curup, Mei 2025

Validator



Dr. Beni Azwar, M. Pd. Kons  
NIP. 196704241992031003

LAMPIRAN  
HASIL VALIDITAS  
DAN REABILITAS



### Lampiran validitas variabel y (minat belajar peserta didik)

		Correlations																				Total	
		P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07	P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	Total
P01	Pearson Correlation	1	.270	-.007	.000	-.135	.010	-.175	.178	.002	-.077	-.016	.158	-.130	-.021	-.231	-.196	-.091	.463**	-.172	-.210	.206	.055
	Sig. (2-tailed)		.128	.969	1.000	.454	.955	.329	.320	.991	.670	.931	.381	.470	.907	.197	.275	.616	.007	.338	.240	.250	.759
P02	Pearson Correlation	.270	1	.692**	.676**	-.064	.596**	.657**	.704**	.181	.550**	.551**	-.043	.640**	.598**	.641**	.470**	.607**	.283	.633**	.656**	.199	.820**
	Sig. (2-tailed)		.128	.000	.000	.722	.000	.000	.000	.315	.001	.001	.812	.000	.000	.000	.006	.000	.111	.000	.000	.267	.000
P03	Pearson Correlation	-.007	.692**	1	.578**	-.063	.490**	.566**	.541**	.190	.526**	.381*	.011	.641**	.595**	.580**	.369**	.560**	.157	.526**	.655**	.273	.719**
	Sig. (2-tailed)		.969	.000	.000	.726	.004	.001	.001	.290	.002	.029	.950	.000	.000	.000	.035	.001	.383	.002	.000	.125	.000
P04	Pearson Correlation	.000	.676**	.578**	1	.218	.658**	.691**	.632**	.213	.695**	.697**	.113	.663**	.515**	.719**	.566**	.628**	.093	.573**	.737**	-.055	.822**
	Sig. (2-tailed)		1.000	.000	.000	.223	.000	.000	.000	.234	.000	.000	.531	.000	.002	.000	.001	.000	.606	.000	.000	.761	.000
P05	Pearson Correlation	-.135	-.064	-.063	.218	1	.006	-.046	-.028	-.406**	-.149	.260	.011	-.076	-.056	1.008	.172	-.007	.063	-.081	.036	-.152	.033
	Sig. (2-tailed)		.33	.33	.218	.972	.801	.879	.003	.409	.160	.950	.673	.756	.561	.340	.967	.768	.654	.844	.398	.857	.33
P06	Pearson Correlation	.010	.596**	.490**	.658**	.006	1	.659**	.758**	.241	.777**	.670**	.020	.708**	.520**	.691**	.518**	.727**	-.064	.692**	.759**	-.016	.814**
	Sig. (2-tailed)		.955	.000	.004	.000	.972	.000	.000	.177	.000	.000	.912	.000	.002	.000	.002	.000	.724	.000	.000	.930	.000
P07	Pearson Correlation	-.175	.657**	.566**	.691**	-.046	.659**	1	.650**	.262	.653**	.611**	-.159	.725**	.576**	.738**	.492**	.567**	.087	.650**	.651**	.161	.793**
	Sig. (2-tailed)		.329	.000	.001	.000	.801	.000	.000	.141	.000	.000	.376	.000	.000	.000	.000	.004	.001	.628	.000	.000	.369
P08	Pearson Correlation	.178	.704**	.541**	.632**	-.028	.758**	.651**	1	.376*	.632**	.673**	-.176	.565**	.504**	.613**	.423**	.612**	-.129	.624**	.662**	-.176	.763**
	Sig. (2-tailed)		.320	.000	.001	.000	.879	.000	.000	.000	.001	.000	.344	.001	.003	.000	.014	.000	.475	.000	.000	.327	.000
P09	Pearson Correlation	.002	.181	.190	.213	-.496**	.241	.262	.376*	1	.464**	.295	.072	.336	.278	.209	.188	.340	-.171	.294	.339	-.256	.339
	Sig. (2-tailed)		.991	.315	.290	.234	.003	.177	.141	.031	.007	.096	.691	.056	.117	.243	.295	.053	.341	.096	.054	.151	.053
P10	Pearson Correlation	-.077	.550**	.526**	.695**	-.149	.777**	.653**	.632**	.464**	1	.568**	.261	.814**	.592**	.738**	.630**	.776**	-.055	.701**	.780**	.011	.838**
	Sig. (2-tailed)		.670	.001	.002	.000	.409	.000	.000	.000	.007	.001	.142	.000	.000	.000	.000	.000	.762	.000	.000	.951	.000
P11	Pearson Correlation	-.016	.551**	.381*	.697**	.250	.670**	.611**	.673**	.295	.568**	1	.005	.560**	.682**	.666**	.563**	.714**	-.036	.740**	.746**	-.116	.792**
