

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF QUIZIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DI MADRASAH ALIYAH DARUL
KAROMAH SINGOSARI**

SKRIPSI

Oleh

Mochamad Hafiddhudin Wachid S

NIM. 200101110028



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2025**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF QUIZIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DI MADRASAH ALIYAH DARUL
KAROMAH SINGOSARI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

Mochamad Hafiddhudin Wachid S

NIM. 200101110028



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quiziz terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari

SKRIPSI

Oleh:

Mochamad Hafiddhudin Wachid S

NIM. 200101110028

Telah diperiksa dan disetujui
Pada tanggal 12 Desember 2024

Dosen Pembimbing



Ainatul Mardhiyah, S.kom, M.Cs
NIP. 198603302020122003

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam



Mujtahid, M.Ag
NIP. 197501052005011003

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari**” oleh **Mochamad Hafiddhudin Wachid S** ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 20 Maret 2025.

Dewan Penguji

Ketua (Penguji Utama) :
Drs. Bakhruddin Fannani, M.A., Ph.D.
NIP. 196304202000031004

Tanda Tangan

Sekretaris Sidang :
Ainatul Mardhiyah, S.Kom, M.Cs
NIP. 198603302020122003

Dosen Pembimbing :
Ainatul Mardhiyah, S.Kom, M.Cs
NIP. 198603302020122003

Penguji :
Fahim Khasani, M.A
NIP. 199007102019031012

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Ali, M.Pd

NIP. 19650403100903100

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mochamad Hafiddhudin Wachid S
NIM : 200101110028
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quiziz
terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran
Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah Darul
Karomah Singosari

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini merupakan karya saya sendiri, tidak terdapat karya yang pernah digunakan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan. Apabila pada kemudian hari terdapat klaim dari pihak lain tentang skripsi ini, maka saya bersedia untuk diproses sesuai aturan yang berlaku.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa ada paksaan dari pihak siapapun.

Malang, 12 Desember 2024

Hormat Saya,



Mochamad Hafiddhudin Wachid S
NIM. 200101110028

Ainatul Mardhiyah, S.kom, M.Cs

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 12 Desember 2024

Hal : Skripsi Mochamad Hafiddhudin Wachid S

Lamp. : 4 Eksemplar

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan beberapa kali bimbingan baik dari segi isi, bahasan maupun teknik penulisan dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Mochamad Hafiddhudin Wachid S
NIM : 200101110028
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quiziz
terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran
Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah Darul
Karomah Singosari

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diuji. Demikian, mohon maklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing



Ainatul Mardhiyah, S.kom, M.Cs
NIP. 198603302020122003

MOTTO

مَنْ جَدَّ وَجَدَ

Barang siapa yang bersungguh-sungguh maka akan berhasil

KALIMAT PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan oleh penulis kepada orang-orang tersayang yang senantiasa memberi dukungan, mendoakan dan mendampingi perjuangan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Teruntuk bapak penulis (Suliyanto), ibu (Nuschawati), serta saudara penulis (Dina Fitriani dan Ahmad Zainurin).

KATA PENGANTAR

Dengan rendah hati yang mendalam, penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, yang telah memberi penulis kemampuan dan nikmat atas bantuan dan rahmat-Nya. Segala puji bagi Allah SWT, yang Maha Pengampun lagi Maha Penyayang. Salawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun kita dari jalan yang gelap gulita menuju jalan yang terang benderang, yaitu agama Islam, bersama dengan keluarga, sahabat, dan pengikut yang setia.

Seiring dengan berjalannya penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quiziz Terhadap Minat Belajar Siswa kelas X Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari.” Penulis mengucapkan beribu-ribu terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis menyadari, bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya bimbingan, arahan, serta dukungan dan bantuan dari beberapa pihak. Oleh karenanya, penulis mengucapkan beribu terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Mujtahid, M.Ag., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag., selaku dosen wali yang selalu memberi arahan dan bimbingan selama menempuh pendidikan di kampus UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Ibu Ainatul Mardhiyah, S.kom, M.Cs., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan perhatiannya dalam membimbing, memberikan kritik, saran serta motivasi kepada penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN Maulana Malik Ibrahim yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama menempuh bangku perkuliahan.

7. Keluarga tercinta Bapak Sulianto, S.Pd dan Ibu Nuschawati, yang senantiasa mendoakan dan memberikan motivasi kepada penulis.
8. Mochamad Hafiddhudin W.S selaku penulis yang telah berjuang dan mampu bertahan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Malang, 12 Desember 2024
Penulis,

A handwritten signature in dark ink, consisting of a stylized 'h' followed by a large, rounded 'o' and a trailing flourish.

Mochamad Hafiddhudin Wachid S
NIM. 200101110028

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Dalam penulisan transliterasi Arab-Latin pada penelitian ini, penulis merujuk pada pedoman transliterasi yang telah disepakati dalam Keputusan Bersama antara Menteri Agama Republik Indonesia dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, yaitu Keputusan No. 158 Tahun 1987 dan Keputusan No. 0543 b/U/1987. Pedoman transliterasi ini memberikan kerangka dasar yang digunakan untuk mentransliterasikan teks dalam bahasa Arab ke dalam aksara Latin:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vocal (a) panjang	= â
Vocal (i) panjang	= î
Vocal (u) panjang	= û

C. Vokal Diftong

اُ =	Aw
اِي =	Ay
اُو =	û

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
MOTTO	v
KALIMAT PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
مستخلص البحث.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan	4
1.4 Manfaat	4
1.5 Batasan Masalah.....	5
1.6 Orsinilitas Penelitian	5
1.7 Definisi Istilah.....	8
1.8 Sistematika Penulisan	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
2.1 Kerangka Teoritis.....	11
a. Pengertian Teknologi Informasi.....	11
b. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
c. Manfaat Media Pembelajaran	11
d. Fungsi Media Pembelajaran.....	12
e. Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar	12

f. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	13
2.1.1 Minat Belajar	15
a. Pengertian Minat	15
b. Pengertian Belajar	15
c. Pengertian Minat Belajar Siswa	15
d. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar	17
e. Indikator Minat Belajar	17
2.1.2 Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari.....	18
a. Pengertian Pendidikan Agama Islam.....	18
b. Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	18
2.1.3 Quizizz	19
a..Pengertian Media Pembelajaran Quizizz.....	19
b..Karakteristik dan Penerapan Quizizz	20
c. .Indikator Media Pembelajaran Quizizz	20
d..Kelebihan dan Kekurangan Quizizz.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	24
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	24
3.3 Variabel Penelitian dan Hubungannya.....	25
3.4 Subjek Penelitian.....	25
3.5 Data dan Sumber Data	26
3.6 Gambar Langkah-Langkah Penelitian Kuantitatif	26
3.7 Populasi dan Sempel	27
3.8 Teknik Pengambilan Sampel.....	27
3.9 Variabel dan Indikator Penelitian.....	28
3.10 Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.11 Teknik Analisis Data.....	31
3.11.1 Analisis Deskriptif	31
3.11.2 Analisi Statistik	32
BAB IV PAPARAN DAN HASIL PENELITIAN.....	38

4.1 Latar Belakang Objek Penelitian	38
4.2 Sejarah Berdirinya Madrasah Aliyah Darul Karomah	38
4.3 Hasil Penelitian	42
BAB V PEMBAHASAN	59
5.1 Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran	59
5.2 Tingkat Minat Belajar PAI Siswa	62
5.3 Pengaruh Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa	65
BAB VI PENUTUP	72
6.1 Kesimpulan	72
6.2 Implikasi.....	73
6.3 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1.6 Orisinilitas Penelitian.....	5
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel.....	28
Tabel 3.2 Klasifikasi TCR	32
Tabel 4.1 Data Penggunaan Media Belajar Siswa	42
Tabel 4.2 Distribusi Variabel Media Pembelajaran Quizizz.....	44
Tabel 4.3 Distribusi Minat Belajar PAI	46
Tabel 4.4 Uji Validitas Konstruk	50
Tabel 4.5 Nilai AVE	52
Tabel 4.6 Uji Reliabilitas	53
Tabel 4.7 R-Square.....	55
Tabel 4.8 Hasil Model Fit	56
Tabel 4.9 Hasil <i>Boostraping</i>	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.4 Alur Penelitian.....	22
Gambar 3.6 Langkah-langkah Penelitian Kuantitatif.....	26
Gambar 4.1 Model Struktural	50

ABSTRAK

Sulianto, Mochamad Hafiddhudin Wachid. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari. *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
Pembimbing Skripsi: Ainatul Mardhiyah S.kom, M.Cs

Kata Kunci: Media Pembelajaran Quizizz, Minat Belajar

Pendidikan memainkan peran penting dalam pembentukan kepribadian yang kuat dan dasar peradaban. Dalam situasi seperti ini, strategi pengajaran sangat berpengaruh terhadap kualitas sistem pendidikan. Cara orang berkomunikasi satu sama lain dan proses pembelajaran telah diubah oleh kemajuan teknologi seperti internet, TV, radio, dan komputer. Salah satu inovasi teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan Quizizz, sebuah media pembelajaran berbasis kuis online. Meskipun mayoritas pengguna menggunakan Quizizz sebagai permainan, media ini sebenarnya memiliki fitur yang lebih formal, seperti penilaian harian, kuis, survei, dan pengujian semester.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi bagaimana penggunaan Quizizz, sebuah alat pembelajaran interaktif, memengaruhi minat siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari. Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kuantitatif yang menggunakan survei sebagai metode pengumpulan data. Dengan menggunakan skala penilaian untuk mengukur variabel yang diteliti, angket diberikan kepada siswa untuk mendapatkan data. Dalam penelitian ini, variabel bebas adalah penggunaan media pembelajaran Quizizz, sedangkan variabel terikat adalah minat siswa dalam belajar, yang dinilai melalui perasaan senang, ketertarikan, dan perhatian terhadap pelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz memberikan pengaruh yang positif dan berarti terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel Media Pembelajaran Quizizz berpengaruh signifikan terhadap Minat Belajar PAI, dengan t-statistik 6.939 (> 1.96) dan p-value 0.000 (< 0.05). Pengaruhnya tercermin dari nilai original sample sebesar 0.591, yang berarti kontribusinya mencapai 59,1%. Hasil tersebut berarti bahwa siswa memiliki tingkat ketertarikan yang tinggi dalam menggunakan media ini untuk pembelajaran. Sebagian besar siswa merasa lebih antusias dan tertarik untuk mempelajari materi dengan menggunakan Quizizz dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Namun, dalam aspek perasaan senang, hasil menunjukkan bahwa tidak semua siswa merasakan kepuasan atau perubahan emosional yang lebih baik setelah menggunakan media ini, sehingga masih perlu adanya pengembangan dalam penerapannya.