	Sig. (2-tailed)		.931	.001	.029	.000	.160	.000	.000	.000	.096	.001	.976	.001	.000	.000	.001	.000	.844	.000	.000	.519	.000
P12	Pearson Correlation	.158	-.043	.011	.113	.011	.020	-.159	-.170	.072	.261	.005	1	.117	.034	.072	.262	.104	.146	.033	-.042	.072	.112
	Sig. (2-tailed)		.381	.812	.950	.531	.950	.912	.376	.344	.691	.142	.976		.517	.850	.691	.141	.565	.416	.854	.818	.690
P13	Pearson Correlation	-.130	.640**	.641**	.663**	-.076	.708**	.725**	.555**	.336	.814**	.550**	.117	1	.642**	.750**	.585**	.754**	.013	.696**	.746**	.204	.848**
	Sig. (2-tailed)		.470	.000	.000	.673	.000	.000	.001	.056	.000	.001	.517	.000	.000	.000	.000	.045	.000	.000	.000	.256	.000
P14	Pearson Correlation	-.021	.598**	.595**	.615**	-.056	.520**	.576**	.509**	.278	.592**	.682**	.034	.642**	1	.596**	.379*	.776**	.085	.629**	.754**	.133	.758**
	Sig. (2-tailed)		.907	.000	.000	.005	.756	.002	.000	.003	.117	.000	.850	.000	.000	.000	.029	.000	.640	.000	.000	.460	.000
P15	Pearson Correlation	-.231	.641**	.580**	.719**	.108	.691**	.738**	.613**	.209	.738**	.666**	.072	.750**	.596**	1	.675**	.588**	.081	.699**	.807**	.156	.847**
	Sig. (2-tailed)		.197	.000	.000	.000	.551	.000	.000	.000	.243	.000	.691	.000	.000	.000	.000	.000	.735	.000	.000	.386	.000
P16	Pearson Correlation	-.196	.470**	.369**	.566**	.172	.518**	.492**	.423*	.188	.630**	.563**	.262	.585**	.379*	.675**	1	.643**	-.002	.691**	.549**	-.111	.679**
	Sig. (2-tailed)		.275	.006	.035	.001	.340	.002	.004	.014	.295	.000	.001	.141	.000	.029	.000	.000	.991	.000	.001	.538	.000
P17	Pearson Correlation	-.091	.607**	.560**	.628**	-.007	.727**	.567**	.612**	.340	.776**	.714**	.104	.754**	.776**	.588**	.643**	1	-.162	.783**	.806**	-.144	.815**
	Sig. (2-tailed)		.616	.000	.001	.000	.967	.000	.001	.000	.053	.000	.565	.000	.000	.000	.000	.000	.369	.000	.000	.424	.000
P18	Pearson Correlation	.463**	.283	.157	.093	.053	-.064	.087	-.129	-.056	-.036	.146	.013	.085	.061	-.002	-.162	1	-.043	.016	.678**	.185	
	Sig. (2-tailed)		.007	.111	.383	.606	.768	.724	.628	.475	.341	.762	.844	.416	.945	.640	.735	.991	.369	.33	.33	.33	.33
P19	Pearson Correlation	-.172	.633**	.526**	.573**	-.081	.692**	.650**	.624**	.294	.701**	.740**	.033	.696**	.629**	.699**	.691**	.783**	-.043	1	.758**	.107	.819**
	Sig. (2-tailed)		.338	.000	.002	.000	.654	.000	.000	.000	.096	.000	.854	.000	.000	.000	.000	.000	.810	.000	.000	.552	.000
P20	Pearson Correlation	-.210	.658**	.655**	.737**	.036	.759**	.651**	.662**	.339	.780**	.746**	-.042	.746**	.754**	.807**	.549**	.806**	.015	.758**	1	.019	.875**
	Sig. (2-tailed)		.240	.000	.000	.844	.000	.000	.000	.000	.054	.000	.000	.818	.000	.000	.000	.001	.000	.934	.000	.916	.000
P21	Pearson Correlation	.206	.199	.273	-.055	-.152	-.016	.161	-.176	-.256	.011	-.116	.072	.204	.133	.156	-.111	-.144	.676**	.107	.019	1	.170
	Sig. (2-tailed)		.250	.267	.125	.761	.398	.930	.389	.327	.151	.951	.690	.256	.480	.366	.538	.424	.000	.552	.916	.33	.33
Total	Pearson Correlation	.055	.820**	.719**	.822**	.033	.814**	.793**	.763**	.339	.838**	.792**	.112	.848**	.758**	.847**	.679**	.815**	.185	.819**	.875**	.170	1
	Sig. (2-tailed)		.759	.000	.000	.000	.857	.000	.000	.000	.053	.000	.000	.535	.000	.000	.000	.000	.304	.000	.000	.346	.000

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).  
 \* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

### Reabilitas variabel X (media pembelajaran Quizizz)

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	33	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	33	100.0

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

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.835	15

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
p01	57.24	62.127	.189	.838
p02	57.45	59.381	.280	.836
p03	57.30	58.655	.362	.831
p04	57.67	53.229	.472	.827
p05	57.09	54.335	.525	.821
p06	57.36	54.114	.631	.814
p07	57.06	56.184	.483	.824
p08	56.79	59.172	.428	.827
p09	57.03	61.530	.165	.842
p10	57.12	58.422	.559	.822
p11	57.15	56.258	.621	.817
p12	57.12	55.360	.552	.819
p13	57.61	52.934	.638	.812
p14	57.36	55.989	.589	.818
p15	56.88	57.922	.435	.827

### Reabilitas variabel Y (minat belajar peserta didik)

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	33	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	33	100.0

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

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.834	15

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
p01	56.06	56.934	.499	.825
p02	56.61	56.996	.305	.832
p03	56.58	56.877	.234	.838
p04	56.82	50.091	.532	.820
p05	55.94	55.184	.674	.818
p06	56.97	56.593	.275	.835
p07	56.12	60.235	.026	.849
p08	56.79	51.172	.597	.814
p09	56.45	50.631	.747	.805
p10	56.48	51.195	.744	.807
p11	57.06	48.996	.676	.807
p12	57.18	58.153	.173	.840
p13	56.61	49.246	.701	.806
p14	56.21	51.735	.692	.810
p15	56.61	59.059	.149	.839

LAMPIRAN  
HASIL  
PENELITIAN

## ANGKET MEDIA QUIZIZZ(X) & MINAT BELAJAR SISWA (Y)

### A. IDENTITAS SISWA

Nama :

Kelas :

Mapel :

### B. PENGANTAR

1. Angket ini dibuat dalam rangka mengadakan penelitian untuk mendapatkan data yang valid berkaitan dengan penulisan skripsi oleh peneliti.
2. Pengisian angket ini tidak akan berpengaruh terhadap hasil/prestasi belajar anda dan hasil jawaban akan terjaga kerahasiannya.
3. Partisipasi anda dalam memberikan informasi dengan jujur dan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya sangat kami harapkan.

### C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawaban sesuai keadaan anda yang sebenarnya dengan cara memberi tanda (✓) pada kotak yang jawaban yang sesuai.
2. Keterangan pilihan jawaban:
  - a. SL (Selalu)
  - b. SR (Sering)
  - c. KD (Kadang-Kadang)
  - d. JR (Jarang)
  - e. TP (Tidak Pernah)

### D. ANGKET PENELITIAN

1. Penggunaan media quizizz

No	Pertanyaan	SL	SR	KD	JR	TP
1	Media Quizizz yang di gunakan guru dalam pembelajaran PAI sesuai dengan tujuan pembelajaran					
2	Ketika menggunakan media Quizizz dalam pembelajaran PAI guru menggunakan kode login untuk siswa					

3	Media Quizizz yang di gunakan guru dalam pembelajaran PAI bisa diakses dari rumah secara online					
4	Media Quizizz yang di gunakan guru dalam pembelajaran PAI mudah diakses menggunakan handphone (hp)					
5	Media Quizizz yang di gunakan guru mudah digunakan					
6	Media Quizizz yang digunakan guru menarik karena memiliki banyak fitur					
7	Media Quizizz yang digunakan guru tidak menarik karena memiliki sedikit fitur					
8	Tampilan media Quizizz yang digunakan guru dalam pembelajaran PAI lebih menarik perhatian siswa					
9	Media Quizizz yang digunakan guru memicu jiwa persaingan siswa dalam menjawab soal quiz					
10	Media Quizizz yang digunakan guru membuat siswa tertarik dalam menjawab soal quiz					
11	Media Quizizz yang digunakan guru membuat siswa tertantang					
12	Sebelum menggunakan media Quizizz guru menjelaskan cara penggunaan					
13	Sebelum menggunakan media Quizizz dalam pembelajaran PAI guru memastikan siswa memiliki alat (HP) untuk mengaksesnya					
14	Sebelum menggunakan media Quizizz dalam pembelajaran PAI guru memastikan siswa memiliki fasilitas (kuota) untuk mengaksesnya					
15	Guru memiliki keterampilan dalam menggunakan media Quizizz					