ABSTRACT

Sulianto, Mochamad Hafiddhudin Wachid. 2024. *The Influence of Using Interactive Learning Media Quizizz on the Learning Interest of Grade X Students in Islamic Religious Education at Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari*. Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang.

Thesis Supervisor: Ainatul Mardhiyah S.kom, M.Cs

Keywords: Quizizz Media, Learning Interest

Education plays a crucial role in shaping strong personalities and forming the foundation of civilization. In this context, teaching strategies significantly influence the quality of the education system. The way people communicate and engage in learning has been transformed by technological advancements such as the internet, television, radio, and computers. One of the technological innovations in education is the use of Quizizz, an online quiz-based learning platform. While most users utilize Quizizz as a game, this platform actually offers more formal features, such as daily assessments, quizzes, surveys, and semester exams.

This study aims to analyze the influence of using interactive learning media Quizizz on students' learning interest in Islamic Religious Education at Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari. The research method employed is a quantitative approach with a survey as the data collection technique. Data was obtained through the distribution of questionnaires to students using a rating scale to measure the variables under study. The variables in this research include the use of Quizizz as an independent variable and students' learning interest as a dependent variable, evaluated through aspects of enjoyment, engagement, and attention to learning.

The results of the study indicate that the use of Quizizz has a positive and significant impact on increasing students' learning interest. The analysis shows that the Quizizz Learning Media variable has a significant effect on students' interest in learning Islamic Religious Education (PAI), with a t-statistic of 6.939 (> 1.96) and a p-value of 0.000 (< 0.05). Its influence is reflected in the original sample value of 0.591, indicating a contribution of 59.1%. This means that students show a high level of interest in using this media for learning purposes. Most students feel more enthusiastic and engaged when learning material through Quizizz compared to conventional teaching methods. However, in terms of emotional satisfaction, the results show that not all students experience increased enjoyment or emotional improvement, suggesting that further development in the implementation of this media is still needed.

مستخلص البحث

سوليانتو، محمد حافظ الدين واشد. 2024. تأثير Quiziz Media على نتائج التعلم لطلاب الصف العاشر من مادة PAI في Singosari, MA Darul Karomah. أطروحة. برنامج دراسة التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الحكومية الإسلامية ملانج. مشرف الأطروحة: عينات المرضية س. كوم ، ماجستير

الكلمات المفتاحية: التأثير, Quizizz Media, مخرجات التعلم

يلعب التعليم دورا مهما في تكوين شخصية قوية وأساس الحضارة. في مثل هذه الحالة ، يكون لاستراتيجيات التدريس تأثير كبير على جودة نظام التعليم. لقد تغيرت الطريقة التي يتواصل بها الناس مع بعضهم البعض وعملية التعلم من خلال التقدم التكنولوجي مثل الإنترنت والتلفزيون والراديو وأجهزة الكمبيوتر. أحد الابتكارات التكنولوجية في التعليم هو استخدام Quizizz ، وهي وسيلة تعليمية قائمة على الاختبار عبر الإنترنت. على الرغم من أن غالبية المستخدمين يستخدمون Quizizz كلعبة ، إلا أن الوسيط يحتوي في الواقع على ميزات أكثر رسمية ، مثل التقييمات اليومية والاختبارات والاستطلاعات واختبارات الفصل الدراسي.

تهدف هذه الدراسة إلى دراسة تأثير استخدام Quizizz على اهتمامات الطلاب التعليمية. في موضوع التربية الدينية الإسلامية في المدرسة العالية دار الكاروما راندواغونغ ، سينغوساري. تظهر نتائج الملاحظة الأولية أن الطلاب ليسوا مهتمين جدا بالتعلم. معظمهم موجودون فقط في حالات الغياب وغالبا ما يغشون أثناء التقييم بسبب استخدام وسائل الإعلام البسيطة. ناقشت الدراسات السابقة التي أجرتها Lathifa Utami Dewi أيضا كيف يمكن ل Quizizz ، وهي أداة تقييم تكويني قائمة على الويب ، تحسين نتائج تعلم الطلاب.

استخدمت هذه الدراسة أرقاما إحصائية لمتغير واحد يمكن ملاحظته بشكل منفصل ثم ربطه. هذا نهج كمي. تساعد الأساليب الكمية الباحثين على فهم تنوع الظواهر. تستخدم هذه الدراسة نهجا كميا. قبل شرح المادة (الاختبار المسبق) ، يتم إعطاء الأسئلة وتكرارها بعد الشرح. يمكن جمع رؤى الطلاب واهتمامهم التعليمي بالموضوع باستخدام هذه التقنية. تستخدم الاستبيانات لإجراء البحوث.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian yang utuh serta meletakkan dasar peradaban manusia. Proses belajar mengajar menjadi inti dari pendidikan dan sangat memengaruhi kualitas sistem pendidikan. Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai inovasi dalam dunia pendidikan telah muncul, termasuk pemanfaatan teknologi komunikasi seperti televisi, satelit, video, radio, serta komputer. Teknologi ini telah mengubah cara manusia berkomunikasi dan memperoleh informasi, termasuk dalam dunia pendidikan.

Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi pendidikan semakin pesat, yang terlihat dari meningkatnya penggunaan internet di berbagai kalangan. Salah satu inovasi yang berkembang adalah pemanfaatan platform pembelajaran berbasis digital, seperti Quizizz. Quizizz adalah sebuah media pembelajaran berbentuk kuis interaktif yang dapat dilakukan secara daring. Meskipun banyak individu menggunakannya sebagai permainan semata, platform ini sebenarnya memiliki berbagai fitur formal, seperti penilaian harian, kuis, survei, hingga ujian semester, yang dapat mendukung proses pembelajaran secara lebih efektif.¹

Selain berfungsi sebagai media evaluasi, Quizizz juga dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dengan menyediakan materi dalam bentuk slideshow, video, teks, dan gambar. Guru dapat memanfaatkan Quizizz dengan menggunakan proyektor di kelas untuk menampilkan materi ajar yang lebih menarik dan interaktif. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam

¹Amany, A. 2020. *Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Vol. 2 (2): 1-11

(PAI), penggunaan Quizizz berpotensi membantu guru menyampaikan materi secara lebih inovatif dan menarik bagi siswa.²

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki cakupan yang luas dan terdiri dari beberapa rumpun utama. Al-Qur'an dan Hadis mengajarkan siswa tentang membaca, memahami, dan menghafal ayat-ayat Al-Qur'an serta hadis sebagai pedoman hidup. Aqidah membahas rukun iman dan keyakinan dalam Islam agar siswa memiliki pemahaman akidah yang kuat. Fiqih mempelajari hukum-hukum Islam terkait ibadah dan muamalah, seperti shalat, zakat, puasa, dan haji. Akhlak berfokus pada nilai-nilai moral dan etika dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan ajaran Islam. Sementara itu, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) menjelaskan perkembangan Islam dari masa Rasulullah hingga sekarang agar siswa memahami sejarah dan perjuangan umat Islam.

Berdasarkan hasil observasi awal di Madrasah Aliyah Darul Karomah Randuagung, Singosari, ditemukan bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI masih rendah. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, sehingga siswa cenderung pasif. Selain itu, berdasarkan pemaparan dari guru mata pelajaran terkait, sebagian besar siswa hanya melakukan absensi tanpa benar-benar mengikuti kelas, serta sering kali mencontek saat ujian karena media yang digunakan masih konvensional. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil rata-rata nilai ujian siswa sebesar 88, dengan komposisi salah dan benar yang sama dan pada poin soal yang sama.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Adam (2023) dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran audio-visual secara signifikan meningkatkan

²CahyaniAmildahCitra,*KeefektifanPenggunaanMediaPembelajaranBerbasisGame Quizizz*, (Jakarta : PT. Grasindo), 2020, h. 12 Edukasi

minat belajar siswa sekolah dasar.³ Siswa yang belajar dengan media ini lebih tertarik dan lebih cepat memahami materi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, penelitian Halawa (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.⁴ Siswa yang belajar dengan media interaktif lebih aktif, memahami konsep lebih baik, dan mampu mengolah informasi dengan lebih efektif. Sementara itu, penelitian Magdalena et al. (2021) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, terutama karena mereka masih kesulitan memahami konsep abstrak tanpa bantuan media visual.⁵

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan. Namun, meskipun berbagai penelitian telah mengkaji efektivitas media pembelajaran interaktif dalam berbagai mata pelajaran, masih sangat sedikit penelitian yang secara spesifik menyoroti dampak penggunaan Quizizz terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan Quizizz terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari, untuk mengisi kesenjangan penelitian yang masih ada dan memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi.

³ Adam, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL PASIFIK PENDIDIKAN*, 2(2), 117-123.

⁴ Halawa, T. (2022). Pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar siswa. *Curve Elasticity: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 40-49.

⁵ Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312-325.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran PAI?
- b. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar siswa kelas X mata Pelajaran PAI?

1.3 Tujuan

- a. Untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media pembelajaran Quizizz pada mata pelajaran PAI di Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari.
- b. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar siswa kelas X mata pelajaran PAI di Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari.

1.4 Manfaat

Penelitian ini mempunyai dua manfaat, yakni manfaat secara teoritis dan praktis. Manfaat teoritis dari pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat mendukung siswa dalam menguasai materi SKI dan menambah motivasi belajar dan pemahaman mereka. Sementara manfaat praktis dari pengembangan media ini diantaranya:

1. Bagi lembaga pendidik
Hasil penelitian diharapkan bermanfaat dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas pendidikan serta mutu lulusan.
2. Bagi Pendidik
Guru diharapkan dapat terbantu dalam menambah wawasan mengenai media pembelajaran interaktif dan bisa digunakan menjadi bahan ajar dengan hasil penelitian ini.
3. Bagi peserta didik
Hasil penelitian diharapkan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran SKI untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman.
4. Bagi peneliti

Kajian ini merupakan perwujudan implementasi materi pendidikan berupa media pendidikan dan materi pendidikan yang diperoleh peneliti universitas.

1.5 Batasan Masalah

Agar pengkajian fokus pada topik pengkajian:

- a. Pengkajian hanya diselenggarakan di Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari
- b. Pengkajian mengacu pada strategi guru PAI untuk memakai teknik Quizizz di kelas X di Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari

1.6 Orisinalitas Penelitian

Tabel 1.6 Orisinalitas Penelitian

No	Judul dan Tahun	Metode	Kelebihan	Kekurangan	Orisinalitas
1	Dampak pemakaian teknologi informasi pada minat pembelajaran murid untuk pendidikan Ekonomi Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial SMAN 12 (Skripsi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2022)	Kuantitatif	1. Interpretasi dan deskripsi mendalam melalui informan yang memberikan perspektif menyeluruh terhadap dampak teknologi informasi dalam pembelajaran. 2. Memberikan wawasan tentang bagaimana teknologi memengaruhi minat belajar dalam bidang ekonomi.	1. Fokus penelitian hanya pada mata pelajaran ekonomi, sehingga belum bisa digeneralisasikan ke mata pelajaran lain. 2. Tidak membandingkan dengan metode pembelajaran lain, sehingga sulit mengetahui efektivitas teknologi dibandingkan pendekatan tradisional.	Lokasi penelitian berbeda dari penelitian sebelumnya, sehingga memberikan sudut pandang baru terkait teknologi dalam pendidikan ekonomi.

2	Dampak model belajar Blended Learning pada minat belajar PAI murid Kelas IX SMP NEGERI 29 Bandar Lampung (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2021)	Kuantitatif	1. Penelitian ini memiliki pemahaman khusus dalam analisis Blended Learning, sehingga memberikan wawasan terkait efektivitas kombinasi pembelajaran daring dan luring dalam PAI. 2. Menyediakan data empiris mengenai bagaimana model pembelajaran ini memengaruhi minat belajar siswa.	1. Terbatas pada satu jenjang pendidikan (SMP), sehingga kurang dapat diterapkan langsung pada jenjang pendidikan lainnya. 2. Kurangnya variasi media pembelajaran yang dibandingkan, karena hanya berfokus pada Blended Learning tanpa mempertimbangkan metode lain seperti media digital interaktif.	Lokasi penelitian berbeda dengan studi sebelumnya, sehingga memberikan perspektif baru dalam penerapan Blended Learning di PAI.
3	Dampak pemakaian Teknologi Informasi pada minat belajar IPA murid di SDN Ajung 3 Kelas 5, 2022	Kuantitatif	1. Memberikan gambaran jelas tentang perbandingan antara teknologi informasi dan metode konvensional dalam pembelajaran	1. Kurangnya kejelasan dalam perbandingan fakta dan kebijakan, sehingga hasil penelitian bisa sulit diinterpretasikan. 2. Hanya meneliti satu sekolah dasar, sehingga generalisasi ke sekolah lain masih terbatas.	Lokasi penelitian tidak selaras dengan penelitian sebelumnya, sehingga memberikan sudut pandang baru dalam pendidikan IPA di tingkat SD.

			IPA di sekolah dasar.		
			2. Menyoroti dampak teknologi pada usia dini, yang jarang dibahas dalam penelitian sebelumnya.		
4	Dampak pemakaian Teknologi Informasi pada minat pembelajaran murid, 2020	Kuantitatif	1. Studi ini lebih bersifat subjektif, sehingga dapat menggali persepsi individu mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran. 2. Fokus pada perubahan perilaku belajar siswa, bukan hanya peningkatan akademik, sehingga memberikan wawasan lebih luas.	1. Kurangnya data kuantitatif yang mendukung analisis, sehingga hasil penelitian lebih bergantung pada interpretasi subjektif. 2. Tidak ada perbandingan dengan metode pembelajaran lain, sehingga efektivitas teknologi informasi tidak bisa diukur secara objektif.	Lokasi penelitian berbeda dengan penelitian sebelumnya, memberikan wawasan unik terkait implementasi teknologi dalam pendidikan.
5	Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap perolehan belajar murid	Kuantitatif	1. Memanfaatkan media digital interaktif (Quizizz) yang inovatif dalam pembelajaran PAI,	1. Ruang lingkup penelitian kurang luas, karena hanya dilakukan di satu sekolah (MA Darul Karomah Singosari), sehingga hasilnya	Lokasi penelitian tidak selaras dengan penelitian sebelumnya, memberikan sudut pandang baru

	kelas 7 untuk belajar PAI di MA Darul Karomah Singosari		menawarkan solusi atas permasalahan rendahnya minat belajar siswa. 2. Quizizz memiliki fitur evaluasi real-time, memungkinkan pengukuran hasil belajar siswa secara lebih akurat. 3. Fokus pada pembelajaran berbasis teknologi, yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan pendidikan modern.	2. mungkin kurang dapat digeneralisasikan ke sekolah lain. 2. Tidak membandingkan Quizizz dengan media pembelajaran lain, sehingga belum dapat memastikan apakah Quizizz lebih efektif dibanding metode interaktif lainnya.	dalam konteks pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah.
--	---	--	---	--	--

1.7 Definisi Istilah

1.7.1 Teknologi Informasi

Teknologi informasi memiliki definisi yakni fasilitas teknologi yang terdiri dari hardware dan software guna mendukung dan meningkatkan kualitas informasi bagi masyarakat secara cepat dan berkualitas.⁶

1.7.2 Minat Belajar

⁶ Ibid hlm 4

Minat belajar adalah keinginan atau kebutuhan yang muncul dari pengalaman belajar individu yang dibentuk oleh rasa aman dan nyaman dalam proses pembelajarannya, sehingga hasil yang diperoleh bisa dikuasai sepenuhnya oleh individu, dan guru harus bisa menciptakan kondisi yang menyenangkan supaya siswa selalu butuh dan ingin belajar.⁷

1.7.3 Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan Agama Islam merupakan pendidikan yang berorientasi pada pembinaan dan pembentukan karakter individu, jema'ah, dan umat. Pendidikan karakter dalam Islam disebut juga sebagai pendidikan akhlak.⁸

1.7.4 Siswa-Siswi Madrasah Aliyah

Madrasah Aliyah merupakan merupakan tahap remaja akhir dengan rentang usia 15-18 tahun. Pada usia tersebut, siswa-siswi berada dalam masa pubertas, dimana terjadi transisi dan perkembangan pada dirinya baik secara fisik, psikis, maupun secara sosial.⁹

1.8 Sistematika Penulisan

1. Bab I Pendahuluan

Mencakup batasan serta rumusan masalah, manfaat serta tujuan penulisan, orisinalitas pengkajian, definisi istilah serta sistematika penulisan.

2. Bab II Kajian Teori

Mencakup kajian teori yang dijadikan sebagai pijakan atau landasan penelitian.

⁷ Ibid hlm 38

⁸ Ibid hlm 163

⁹ Weni Nur Wendari, Aip B., Atiek S.S., **Profil Permasalahan Siswa Sekolah Menengah Pertama (DMP) Negeri Di Kota Bogor**, Jurnal Bimbingan Konseling, Vol 5, No 1, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, 2016, hlm 134.

3. Bab III Metodologi Penelitian

Mencakup pendekatan serta tipe pengkajian yang dipakai, periode serta lokasi pengkajian, variabel pengkajian serta kaitanya, sumber data serta subjek pengkajian, teknik dan instrumen pengukuran data, teknik analisis data, validasi keabsahan data dan prosedur pengkajian.

4. Bab IV Paparan Data dan Hasil Penelitian

Mencakup penjabaran tahap pengkajian sehingga dapat menjadi bukti yang kuat atas pengkajian yang dilakukan.

5. Bab V Pembahasan

Mencakup pembahasan terpadu dari bab II dan bab IV.

6. Bab VI Penutup

Mencakup simpulan serta saran pengkajian yang sudah terlaksana.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Kerangka Teoritis

Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi

a. Pengertian Teknologi Informasi

Hal ini berupa sebuah pengembangan, perancangan, penerapan, dan pelaksanaan bentuk data yang dengan basis komputer dari software & hardware. Apabila disederhanakan lagi, teknologi informasi memiliki definisi yakni fasilitas teknologi mencakup software & hardware untuk mendorong serta menaikkan mutu data untuk tiap individu dengan bermutu.

Teknologi informasi dapat didefinisikan suatu gabungan antara teknologi komunikasi dan komputerisasi yang dirancang melalui software & hardware yang selanjutnya berbentuk sistem yang digunakan untuk memproses, mengolah, merancang, menghimpun serta memanipulasi data secara dominan tehnik guna mendapatkan data yang bermutu serta yang strategis untuk pengambilan keputusan.¹⁰

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah sebuah alat bantu guru dalam melaksanakan prpses pembelajaran dan sebagai penyampaian pesan antara pemberi (guru) dan penerima yaitu siswa (Sutari Novrani, 2021). Media pembelajaran juga dapat mewakili peran guru dalam memberikan informasi kepada siswa. Manfaat dari media pembelajaran adalah melancarkan interaksi antara guru dengan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

c. Manfaat Media Pembelajaran

¹⁰ Intan Trivena Maria Daeng, N.N Mewengkan dan Edmon R.Kalekasaran, **Penggunaan Smartphone dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan oleh Mahasiswa Fisipol Unsrat Manado**, ejournal acta diurna, Vol.VI. No.1, 2017. hlm. 4.