## 2. Minat belajar peserta didik

No	Pertanyaan	SL	SR	KD	JR	TP
1	Saya senang mengikuti proses pembelajaran PAI					
2	Pada saat proses pembelajaran PAI saya tidak merasa bosan					
3	Saya merasa jenuh mengikuti proses pembelajaran PAI					
4	Saya tidak merasa terpaksa mengikuti proses pembelajaran PAI					
5	Saya hadir saat proses pembelajaran PAI					
6	Saya aktif bertanya pada saat proses pembelajaran PAI					
7	Saya aktif menjawab pada saat proses pembelajaran PAI					
8	Saya aktif diskusi pada saat proses pembelajaran PAI					
9	Saya antusias mengikuti proses pembelajaran PAI					
10	Saya semangat mengikuti proses pembelajaran PAI					
11	Saya menunjukkan ketertarikan pada saat proses pembelajaran PAI					
12	Saya memiliki keinginan yang kuat saat proses pembelajaran PAI					
13	Saya memiliki ketertarikan menguasai materi dalam proses pembelajaran PAI					
14	Saya penuh perhatian pada saat proses pembelajaran PAI					
15	Saya fokus dalam mengikuti proses pembelajaran PAI					

Curup....April 2025

Responden

(.....)



Resp 44	5	3	4	2	5	5	5	5	5	3	5	5	5	3	4	64
Resp 45	4	3	5	3	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	3	65
Resp 46	3	3	3	3	5	4	3	5	2	4	3	3	4	3	5	53
Resp 47	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	3	4	4	5	4	66
Resp 48	3	4	3	1	4	5	4	5	4	3	3	4	2	4	5	54
Resp 49	4	1	5	2	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	64
Resp 50	3	3	4	1	5	5	4	3	5	5	5	5	4	3	3	58
Resp 51	4	5	5	2	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	3	66
Resp 52	3	3	5	2	5	5	3	5	5	4	4	5	4	5	5	63
Resp 53	4	3	4	5	5	5	4	2	3	5	3	4	4	5	3	59
Resp 54	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	5	3	2	54
Resp 55	3	1	5	2	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	61
Resp 56	3	2	3	4	2	3	5	3	4	2	4	3	3	3	2	46
Resp 57	3	5	5	3	5	5	4	2	5	5	5	5	4	3	5	64
Resp 58	3	5	3	5	5	3	4	3	1	4	5	4	3	5	5	58
Resp 59	3	4	3	2	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	63
Resp 60	4	5	4	2	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	3	65
Resp 61	3	4	3	3	4	3	4	5	3	4	4	4	4	3	5	56
Resp 62	3	4	3	3	5	4	5	2	3	5	3	3	5	4	5	57
Resp 63	3	4	5	4	5	3	2	4	5	5	5	4	5	4	5	63
Resp 64	3	1	3	5	4	4	3	3	2	2	5	5	4	1	2	47

## HASIL ANGKET VARIABEL Y

Kode	Nomor Butir Soal variabel Motivasi belajar siswa (Y)															
Resp.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	TOTAL
Resp 1	4	3	5	3	4	3	5	3	3	3	2	2	3	4	3	50
Resp 2	5	5	5	5	5	4	5	3	5	4	3	4	5	5	3	66
Resp 3	5	4	5	3	4	5	4	3	5	3	5	4	3	4	4	61
Resp 4	5	4	4	5	5	5	2	5	5	5	4	3	4	5	5	66
Resp 5	5	3	4	4	5	3	5	5	5	5	5	3	4	5	4	65
Resp 6	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	4	70
Resp 7	5	5	3	1	3	3	5	3	3	3	1	3	1	3	3	45
Resp 8	4	4	5	5	5	3	5	4	5	4	4	3	4	4	3	62
Resp 9	4	4	5	4	5	3	4	2	4	4	4	3	5	5	5	61
Resp 10	4	4	5	3	4	3	5	4	4	4	4	3	5	4	3	59
Resp 11	4	3	2	1	5	5	5	4	4	3	4	3	4	4	5	56
Resp 12	4	3	4	3	4	5	2	2	3	3	2	5	3	2	5	50
Resp 13	5	4	4	4	5	4	5	3	4	4	4	1	4	4	3	58
Resp 14	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	72
Resp 15	5	5	5	4	5	3	4	4	5	5	5	3	4	5	4	66
Resp 16	4	3	4	5	5	5	5	4	4	3	4	3	4	4	5	62
Resp 17	5	3	2	4	5	3	5	5	5	5	5	3	4	5	4	63
Resp 18	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	3	4	5	5	4	69
Resp 19	4	3	4	4	5	3	5	3	3	3	3	3	4	5	4	56
Resp 20	4	3	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	4	67
Resp 21	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	72
Resp 22	5	5	3	3	5	2	2	3	3	4	2	3	4	3	5	52
Resp 23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	5	71
Resp 24	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	66
Resp 25	4	3	4	3	4	3	4	1	3	3	2	5	3	2	5	49
Resp 26	5	5	5	1	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	68
Resp 27	5	4	2	5	5	2	5	3	2	5	3	4	5	5	3	58
Resp 28	4	3	4	4	4	3	5	3	3	3	3	3	4	5	4	55
Resp 29	5	4	5	4	5	4	3	5	5	5	3	3	2	4	3	60
Resp 30	4	3	3	4	5	3	5	4	3	3	3	2	3	5	4	54
Resp 31	3	4	3	1	3	3	5	3	3	3	1	3	1	3	3	42
Resp 32	5	5	4	3	4	3	5	5	5	4	3	3	5	5	3	62
Resp 33	5	5	2	5	5	3	5	5	4	5	5	5	4	5	4	67
Resp 34	5	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	72
Resp 35	4	3	5	1	5	3	4	2	4	5	3	5	5	5	5	59
Resp 36	4	2	3	3	5	5	5	5	4	3	2	3	4	5	5	58
Resp 37	5	3	4	3	5	2	5	4	4	3	4	4	3	5	4	58
Resp 38	4	3	4	3	5	2	3	3	4	5	5	4	3	5	4	57
Resp 39	5	3	2	4	3	3	3	5	5	3	3	4	5	4	3	55
Resp 40	5	5	3	5	5	5	3	3	4	5	5	3	5	5	3	64