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah mencakup beberapa hal sebagai berikut:¹¹

1. Materi pembelajaran dapat disampaikan secara konsisten.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan menarik.
3. Pembelajaran berlangsung dengan interaksi yang lebih intens.
4. Menghemat waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan mutu hasil belajar siswa.
6. Penggunaan media dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
7. Mendorong tumbuhnya sikap positif pada siswa.
8. Mengoptimalkan peran guru agar lebih produktif.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beragam fungsi bagi guru. Menurut Tafonao (2018), fungsi media pembelajaran bagi pengajar antara lain:¹²

1. Menjadi panduan dalam mencapai tujuan pembelajaran.
2. Menyusun struktur dan urutan materi secara sistematis.
3. Memberikan kerangka kerja yang terorganisir dalam mengajar.
4. Membantu pengajar dalam mengendalikan materi pelajaran.
5. Mendukung ketepatan dan ketelitian dalam penyampaian materi.
6. Meningkatkan rasa percaya diri guru dalam mengajar.
7. Meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran.

e. Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Minat belajar

Pemanfaatan teknologi informasi menjadi sumber pembelajaran yang berupa upaya guna menompang aktivitas pembelajaran supaya lebih efektif. Salah satu teknologi informasi yang digunakan siswa-siswi yakni

¹¹ Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani Manfaat Media Dalam Pembelajaran Vol. VII, No. 1, Januari – Juni 2018.

¹² Tafonao, T. 2018. "Peranan Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." Jurnal Komunikasi Pendidikan 2: 111.

internet yang memiliki banyak informasi yang tersedia, oleh karena itu siswa-siswi dapat mengakses kapanpun dan dimanapun karena tidak terbatas ruang dan waktu. Dengan demikian, murid mudah mendapati data tentang dunia pendidikan dan dapat meningkatkan kegiatan belajar sehingga dapat berdampak positif terhadap minat pembelajaran murid.

Murid yang minat belajarnya tinggi dapat meningkatkan kualitas kesadaran dalam dirinya sendiri guna belajar serta tidak berupa paksaan dari individu lainnya. Dengan kata lain hal tersebut dapat diinterpretasikan bahwa pemanfaatan teknologi informasi berupa internet dapat digunakan sebagai minat belajar dan sumber belajar yang berkualitas dan tinggi yang bisa menaikkan prestasi belajarnya dengan cara mengakses internet sebagai sumber belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi melalui media internet sebagai bahan sumber belajar siswa yang bisa menaikkan kemauan belajar yang tinggi sehingga dapat menunjang prestasi siswa dengan cara mengakses internet.¹³

f. Jenis-Jenis Media Belajar

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar. Jenis media yang digunakan sangat berpengaruh terhadap efektivitas penyampaian materi kepada peserta didik. Menurut Sadiman, dkk. (2009), media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan karakteristik indera yang digunakan dan bentuk penyampaiannya.¹⁴

1. Media Audio

Media audio adalah media yang hanya mengandalkan suara sebagai sarana penyampaian informasi. Contohnya adalah radio, rekaman

¹³ Devi Arisanti, Mhd., Subhan, **Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Muslim di SMP Kota Pekanbaru**, Jurnal Al-Thariqah, Vol 3, No.2, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Riau, 2018, hlm 66.

¹⁴ Arief S. Sadiman, dkk. 2009. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press.

suara, dan podcast pembelajaran. Media ini cocok digunakan untuk melatih kemampuan menyimak dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa atau saat visual tidak memungkinkan untuk digunakan.

2. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Contohnya meliputi gambar, grafik, bagan, diagram, poster, dan foto. Media ini efektif dalam memperjelas konsep abstrak dan memberikan gambaran konkret terhadap materi yang dipelajari.

3. Media Audiovisual

Media audiovisual menggabungkan unsur suara dan gambar dalam satu kesatuan. Contoh dari media ini adalah video pembelajaran, film edukatif, dan animasi interaktif. Penggabungan dua indera (penglihatan dan pendengaran) ini menjadikan media audiovisual sangat efektif dalam meningkatkan retensi informasi dan keterlibatan siswa.

4. Media Berbasis Komputer

Jenis media ini termasuk ke dalam media modern yang berbasis teknologi digital, seperti komputer, laptop, dan aplikasi pembelajaran digital. Media ini memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan materi pembelajaran melalui program atau perangkat lunak tertentu.

5. Media Serbaneka

Media ini meliputi alat dan bahan sederhana yang mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti papan tulis, kertas karton, atau benda-benda nyata (real object). Media ini sering digunakan dalam pembelajaran kontekstual untuk menjelaskan materi secara langsung.

2.1.1 Minat Belajar

a. Pengertian Minat

Melalui asumsi Gie (2004:57) minat memiliki fungsi dalam “Melahirkan perhatian yang serta merta, memudahkan terciptanya pemusatan perhatian, dan mencegah gangguan perhatian dari luar”. Slameto dalam Asmani (2009: 32) menjabarkan bila “Minat adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tertentu, tanpa ada yang menyuruh”. Minat berkaitan pada pribadi tiap individu, 3 peran jiwa yang dimiliki tiap individu mencakup emosi, kognisi serta konasi. Simpulanya bila minat ialah kecondongan jiwa pada sebuah hal yang disertai rasa gembira.¹⁵

b. Pengertian Belajar

Belajar merupakan sebuah tahap yang dilaksanakan tiap individu guna meraih perubahan atas sikap yang berwujud atas keahlian, serta wawasan berlandaskan atas pengalaman yang diperolehnya. Belajar berupa berubahnya pribadi tiap individu yang meningkat dari hal mutu sikapnya mencakup pemikiran, keahlian, wawasan serta beragam hal lain.¹⁶

c. Pengertian Minat Belajar Siswa

Dalam meningkatkan kualitas minat belajar murid sehingga dibutuhkan sumber pembelajaran yang tepat guna tahap peningkatan minat belajar individu tersebut. Menurut Nasution (2008: 46) kesungguhan dalam belajar ini berhubungan erat pada minat serta sikap belajarnya. Apabila sebuah pembelajaran tidak unik serta membosankan, maka individu akan mengesampingkan, begitupula sebaliknya apabila suatu pembelajaran cenderung menyenangkan, maka individu tersebut akan lebih mengutamakan pembelajaran itu. Dalam pengertian lain, Menurut Arsyad

¹⁵ Erlando Doni S., **Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika**, Jurnal Formatif, Vol 6, No 7, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta Selatan, 2016, hlm 37.

¹⁶ Ahdar Djameluddin & Wardana, **Belajar dan Pembelajaran (4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis)**, CV. KAAFFAH LEARNING CENTER, Sulawesi Selatan, 2019, hlm 6.

(2007), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat serta perhatian siswa dalam belajar.

Lee et al. (2011) menyatakan bahwa minat belajar merupakan kecenderungan individu untuk memilih dan memprioritaskan aktivitas belajar tertentu dibandingkan dengan hal lainnya.¹⁷ Sementara itu, menurut Kpolovie et al. (2014), minat belajar berkaitan dengan aspek emosional dan kognitif, di mana minat tersebut dapat memicu perasaan positif, keterikatan, ketertarikan yang mendalam, serta mampu mendorong peningkatan proses berpikir.¹⁸

Menurut Bernard (Sardiman. 2012:76) minat timbul tidak dengan sendirinya, tetapi atas kebiasaan serta kontribusi individu, pengalaman, periode bekerja serta belajarnya. Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat diatas bahwasannya minat belajar ialah kehendakan yang timbul atas pengalaman belajar individu yang dibentuk oleh rasa nyaman serta aman pada tahap belajarnya, maka perolehan yang diperoleh bisa dipegang seluruhnya pada murid, serta guru perlu bisa menciptakan keadaan yang menyenangkan supaya murid minat belajar.¹⁹

Minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Syah (2004), prestasi belajar merupakan hasil dari berbagai faktor yang memengaruhi

¹⁷ Lee, Y.J, Chao, C.H & Chen, C.Y (2011) The influences of interest in learning and learning hours on learning outcomes of vocational college students in Taiwan: using a teacher's instructional attitude as the moderator. *Global Journal of Engineering Education*, (13)3. Retrieved from <http://www.wiete.com.au/journals/GJEE/Publish/vol13no3/01-Lee-Y-J.pdf>.

¹⁸ Kpolovie, P.J., Joe, A.I. & Okoto, T. (2014). Academic achievement prediction: role of interest in learning and attitude towards school. *International Journal of Humanities, Social Science and Education*; 1(11), 73-100.

¹⁹ Dani Firmasyah, **Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika**, Jurnal Pendidikan UNSIKA, Vol 3, No 1, Universitas Singaperbangsa Karawang, Jawa Bara, 2015, hlm 38.

proses belajar, termasuk minat belajar. Minat belajar dapat muncul dari faktor internal, seperti motivasi diri, dan faktor eksternal, seperti lingkungan belajar dan penggunaan media pembelajaran.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Pengkajian yang diselenggarakan (Muliani, 2022), menjabarkan bila faktor yang mendampaki minat belajar ialah mencakup eksternal & internal. Faktor internal yakni suatu pengaruh yang berasal dari pribadi (murid) yang berupa sikap, perhatian, keahlian serta bakat. Melainkan yang eksternal yakni faktor yang dipengaruhi dari luar individu, misalnya fasilitas untuk tahap belajar, pengamatan tahap belajar, support serta binaan dari orang tua dan guru, fasilitas dan kebutuhan dalam belajar.