Resp 41	4	3	4	5	4	2	3	4	4	4	3	3	4	5	4	56
Resp 42	4	3	3	4	3	3	3	5	5	3	3	4	5	4	3	55
Resp 43	5	5	3	5	5	5	3	3	4	5	2	3	5	5	3	61
Resp 44	4	5	1	2	5	5	5	5	5	3	3	3	4	5	4	59
Resp 45	5	5	3	4	5	3	3	4	5	5	4	3	4	4	5	62
Resp 46	5	3	3	5	5	3	3	3	3	3	4	3	3	5	5	56
Resp 47	5	4	2	5	5	4	3	5	4	5	4	5	4	4	5	64
Resp 48	4	5	3	4	5	2	5	3	4	4	5	4	4	5	2	59
Resp 49	5	5	5	4	5	3	4	3	3	4	3	3	4	5	4	60
Resp 50	5	3	3	5	5	3	4	3	5	5	5	2	5	5	3	61
Resp 51	5	4	3	5	5	3	3	4	5	5	4	4	5	5	5	65
Resp 52	4	3	5	1	5	3	4	2	4	5	3	5	5	5	3	57
Resp 53	4	5	3	4	5	3	5	3	5	3	4	4	4	5	3	60
Resp 54	5	4	3	4	5	4	3	5	4	5	5	5	4	5	4	65
Resp 55	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	4	3	4	5	5	68
Resp 56	2	3	2	2	3	3	4	3	4	3	2	3	4	3	4	45
Resp 57	2	3	3	4	4	2	1	2	2	3	2	4	3	2	3	40
Resp 58	5	5	3	5	4	4	1	1	3	5	5	5	5	3	1	55
Resp 59	4	5	3	1	4	2	5	3	4	4	3	3	4	4	3	52
Resp 60	5	4	3	5	5	3	3	4	5	5	4	4	5	5	5	65
Resp 61	4	5	5	5	5	4	5	3	4	4	2	1	4	5	3	59
Resp 62	5	2	3	5	5	4	3	4	5	3	5	4	5	3	5	61
Resp 63	3	4	3	3	5	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	54
Resp 64	5	5	1	5	4	4	1	3	5	3	5	2	1	5	4	53

## HASIL UJI NORMALITAS

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Media Pembelajaran Quizizz	64	100.0%	0	0.0%	64	100.0%
Minat Belajar	64	100.0%	0	0.0%	64	100.0%

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Media Pembelajaran Quizizz	.102	64	.094	.971	64	.134
Minat Belajar	.072	64	.200*	.973	64	.173

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

a. Lilliefors Significance Correction

## HASIL UJI HOMOGENITAS

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Media Pembelajaran Quizizz	Based on Mean	.185	1	126	.668
	Based on Median	.144	1	126	.705
	Based on Median and with adjusted df	.144	1	125.898	.705
	Based on trimmed mean	.200	1	126	.656

## ANOVA

Media Pembelajaran Quizizz					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	27.195	1	27.195	.527	.469
Within Groups	6501.172	126	51.597		
Total	6528.367	127			

## HASIL UJI LINEARITAS

Case Processing Summary						
	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Minat belajar * Media Pembelajaran Quizizz	64	100.0%	0	0.0%	64	100.0%