Lingkup sekolah tergolong faktor eksternal yang berpengaruh terhadap tahap pembelajaran murid. Tidak hanya lingkungan sekolah, lingkup keluarga juga berdampak besar pada minat belajar murid, karena fasilitas, kebutuhan, dukungan dan motivasi dari keluarga membantu individu untuk lebih semangat dan menumbuhkan kreativitas didalam dirinya.²⁰

e. Indikator Minat Belajar

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hanipa (2019) dan Hidayah (2023), indikator dari variabel minat belajar adalah sebagai berikut:

1. Merasa senang dalam belajar Pendidikan Agama Islam.
2. Memiliki ketertarikan untuk mempelajari Pendidikan Agama Islam.
3. Memberikan perhatian terhadap pelajaran Pendidikan Agama Islam.

²⁰ Rina Dwi Muliani, **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik**, Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat, Vol 2, No 2, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Aceh, 2022, hlm 138.

2.1.2 Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah DarulKaromah Singosari

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan pendidikan yang berorientasi pada pembinaan dan pembentukan karakter individu, jemaah, serta umat. Pendidikan karakter di Islam disebut juga menjadi pendidikan akhlak. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan pendidikan yang mengarah pada terbentuknya moral, pribadi intelektual, terbentuknya perilaku tanggungjawab. Nilai-Nilai PAI menjadi landasan manusia dalam mencapai tujuan hidup, yaitu pengabdian kepada sang pencipta. Dengan demikian, akhlak merupakan tujuan dari PAI, terbentuknya akhlak & moral dari tahap pendidikan secara memakai nilai akhlak untuk menjalankan kehidupan.²¹

b. Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pemakaian ini perlu ditingkatkan serta dibagikan menjadi sebuah acuan, materi serta sumber data. Model belajar PAI ditingkatkan berwujud pelajaran buku elektronik (*e-book*). elektronik (*e-learning*). Pemakaian media sosial juga yang berupa youtube, instagram, facebook, TikTok, harus menjadi alternative dalam proses pembelajaran individu karena dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk pengembangan atau inovasi proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.²²

²¹ Ummi Kulsum & Abdul Muhid, **Pendidikan Karakter melalui Pendidikan Agama Islam di Era Revolusi Digital**, Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman, Vol 12, No 2, UIN Sunan Ampel, Surabaya, 2022, hlm 163-164.

²² Asmara Yumarti, **Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Teknologi Informasi**, JOEAI, Vol 2 No 2, Universitas Prof. Dr. Hazairin, SH., Bengkulu, 2019, hlm 124-125.

2.1.3 Quizizz

a. Pengertian Media Pembelajaran Quizizz

Sebuah model belajar dengan basis game menghantarkan kegiatan multipermainan serta membentuk pelatihan interaktif yang menggembirakan. Pemakaian media belajar ini bisa dilaksanakan murid dirumah secara memakai laptop & handphone. Aplikasi ini bisa membentuk murid bersaing maka mendukungnya untuk berkontribusi pada tahap belajar.

Hanif Evendi & Mulyati, Quizizz ialah media belajar yang bisa membagikan motivasi untuk murid guna belajar memakai fitur unik. Quizizz berupa suatu we-btool guna membentuk game kuis interaktif yang dipakai untuk belajar dikelas. Quizizz ialah media belajar unik yang membuat murid tertarik. Quizizz bisa membagikan segi baik untuk tahap belajar secara membuat keadaan serius namun diselenggarakan secara santai. Simpulanya bila Quizizz ialah fitur edukasi interaktif yang unik serta bisa dipakai menjadi sebuah media belajar serta media pengulangan pada tahap belajar. Quizizz bisa dipakai guru menjadi solusi belajar PAI yang menggembirakan, sebab pengalaman model belajar yang benar didorong media interaktif sudah ditingkatkan guna menaikkan kegiatan pembelajaran, perolehan pembelajaran murid serta peningkatan motivasi.

Media pembelajaran merupakan sarana pendukung dalam proses belajar yang berfungsi untuk mempermudah penyampaian materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Menurut Gagne & Briggs (1975) dalam Arsyad (2007), media pembelajaran mencakup berbagai alat fisik, seperti buku, kaset, film, slide, video, dan komputer.²³

Quizizz, menurut Suharsono & Budiarto, adalah alat penilaian formatif interaktif yang dapat digunakan berkali-kali, gratis, dan dapat digunakan di berbagai perangkat, seperti tablet, smartphone, dan komputer berbasis Android, Chrome, dan iOS. Quizizz memungkinkan siswa

²³ Arsyad, A. (2007). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

bergabung langsung dengan kode permainan, sehingga mereka hanya memerlukan satu perangkat dan tidak perlu membuat akun. Quizizz membuat penggunaannya lebih fleksibel karena menampilkan pertanyaan dan opsi jawaban langsung di layar setiap perangkat. Namun, Quizizz masih memberikan analisis jawaban sebagai evaluasi.

Karena Quizizz dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan aktif dan meningkatkan fokus mereka pada materi pelajaran, para pendidik disarankan untuk menggunakannya. Quizizz adalah aplikasi dengan fitur yang selalu diperbarui dan baru-baru ini telah mengeluarkan fitur mode kertas, yang membuat siswa tidak perlu membawa alat elektronik..²⁴

b. Karakteristik dan Penerapan Quizizz

Tidak terdapat total batas pernyataan di kuis, tiap pernyataan bisa mempunyai video serta gambar serta 2-5 pilihan ganda. Perlu terdapatnya 1 jawaban yang benar serta batasan periode guna tiap pernyataannya. Guru bisa menentukan kuis yang bisa dikelola menjadi internal atau eksternal. Implementasi pemakaian fitur ini untuk murid dikelas memakai alat elektroniknya. Jumlah pemain yang hendak melaksanakan kuis ditetapkan guru serta guru menjamin murid yang ikut kuis tidak berupa penyusup.

c. Indikator Media Pembelajaran Quizizz

Menurut Rivai (2009), indikator dari variabel media belajar adalah sebagai berikut:²⁵

1. Relevansi
2. Kemampuan Guru

²⁴ Ibid.

²⁵ Rivai, N. S. (2009). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

3. Kemudahan dalam Penggunaannya
4. Ketersediaan
5. Kebermanfaatan

d. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

Adapun kekurangan dan kelebihan aplikasi Quizizz sebagai berikut:²⁶

Kelebihan Aplikasi Quizizz:

- 1) Dapat diakses kapan saja dan di mana saja.
- 2) Dilengkapi dengan musik latar yang memberikan efek rileks bagi peserta didik saat mengerjakan soal. Musik ini dapat dinonaktifkan jika tidak diinginkan.
- 3) Setelah menyelesaikan soal, jawaban yang benar akan langsung ditampilkan.
- 4) Tersedia meme atau kata-kata motivasi setiap kali berpindah ke soal berikutnya.
- 5) Soal diacak secara otomatis, sehingga peserta didik tidak dapat bekerja sama dalam menjawab.
- 6) Memudahkan guru dalam melakukan penilaian, karena sistem secara otomatis memeriksa jawaban siswa tanpa harus mengecek satu per satu.

Kekurangan Aplikasi Quizizz:

- 1) Membutuhkan koneksi internet yang stabil. Jika jaringan tidak memadai, peserta didik bisa tertinggal, bahkan jika koneksi terputus, mereka tidak dapat menyelesaikan evaluasi atau bergabung kembali.
- 2) Jika menggunakan PC atau laptop, peserta didik dapat membuka tab baru untuk mencari jawaban di internet.

²⁶ Irfani, A. N., Sulistiani, I. R., & Ardiansyah, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMP Wahid Hasyim Malang. Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan, 6(6), 99-107.

2.2 Hipotesis Penelitian

H1: Terdapat pengaruh signifikan antara pemanfaatan media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas X Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari.

Ho: Tidak terdapat pengaruh signifikan antara pemanfaatan media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas X Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari.

2.3 Asumsi Penelitian

Berdasarkan hasil pengamatan dalam penelitian ini, penulis berasumsi bahwa teknologi informasi berpengaruh terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari.

2.4 Gambar Alur Penelitian



Gambar 2.4 Alur Penelitian Kuantitatif

Gambar 2.4 menjelaskan bahwa awal dari penelitian guru PAI Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari belum menerapkan media pembelajaran Quizizz maka dari itu yang pertama dilakukan peneliti adalah menerapkan media pembelajaran Quizizz secara individu kepada siswa untuk meningkatkan

minat belajar murid terhadap pelajaran PAI di sekolah Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis dan Metode Penelitian: Penelitian ini adalah kuantitatif dan dilakukan melalui survei. Penelitian kuantitatif, berdasarkan filsafat positivisme, digunakan untuk menyelidiki populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data menggunakan instrumen penelitian, dan menganalisis data secara kuantitatif atau artistik dengan tujuan memvalidasi hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini menggunakan metode survei, yang berarti melakukan penelitian pada populasi yang besar atau kecil. Untuk mengumpulkan informasi, survei dilakukan dengan menyusun daftar pertanyaan kepada responden.²⁷ Penelitian ini menggunakan kuisioner sebagai pengambilan sampel. Setiap responden diambil sampel secara bersamaan.

Penelitian ini juga bersifat kausalitas, artinya bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab dan akibat antara variabel independen dan dependen. Penelitian ini menjelaskan dan menghitung variabel pengetahuan dan sikap sebagai variabel independen dan kepedulian sebagai variabel dependen²⁸.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari, sebuah lembaga pendidikan yang berfokus pada pengembangan akademik dan keislaman siswa. Kegiatan penelitian berlangsung selama dua

²⁷ Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Sembilan Belas). Alfabeta.

²⁸ Ibid.

hari, dimulai pada Senin, 23 September 2024, dan berakhir pada Selasa, 24 September 2024.

Selama penelitian, berbagai metode pengumpulan data digunakan untuk memperoleh informasi yang akurat dan relevan, termasuk observasi, wawancara, serta pengisian kuesioner oleh peserta didik dan tenaga pendidik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh teknologi informasi terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan dukungan pihak sekolah dan keterlibatan aktif para siswa, penelitian dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan.

3.3 Variabel Penelitian dan Hubungannya

Terdapat dua variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian ini. Variabel bebas atau variabel independen (X) dalam penelitian ini adalah Quizizz Learning Media, dan variabel terikat atau variabel dependen (Y) dalam penelitian ini adalah minat belajar. Dalam penelitian ini, media pembelajaran Quizizz adalah salah satu cara terbaik untuk meningkatkan minat belajar siswa.

3.4 Subjek Penelitian

Pengkajian ini melibatkan satu orang guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari sebagai subjek penelitian utama. Selain itu, penelitian ini juga mencakup partisipasi sebanyak 82 siswa muslim kelas X yang menjadi responden dalam penelitian ini. Para siswa yang terlibat berasal dari berbagai latar belakang akademik dan memiliki tingkat pemahaman yang beragam dalam mata pelajaran PAI.

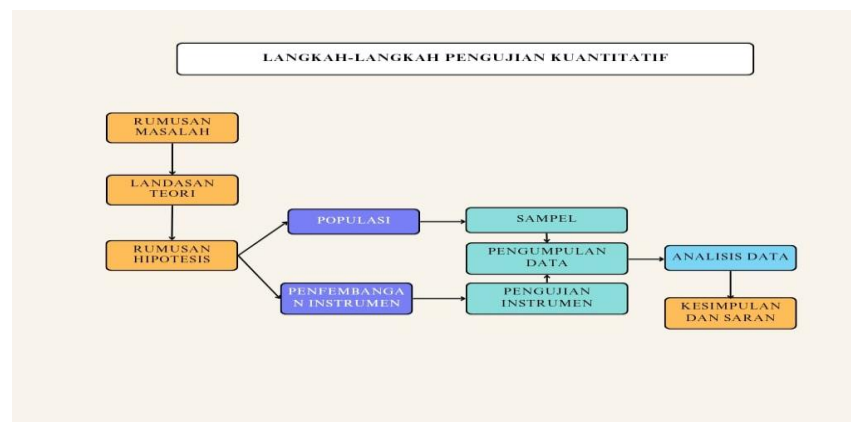
Keterlibatan guru dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan mendalam mengenai metode pengajaran yang digunakan serta kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Sementara itu,

partisipasi siswa bertujuan untuk mengukur sejauh mana efektivitas media pembelajaran yang diterapkan dalam meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap materi PAI. Dengan melibatkan guru dan siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai proses pembelajaran PAI di lingkungan Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari.

3.5 Data dan Sumber Data

- Sumber primer: data ini diperoleh langsung dari kuisioner yang dibagikan pada murid
- Sumber sekunder: diperoleh melalui berkas, buku, jurnal serta internet yang pokok bahasanya selaras pada pengkajian ini.

3.6 Gambar Langkah-Langkah Penelitian Kuantitatif



Gambar 3.6 Langkah-Langkah Penelitian Kuantitatif

Gambar 3.6 menjelaskan langkah-langkah dalam penelitian kuantitatif adalah: memilih masalah, melakukan studi pendahuluan dengan menelaah teori dan riset terdahulu, merumuskan masalah rancangan penelitian, merumuskan hipotesis, menentukan variabel, menyusun rangkaian pengkajian, instrumen atau media penghimpun data, menetapkan sumber data, mengumpulkan data, mengolah dan menganalisis data, penyajian hasil, penemuan teori dan menulis laporan.

3.7 Populasi dan Sampel

3.7.1 Populasi

Populasi berupa ranah generalisasi yang mencakup objek/subjek serta memiliki cirikhas serta mutu yang ditentukan pengkaji guna diamati serta ditarik simpulanya. Pengkajian ini berpopulasi murid kelas X di Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari yang berjumlah 309 siswa.

3.7.2 Sampel

Guna diambilnya sampel memakai random sampling yang dilaksanakan dengan acak tanpa mengamati strata yang terdapat di populasi. Disebabkan total populasi pengkajian ini banyak, sehingga pengkaji hanya menetapkan 30% yang totalnya 82 siswa muslim.

3.8 Teknik pengambilan sampel

Guna diambil sampel memakai probability sampling secara simple random sampling. Probability sampling ialah cara diambilnya sampel yang membagikan kesempatan yang selaras untuk tiap peserta populasi guna ditetapkan sebagai peserta sampel. Pengkajian ini berpopulasi murid kelas X Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari totalnya 309.

Jumlah sampel dalam penelitian ini diperoleh sebesar $309 \text{ kali } 30\% = 81,7$, yang dibulatkan menjadi 82 siswa kelas 7 dan diambil sebagai sampel 82 orang. Menurut Suharsimi Arikunto, "apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semuanya sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika subyeknya besar dapat diambil 10% hingga 15% atau 20% hingga 25% atau lebih, maka peneliti mengambil 30% dari jumlah populasi untuk dijadikan sampel."²⁹

²⁹ Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi VI, Jakarta : PT Rineka Cipta, 2021.

3.9 Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian adalah fitur, sifat, atau nilai seseorang, objek, atau kegiatan yang mengalami variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari untuk mengumpulkan informasi dan kemudian membuat kesimpulan.

Dua variabel digunakan dalam penelitian ini adalah:

A. Variabel Media Pembelajaran Quizizz adalah sebagai berikut:

- 1) Relevansi
- 2) Kemampuan Guru
- 3) Kemudahan dalam Penggunaannya
- 4) Ketersediaan
- 5) Kebermanfaatan

B. Variabel Minat Belajar sebagai berikut:

- 1) Perasaan senang belajar pelajaran Pendidikan agama islam
- 2) Tertarik mempelajari pelajaran Pendidikan agama islam
- 3) Perhatian terhadap pelajaran Pendidikan agama islam

Tabel 3.1

Definisi Operasional Variabel

No	Variabel	Indikator	Item
1	Media Pembelajaran Quizizz (Rivai, 2009)	Relevansi	Quizizz membantu pemahaman materi PAI.
			Quizizz meningkatkan pemahaman Islam.

		Kemampuan Guru	Guru mampu menyusun kuis Quizizz
			Guru dapat membimbing penggunaan Quizizz
		Kemudahan dalam Penggunaan	Terdapat kesulitan teknis penggunaan Quizizz
			Fitur Quizizz mendukung pembelajaran
		Ketersediaan	Siswa memiliki perangkat yang mendukung Quizizz
			Guru sering menggunakan Quizizz
		Kebermanfaatan	Quizizz meningkatkan minat belajar PAI
			Quizizz bermanfaat untuk pemahaman materi
	2	Perasaan senang belajar pelajaran Pendidikan Agama Islam	Merasa bersemangat belajar PAI
			Merasa senang belajar PAI
			Merasa lebih paham
		Tertarik mempelajari pelajaran Pendidikan Agama Islam	Tertarik mengerjakan kuis
			Ingin lebih sering belajar PAI
			Bersemangat untuk mempelajari lebih dalam

		Perhatian terhadap pelajaran Pendidikan Agama Islam	Fokus saat mengerjakan tugas PAI
			Mmembantu lebih fokus dalam belajar
			Bersedia mereview materi PAI

3.10 Teknik Pengumpulan Data

3.10.1 Angket (Kuesioner)

Angket, juga dikenal sebagai kuesioner, adalah metode pengumpulan data di mana responden diberi sejumlah pernyataan tertulis untuk menjawab pertanyaan. Jika peneliti tahu dengan pasti apa yang diharapkan dari responden dan variabel apa yang akan diukur, metode ini akan efektif. Studi ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang penggunaan media pembelajaran Quizizz dan keinginan siswa untuk belajar. Pertanyaan dalam survei disajikan dalam skala peringkat yang disesuaikan dengan indikator; setelah itu, responden dibagi menjadi beberapa kategori:³⁰

Tabel 3.1 Skala Pengukuran

Pernyataan	Favorable	Unfavorable
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

³⁰ Ibid.

3.10.2 Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dengan mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan dokumen tertulis, visual, atau elektronik yang relevan dengan penelitian. Dokumen yang digunakan dapat berupa dokumen primer, seperti laporan resmi dan arsip, serta dokumen sekunder, seperti buku dan artikel jurnal. Metode ini memiliki keunggulan dalam memperoleh data yang objektif, efisien, dan dapat digunakan untuk menelusuri informasi historis. Namun, keterbatasan akses terhadap dokumen serta kemungkinan bias dalam interpretasi menjadi tantangan yang perlu diperhatikan. Oleh karena itu, validasi sumber dan analisis isi menjadi langkah penting dalam memastikan keakuratan data yang dikumpulkan melalui teknik dokumentasi.

3.11 Teknik Analisis Data

3.11.1 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif bertujuan untuk menafsirkan persepsi responden terhadap opsi pernyataan dan menjelaskan distribusi frekuensi pernyataan berdasarkan data yang dikumpulkan.³¹ Dalam penelitian ini, responden dinilai menggunakan lima skala pernyataan berdasarkan skala Likert 1 - 5. Proses analisis ini juga bertujuan untuk memberikan pemahaman menyeluruh tentang masing-masing variabel penelitian yaitu: Pengetahuan, Sikap, dan Kepedulian.

Selanjutnya, ditentukan skor ideal. Skor ideal ini adalah skor yang diasumsikan jika setiap responden memberikan jawaban dengan skor tertinggi untuk setiap item pernyataan.³² Penelitian ini berjumlah 45 responden dimana pada skor tertinggi adalah 4, maka $82 \times 4 = 328$.

³¹ Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Sembilan Belas). Alfabeta.