Report			
Minat belajar			
Media Pembelajaran Quizizz	Mean	N	Std. Deviation
46	45.00	1	.
47	53.00	1	.
48	50.00	1	.
49	50.75	4	6.898
50	47.50	2	3.536
53	57.80	5	2.490
54	62.00	2	4.243
56	59.00	1	.
57	63.00	2	2.828
58	60.00	4	4.690
59	58.50	4	1.732
60	57.50	2	7.778
61	59.33	3	7.506
62	69.00	2	4.243
63	56.00	6	2.898
64	56.40	5	10.015
65	67.00	4	4.397
66	65.60	5	3.050
67	65.00	2	4.243
68	61.00	1	.
70	63.50	2	3.536
71	64.00	1	.
73	61.00	1	.
75	69.67	3	3.215
Total	59.61	64	7.131

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat belajar * Media Pembelajaran Quizizz	Between Groups	(Combined)	2141.451	23	93.107	3.508	.000
		Linearity	1181.886	1	1181.886	44.525	.000
		Deviation from Linearity	959.565	22	43.617	1.643	.085
	Within Groups		1061.783	40	26.545		
	Total		3203.234	63			

## HASIL UJI STATISTIK DESKRIFTIF MEDIA QUIZZ

Statistics		
Media Pembelajaran Quizizz		
N	Valid	64
	Missing	0
Mean		60.53
Std. Error of Mean		.904
Median		61.50
Mode		63
Std. Deviation		7.235
Variance		52.348
Range		29
Minimum		46
Maximum		75
Sum		3874

Media Pembelajaran Quizizz					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	46	1	1.6	1.6	1.6
	47	1	1.6	1.6	3.1
	48	1	1.6	1.6	4.7
	49	4	6.3	6.3	10.9
	50	2	3.1	3.1	14.1
	53	5	7.8	7.8	21.9
	54	2	3.1	3.1	25.0
	56	1	1.6	1.6	26.6
	57	2	3.1	3.1	29.7
	58	4	6.3	6.3	35.9
	59	4	6.3	6.3	42.2
	60	2	3.1	3.1	45.3
	61	3	4.7	4.7	50.0
	62	2	3.1	3.1	53.1
	63	6	9.4	9.4	62.5
	64	5	7.8	7.8	70.3
	65	4	6.3	6.3	76.6
66	5	7.8	7.8	84.4	

67	2	3.1	3.1	87.5
68	1	1.6	1.6	89.1
70	2	3.1	3.1	92.2
71	1	1.6	1.6	93.8
73	1	1.6	1.6	95.3
75	3	4.7	4.7	100.0
Total	64	100.0	100.0	

## HASIL UJI STATISTIK DESKRIFTIF MINAT BELAJAR

Statistics		
Minat belajar		
N	Valid	64
	Missing	0
Mean		59.61
Std. Error of Mean		.891
Median		60.00
Mode		59 <sup>a</sup>
Std. Deviation		7.131
Variance		50.845
Range		32
Minimum		40
Maximum		72
Sum		3815
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown		

Minat belajar					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	1	1.6	1.6	1.6
	42	1	1.6	1.6	3.1
	45	2	3.1	3.1	6.3
	49	1	1.6	1.6	7.8
	50	2	3.1	3.1	10.9
	52	2	3.1	3.1	14.1
	53	1	1.6	1.6	15.6
	54	2	3.1	3.1	18.8
	55	4	6.3	6.3	25.0
	56	4	6.3	6.3	31.3
	57	2	3.1	3.1	34.4
	58	4	6.3	6.3	40.6
	59	5	7.8	7.8	48.4
	60	3	4.7	4.7	53.1
	61	5	7.8	7.8	60.9
62	4	6.3	6.3	67.2	

63	1	1.6	1.6	68.8
64	2	3.1	3.1	71.9
65	4	6.3	6.3	78.1
66	4	6.3	6.3	84.4
67	2	3.1	3.1	87.5
68	2	3.1	3.1	90.6
69	1	1.6	1.6	92.2
70	1	1.6	1.6	93.8
71	1	1.6	1.6	95.3
72	3	4.7	4.7	100.0
Total	64	100.0	100.0	

## HASIL UJI KORELASI PRODUCT MOMENT

<b>Correlations</b>			
		Media Pembelajaran Quizizz	Minat belajar
Media Pembelajaran Quizizz	Pearson Correlation	1	.607**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	64	64
Minat belajar	Pearson Correlation	.607**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	64	64

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP (IAIN) CURUP  
 FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
 Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010  
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

PADA HARI INI Jum'at JAM 10:11 TANGGAL 12-07 TAHUN 2024 TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISW4