³² Ibid

Berikutnya dalam mencari (TCR) tingkat capaian responden menggunakan rumus:

$$TCR = \frac{Skor\ Keseluruhan\ Total}{Skor\ Ideal} \times 100\%$$

Adapun, kriteria Tingkat Capaian Responden (TCR) menurut Arikunto (2021), adalah sebagai berikut:³³

Tabel 3.2 Klasifikasi TCR

Nilai	Klasifikasi
86% – 100%	Sangat Baik
71% - 85%	Baik
56% - 70%	Cukup Baik
41% - 55%	Kurang Baik
0% - 40%	Tidak Baik

3.11.2 Analisis Inferensial

Berdasarkan rancangan penelitian, data yang terkumpul nantinya akan dianalisis menggunakan Smart Partial Least Square (PLS) PLS adalah sebuah teknik yang dipakai untuk memprediksi model dengan banyak faktor. Tujuan menggunakan SmartPLS adalah untuk memprediksi hubungan antar konstruk, mengonfirmasi teori dan hubungan antar variabel laten. Smart-PLS memudahkan peneliti untuk menganalisis model yang kompleks dan menghasilkan hasil yang

³³ Arikunto, Suharsimi, Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi VI, Jakarta : PT Rineka Cipta, 2021.

signifikan.³⁴ PLS (partial least square) merupakan metode analisis yang tidak mengasumsikan data tertentu dan menggunakan metode *bootstrapping* atau penggandaan secara acak dimana asumsi normalitas tidak menjadi masalah. Oleh karena itu, dalam permodelan PLS tidak diperlukan data dengan distribusi normal.

Evaluasi Model model pengukuran atau outer model dengan indikator refleksif dievaluasi dengan convergent dan discriminant validity dari indikatornya dan composite reliability untuk keseluruhan indikator. Sedangkan outer model dengan indikator formatif dievaluasi berdasarkan pada substantive contentnya yaitu dengan membandingkan besarnya relative weight dan melihat signifikansi dan ukuran weight tersebut. Model struktural atau inner model dievaluasi dengan melihat presentase varian yang dijelaskan yaitu dengan melihat R untuk konstruk laten dependen dan juga melihat besarnya koefisien jalur strukturalnya. Stabilitas dan estimasi ini dievaluasi dengan menggunakan uji t-statistik yang didapat lewat prosedur *bootstrapping*.³⁵

Alasan-alasan yang melatar belakangi pemilihan model analisis PLS dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model yang terbentuk pada kerangka konseptual penelitian ini, menunjukkan hubungan kausal, yaitu pengetahuan mempengaruhi kepedulian, dan sikap mempengaruhi kepedulian.
2. Penelitian ini menggunakan variabel laten yang diukur melalui indikator. SmartPLS cocok digunakan untuk mengkonfirmasi indikator dari sebuah konsep konstruk/faktor.

³⁴ Salsabila, M. (2023). Perbedaan SMART PLS dan SPSS Dalam Olah Data Penelitian. Retrieved from [uptjurnal.umsu.ac.id: https://uptjurnal.umsu.ac.id/apa-perbedaan-smart-pls-dan-spss-yuk-simak-penjelasan-berikut/](https://uptjurnal.umsu.ac.id/uptjurnal.umsu.ac.id/apa-perbedaan-smart-pls-dan-spss-yuk-simak-penjelasan-berikut/)

³⁵ Yuliyanti, I., & Firmansyah, F. (2023). Kepuasan Nasabah Sebagai Variabel Intervening Pada Pengaruh Customer Relationship Management Terhadap Loyalitas Nasabah. *Jurnal Ecogen*, 6(3), 305–316. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v6i3.14843>

3. SmartPLS merupakan metode yang *powerfull* yang tidak didasarkan pada banyak asumsi.

PLS digunakan untuk memprediksi hubungan antar konstruk dan membantu peneliti dalam mendapatkan nilai variabel laten. Variabel laten merupakan linier agragat dari indikatornya. Model hubungan variabel laten dalam PLS terdiri dari tiga jenis menurut Yuliyanti & Firmansyah, (2023) yaitu:³⁶

1. Outer Model yaitu untuk menspesifikasikan hubungan antara variabel laten dengan indikatornya.
2. Inner Model yaitu untuk menspesifikasikan hubungan antar variabel laten
3. Weight Relation untuk mengestimasi nilai kasus variabel laten. Inner model dan outer model memberikan spesifikasi yang diikuti dengan estimasi weight relation.

Teknis analisis yang dilakukan dalam PLS sebagai berikut:

1. Uji Model Pengukuran (*Outer Model*)

Model atau model pengukuran adalah bentuk penilaian terhadap validitas dan reliabilitas variabel penelitian atau juga disebut hubungan antara indikator dengan variabel laten, guna memastikan meanstrument yang digunakan valid dan layak dijadikan sebagai pengukuran. Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi responden dalam menjawab setiap pernyataan yang diberikan. Sedangkan Uji Validitas digunakan untuk mengetahui kemampuan instrumen untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Kriteria untuk mengevaluasi outer

³⁶ Ibid.

model yaitu convergen validity, discriminant validity (Yuhana et al., 2024) sebagai berikut:³⁷

A. Uji Validitas Konstruk

a. Validitas Konvergen (Convergent Validity)

Outer model dengan indikator reflektif dapat dilihat dari korelasi antara nilai konstruk dengan item nilai indikator. Jika berkorelasi lebih dari 0,70 dengan konstruk yang ingin diukur, maka ukuran reflektif individual dikatakan tinggi. Akan tetapi, dalam riset tahap pengembangan skala, menurut Ghazali & Latan (2014) loading 0,50 sampai 0,60 masih dapat diterima.³⁸

b. Validitas Diskriminan (Discriminant Validity)

Validitas diskriminan digunakan untuk melihat nilai korelasi suatu variable laten dengan variable lainnya. Untuk menguji validitas diskriminan dari konstruk dapat dilihat dari nilai AVE (Ghozali & Latan, 2014). Jika nilai AVE > 0,50 maka model dikatakan baik.

B. Uji Reliabilitas

Pengujian ini digunakan untuk membuktikan konsistensi, ketepatan, dan akurasi instrument dalam mengukur konstruk. Dalam mengukur reliabilitas dapat dilakukan dengan melihat nilai Composite Reliability dan Cronbach's Alpha. Jika nilai cronbach's alpha maupun composite reliability lebih dari 0,70 maka konstruk dikatakan reliabel (Ghozali & Latan, 2014).

³⁷ Yuhana, Setiawan, D., & Utomo, P. P. (2024). Analisis Sistem E-Dimas Universitas Jambi dengan Pendekatan HOT-FIT Model. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 01, 77–87. <https://doi.org/10.21456/vol14iss1pp77-87>.

³⁸ Ghazali, Imam, & Latan Hengky. (2014). *Partial Least Squares : Konsep, Teknik dan Aplikasi Menggunakan SmartPLS 3.0* (edisi ke-2). Semarang : Universitas Diponegoro.

2. Uji Model Struktural (*Inner Model*)

Inner Model merupakan model struktural yang digunakan untuk memprediksi hubungan sebab-akibat (kausalitas) antar variabel laten atau variabel yang tidak dapat diukur secara langsung. Inner Model menggambarkan hubungan antar variabel laten berdasarkan pada substantive theory. Uji pada model struktural dilakukan untuk menguji hubungan antara konstruk laten. Ada beberapa uji untuk model structural yaitu:³⁹

A. Uji R Square

Dalam model struktural dilihat melalui nilai R-Square untuk setiap variabel endogen (terikat), yang dikenal dengan uji goodness-fit model. Suatu model tergolong lemah jika nilai R-Square-nya sebesar 0,25, sedang jika sebesar 0,50, dan kuat jika sebesar 0,75 (Ghozali & Latan, 2014).⁴⁰

B. Uji Model Fit

Uji model fit digunakan untuk mengetahui suatu model memiliki kecocokan dengan data. Nilai *Standardized Root Mean Square* (SRMR) $< 0,10$ atau $< 0,08$ (Ghozali & Latan, 2014).⁴¹

3. Uji Hipotesis (*Bootstrapping*)

Uji hipotesis dilakukan dengan cara melihat nilai t-statistic dan p value pada uji *bootstrapping*. Kriteria nilai p-value untuk mencapai nilai signifikansi 5% adalah $< 0,05$. Sedangkan untuk nilai t-statistic pada alpha 5% adalah $> 1,96$ (Abdillah dan Hartono,

³⁹ Cynthia. (2023). Memahami Inner Model (Model Struktural) Dalam SmartPLS. Retrieved from accounting.binus.ac.id: <https://accounting.binus.ac.id/2021/08/12/memahami-inner-model-model-struktural-dalam-smart-pls/>

⁴⁰ Ibid.

⁴¹ Ibid.

2015).⁴² sehingga syarat sebuah hipotesis diterima yaitu apabila nilai $t\text{-statistic} > t\text{-tabel}$. Untuk melihat pengaruh yang terjadi pada antar variabel bernilai positif atau negative dapat dilihat pada nilai original sample. Nilai Original Sample akan menunjukkan arah pengaruh antar variabel. Jika nilainya positif, berarti pengaruhnya positif, dan sebaliknya jika negatif.

⁴² Abdillah, W., dan J. Hartono. (2015). Partial Least Square (PLS). Yogyakarta : Penerbit Andi.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

4.1 Latar Belakang Objek Penelitian

Madrasah Aliyah Darul Karomah sebagai salah satu lembaga pendidikan di bawah naungan Yayasan Pendidikan Almaarif Randuagung terus berusaha mewujudkan cita-cita pendiri Madrasah Aliyah darul Karomah yaitu generasi islam ahlusunnah waljamaah yang mampu berperan dalam lingkungannya pada jamannya

Madrasah Aliyah Darul Karomah harus mampu memberikan kebutuhan pendidikan yang dibutuhkan masyarakat, terutama masyarakat Desa Randuagung dan sekitarnya agar menjadi madrasah yang dipilih dan diminati bahkan tidak hanya oleh masyarakat sekitar tetapi oleh masyarakat Malang bahkan Jawa Timur.