NAMA : Peni Dewi Arelia  
 NIM : 21531110  
 PRODI : Pendidikan Agama Islam  
 SEMESTER : 6  
 JUDUL PROPOSAL : Pengaruh metode ayat Per-Ayat terhadap Pemahaman Menabafal Al-Qur'an siswa di Tpa Miftahussibyan Desa air Bening

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANG-KAN BAHWA :

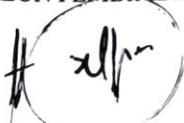
1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
  - a. Pengaruh Penguasaan mata Pembeklatan Quizizz terhadap Peningkatan minat belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan agama Islam di Smk N 4 Rejang Lebong
  - b. ....
  - c. ....
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK, PRODI DAN JURUSAN.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN DENGAN SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I

  
 (Masudi, M. Fiq)

CURUP, 12 - 07 - 2024  
 CALON PEMBIMBING II

  
 (Hastha Purna Putra, M. Ed. Kons)

MODERATOR SEMINAR

( )



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
FAKULTAS TARBİYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010  
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id).

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH**

Nomor : 60 Tahun 2025

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING 1 DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;  
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;  
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;  
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;  
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;  
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.II/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022 - 2026.  
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup  
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan** : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi PAI Nomor : -  
2. Berita Acara Seminar Proposal Pada Hari Jum'at, 12 Juli 2024.

**MEMUTUSKAN :**

**Menetapkan**

- Pertama** : 1. **H. Masudi, M. Fil. I** 19670711 200501 1 006  
2. **Hastha Purna Putra, M. Pd. Kons** 19760827 200903 1 002

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Peni Dwi Aprilia**

N I M : **21531110**

JUDUL SKRIPSI : **Hubungan Media Pembelajaran Quizizz Dengan Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 6 Rejang Lebong.**

- Kedua** : Proses bimbingan dilaku kan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,  
Pada tanggal, 31 Januari 2025

**Dekan,**



**Sutarto**

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan;



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG  
**DINAS PENANAMAN MODAL  
 DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**  
*Jalan Basuki Rahmat No. 10 Kelurahan Dwi Tunggal*

**SURAT IZIN**

Nomor: 503/190526081/IP/DPMPTSP/V/2025

**TENTANG PENELITIAN  
 KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG**

- Dasar : 1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong  
 2. --- Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian Kepada

Nama / TTL : PENI DEWI APRILIA  
 NIM : 21531110  
 Program Studi/Fakultas : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM/ TARBIYAH  
 Judul Proposal Penelitian : **HUBUNGAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZ TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN 6 REJANG LEBONG**  
 Lokasi Penelitian : SMAN 6 REJANG LEBONG  
 Waktu Penelitian : 2025-05-19 s/d 2025-08-19  
 Pemanggung Jawab : WAKIL DEKAN 1

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- Harus mentaati semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku.
- Selesai melakukan penelitian agar melaporkan / menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
- Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon
- Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati mengidahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Dikeluarkan di : C U R U P

Pada Tanggal : 19 Mei 2025

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN  
 PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
 KABUPATEN REJANG LEBONG**



**ZULKARNAIN, SH**  
 Pembina  
 NIP. 19751010 200704 1 001



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), BSSN.



PEMERINTAH PROVINSI BENGKULU  
SMA NEGERI 6 REJANG LEBONG

Jalan Raya Sentral Baru Kecamatan Bermani ulu  
Kode Pos 39152



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.3.8.1/ 133 /MN/SMAN.6/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

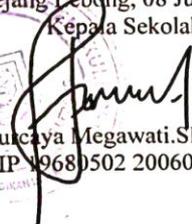
Nama : Nurcaya Megawati.SE.M.Pd  
NIP : 19680502 200604 2 009  
Pangkat/Gol/Ruang : Penata Tingkat I/IVb  
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan Bahwa

Nama : Peni Dewi Aprilia  
NIM : 21531110  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Judul : **Hubungan Media Pembelajaran Qizizz Terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA N 6 Rejang Lebong**

Bahwa yang bersangkutan telah selesai melaksanakan penelitian di SMA Negeri 6 Rejang Lebong Pada tanggal 08 Juli 2025.

Demikian Surat Keterangan ini di buat untuk dapat di pergunakan sebagaimana mustinya

Rejang Lebong, 08 Juli 2025  
Kepala Sekolah  
  
Nurcaya Megawati.SE.M.Pd  
NIP 19680502 200604 2 009



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA	: Peni Dewi Aprilia
NIM	: 21531110
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Agama Islam
FAKULTAS	: Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	: Masudi, M. Fil. I
DOSEN PEMBIMBING II	: Hastha Purna Putra, M.Pd. Kons
JUDUL SKRIPSI	: Hubungan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 6 Rejang Lebong.
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING I
1.	4-4-2025	Bab I	
2.	22-4-2025	Perbaiki Bab II	
3.	5-5-2025	Perbaiki Bab III	
4.	15-5-2025	Acc Penelitian	
5.	23-6-2025	Perbaiki Bab IV	
6.	25-6-2025	Perbaiki Bab V	
7.	26-6-2025	Perbaiki Abstrak	
8.	2-7-2025	Perbaiki Lampiran	
9.	7-7-2025	Acc. Sibana / Skripsi	
10.			
11.			
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH  
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

Masudi, M. Fil. I  
NIP. 136707112005011006

CURUP, 7 Juli 2025

PEMBIMBING II,

Hastha Purna Putra, M.Pd. Kons  
NIP. 137608272003031002

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA	: Peni Dewi Azzilia
NIM	: 21531110
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Agama Islam
FAKULTAS	: Tarbiyah
PEMBIMBING I	: Masudi, M. Fil. I
PEMBIMBING II	: Hastha Purna Putra, M. Pd. kons
JUDUL SKRIPSI	: Hubungan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Peningkatan minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 6 Rejang Lebong
MULAI BIMBINGAN	:
AKHIR BIMBINGAN	:

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING II
1.	3-2-2025	BAB I	
2.	10-2-2025	Perbaikan BAB I	
3.	14-2-2025	BAB II	
4.	21-2-2025	Perbaikan BAB II	
5.	10-2-2025	BAB III	
6.	14-3-2025	instrumen	
7.	17-3-2025	Acc Penelitian	
8.	19-6-2025	Perbaikan Bab IV	
9.	3-7-2025	Perbaikan Bab V dan Abstrak, lampiran	
10.	7-7-2025	Perbaikan lampiran	
11.	7-7-2025	Abstrak	
12.	8-7-2025	Acc Ujian Skripsi	

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI  
SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN  
CURUP

PEMBIMBING I,

Masudi, M. Fil. I  
NIP. 19670711 200501 1006

CURUP, 8 Juli .....2025

PEMBIMBING II,

Hastha Purna Putra, M. Pd. kons  
NIP. 19760827 200903 1 002

DOKUMENTASI

KEGIATAN

PENELITIAN

## DOKUMENTASI PELAKSANAAN PENELITIAN



Penyerahan Surat Izim Penelitian



Foto Bersama Guru PAI Kelas XI

## VALIDITAS ANGKET



Menjelaskan cara pengisian angket



Membagikan angket



Peserta didik mengisi nagket validasi



Pengumpulan angket



Foto bersama peserta didik

## DOKUMENTASI PENELITIAN KELAS XI 1



Menjelaskan cara pengisian angket penelitian



Membagi angket penelitian



Pengisian angket penelitian



Pengumpulan angket penelitain



Foto Bersama peserta didik kelas XI 1

## DOKUMENTASI PENELITIAN KELAS XI 2



Menjelaskan cara pengisian angket penelitian



Membagi angket penelitian



Pengisian angket penelitian



Pengumpulan angket penelitin



Foto Bersama peserta didik kelas XI 2

## DOKUMENTASI PENGGUNAAN MEDIA QUIZZZ



Penjelasan penggunaan media Quizizz



Login menggunakan kode



Peserta didik mengerjakan quiz



Melihat peringkat hasil sekor quiz

## BIODATA PENULIS



Peni Dewi Aprilia, Lahir di Kabupaten Kepahiang, Kecamatan Kepahiang pada tanggal 7 April 2003. Anak ke dua dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Rohiman dan Ibu Nurhayati. Penulis memulai Pendidikan Dasar pada tahun 2009, di Sekolah Dasar Negeri 145 Rejang Lebong.

Kemudian penulis pada tahun 2015 melanjutkan Pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama 14 Rejang Lebong. Dan melanjutkan kembali pendidikan di Sekolah Menengah Atas 06 Rejang Lebong. Kemudian setelah lulus, penulis melanjutkan Pendidikan ke jenjang perguruan tinggi yang ada di Kabupaten Rejang Lebong, Kecamatan Curup yaitu Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup dan mengambil salah satu program studi yang ada di dalam Fakultas Tarbiyah yaitu Pendidikan Agama Islam (PAI). Pada 15 Juli 2024 sampai dengan 26 Agustus 2024, penulis telah mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di salah satu Desa yang berada di Kabupaten Rejang Lebong yaitu Desa Tanjung Beringin. Lalu pada 2 September 2024 sampai dengan 2 Desember 2024, penulis juga telah mengikuti Praktek Kerja Lapangan (PPL) di Sekolah menengah atas 02 Rejang Lebong. Dengan ketekunan, doa dan motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha, penulis mampu menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi yang tahun ini menghantarkan penulis untuk mendapatkan gelar Sarjana Starta Satu.