Arah kebijakan pengembangan Madrasah Aliyah Darul Karomah secara umum, yaitu:

- Madrasah yang tertib administrasi
- Madrasah yang menjawab kebutuhan pendidikan secara terpadu di bidang akademik, keagamaan maupun keterampilan.
- Menyelenggarakan pendidikan dengan fasilitas sesuai kebutuhan jaman (mengikuti perkembangan teknologi)
- Perberdayaan peran serta masyarakat baik di bidang pelaksanaan pendidikan maupun pendanaan melalui hubungan kemitraan.

4.2 Sejarah Berdirinya Madrasah Aliyah Darul Karomah

Madrasah Aliyah Darul Karomah terletak di wilayah utara Kabupaten Malang Provinsi Jawa Timur, tepatnya Desa Randuagung Kecamatan Singosari kira-kira 14 km dari Kota Malang. Berada pada wilayah yang bisa dijangkau dari semua arah namun membutuhkan biaya transportasi yang tidak kecil. Dikelilingi lingkungan industri (baik home industry maupun industri besar) yang memberi pengaruh tuntutan kerja pada penduduk sekitarnya. Madrasah

Aliyah Darul Karomah mempersiapkan anak didiknya untuk mampu bersaing memenangkan kesempatan meraih dunia kerja dengan tetap mempertahankan nilai akhlaq sebagai keunggulan dan siap mandiri menghadapi tantangan. Kondisi masyarakat sekitar Madrasah Aliyah Darul Karomah dalam kisaran menengah ke bawah baik dari sisi penghasilan maupun kesadaran terhadap pendidikan.

Pada tahun 1988, diprakarsai oleh KH. Abdul Djalil, Gus Mochamad Toha, H. Ahmad Basalamah dan H. M. Baidhowi, dengan bantuan Prof. Dr. KH. Muhammad Tolhah Hasan didirikanlah Madrasah Aliyah Darul Karomah dengan berfilial pada Madrasah Aliyah Almaarif Singosari yang pada saat itu dipimpin oleh Ustadz H.Abu Sairi.

Pada setengah tahun pertama, Bapak. M. Rifa'i ditunjuk sebagai kepala madrasah, kemudian jabatan kepala madrasah dilanjutkan oleh Bapak. M. Misbahuddin.

Karena suatu hal Madrasah Aliyah Darul Karomah sempat terhenti kegiatannya dan mulai digagas kembali pada tanggal 1 Juli 1992 kemudian diresmikan pada tanggal 1 April 1993, di bawah naungan Yayasan Pendidikan Maarif Randuagung Singosari.

Pada awal pendiriannya Madrasah Aliyah Darul Karomah berada dalam satu atap dengan MIA 09, MTs Darul Karomah. Sarana dan prasarana madrasah juga menggabung pada madrasah tersebut. Secara berangsur-angsur Madrasah Aliyah Darul Karomah berusaha memenuhi sendiri. Usaha pengembangan terus dilakukan baik dari segi fisik maupun non fisik, secara swadaya madrasah dan yayasan serta dukungan masyarakat.

Pada tahun 2005, Madrasah Aliyah Darul Karomah memperoleh dana bantuan ASFI sebagai modal pengadaan/penambahan RKB. Pada tahun 2006, Madrasah Aliyah Darul Karomah termasuk salah satu madrasah yang mendapat bantuan dana ADB lewat program MEDP. Hal ini memotivasi warga madrasah untuk mengembangkan lokal madrasah dengan bertekad membebaskan tanah seluas 730m². Melalui pencairan dana MEDP selama dua tahun 2008-2010 serta dana swadaya Madrasah Aliyah Darul Karomah berhasil berhias diri

memenuhi fasilitas pendidikan mulai dari pengadaan ruang kelas, Laboratorium Komputer, Laboratorium IPA, Perpustakaan.

Madrasah Aliyah Darul Karomah dengan bantuan berbagai pihak terus berusaha mengikuti perkembangan tuntutan kebutuhan masyarakat dengan terus mengembangkan program agar dapat memenuhi kebutuhan masyarakat baik yang job oriented maupun educated oriented.

Program pembiasaan budaya karakter dan keterampilan terus dikembangkan selain program pengembangan akademik dan penelusuran beasiswa bagi lulusan yang melanjutkan ke perguruan tinggi.

Madrasah Aliyah Darul Karomah berkomitmen untuk terus beradaptasi dengan tuntutan zaman serta kebutuhan masyarakat. Dengan dukungan dari berbagai pihak, madrasah ini secara aktif mengembangkan program-program yang tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga aspek keterampilan dan pembentukan karakter siswa. Upaya ini dilakukan agar lulusan madrasah dapat bersaing dalam berbagai bidang, baik dalam dunia kerja (job-oriented) maupun di dunia akademik (educated-oriented). Dengan pendekatan yang holistik, Madrasah Aliyah Darul Karomah bertujuan untuk mencetak generasi yang unggul dalam ilmu pengetahuan sekaligus memiliki karakter yang kuat sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Sebagai madrasah yang berbasis Islam, Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki posisi yang sangat penting dalam kurikulum Madrasah Aliyah Darul Karomah. Mata pelajaran ini menjadi landasan utama dalam pembentukan karakter siswa dan penguatan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. PAI tidak hanya diajarkan sebagai mata pelajaran wajib, tetapi juga diterapkan dalam kehidupan madrasah melalui berbagai kegiatan keagamaan, seperti shalat berjamaah, pengajian rutin, dan praktik ibadah lainnya. Dengan pendekatan yang holistik, PAI di Madrasah Aliyah Darul Karomah bertujuan untuk mencetak generasi yang tidak hanya unggul dalam ilmu pengetahuan, tetapi juga memiliki akhlak yang mulia dan kuat dalam menjalankan ajaran Islam.

Salah satu program unggulan yang terus dikembangkan adalah pembiasaan budaya karakter di lingkungan madrasah. Program ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai moral dan etika kepada siswa melalui berbagai kegiatan, seperti pembiasaan ibadah, penguatan akhlak, dan keterlibatan dalam kegiatan sosial. Dengan adanya program ini, diharapkan para siswa tidak hanya memiliki kecerdasan intelektual, tetapi juga kecerdasan emosional dan spiritual yang menjadi bekal dalam kehidupan bermasyarakat. Pembentukan karakter yang kuat juga menjadi prioritas dalam membangun pribadi siswa yang bertanggung jawab, disiplin, dan berintegritas.

Selain fokus pada pembentukan karakter, madrasah juga berupaya meningkatkan keterampilan siswa melalui berbagai kegiatan ekstrakurikuler dan pelatihan keterampilan khusus. Kegiatan ini mencakup pelatihan kewirausahaan, pengembangan teknologi informasi, serta berbagai keterampilan vokasional lainnya yang dapat menjadi bekal bagi siswa setelah lulus. Dengan adanya program ini, siswa tidak hanya disiapkan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, tetapi juga dibekali dengan keterampilan praktis yang berguna dalam dunia kerja.

Di samping pengembangan karakter dan keterampilan, Madrasah Aliyah Darul Karomah juga memberikan perhatian khusus pada peningkatan kualitas akademik siswa. Berbagai strategi pembelajaran inovatif diterapkan untuk memastikan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan. Selain itu, madrasah juga aktif dalam menelusuri dan memberikan bimbingan beasiswa bagi siswa yang berprestasi agar mereka memiliki kesempatan lebih besar untuk melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi. Upaya ini merupakan bentuk dukungan madrasah terhadap siswa yang memiliki potensi akademik tinggi namun terkendala oleh faktor ekonomi.

Dengan berbagai program yang terus dikembangkan, Madrasah Aliyah Darul Karomah berharap dapat menjadi lembaga pendidikan yang tidak hanya mencetak lulusan yang cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan keterampilan yang mumpuni. Melalui sinergi antara pihak sekolah, orang tua, serta masyarakat, madrasah ini berupaya menciptakan

lingkungan pendidikan yang kondusif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Diharapkan, lulusan madrasah ini mampu menjadi individu yang sukses di berbagai bidang serta mampu memberikan kontribusi positif bagi masyarakat dan bangsa.

4.3 Hasil Penelitian

a. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Salah satu bagian penting dalam analisis statistika deskriptif adalah deskripsi distribusi variabel, yang bertujuan memberikan gambaran mendalam mengenai variabel penelitian serta sebaran frekuensi jawaban responden terhadap kuesioner yang dibagikan. Tujuan dari proses ini adalah untuk mengubah kumpulan data mentah menjadi informasi yang mudah dipahami, terutama dalam bentuk persentase. Dalam penelitian ini, jumlah responden yang terlibat adalah 82 orang. Berdasarkan skala Likert, responden diberikan empat pilihan pernyataan: 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = setuju, dan 4 = sangat setuju. Peneliti menggunakan dua variabel, yaitu Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz (X) dan Minat Belajar PAI (Y). Hasil distribusi kuisisioner siswa adalah sebagai berikut:

1) Variabel Media Pembelajaran Quizizz (X)

Pada penelitian ini, dilakukan pengukuran intensitas penggunaan media pembelajaran terlebih dahulu berdasarkan pendapat responden yang berjumlah 82 siswa. Persepsi responden terhadap media pembelajaran yang sering digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1

Data Penggunaan Media Pembelajaran Siswa

No	Media Digital	Persentase Pengguna	Jumlah Siswa
1	YouTube	78%	64 siswa
2	Google Search	64%	53 siswa
3	Quizizz	52%	43 siswa
4	Microsoft PowerPoint & PDF Reader	46%	38 siswa
5	Kahoot!	31%	25 siswa

Berdasarkan data yang diperoleh dari 82 siswa, media yang paling banyak digunakan adalah YouTube, dengan 78% siswa (64 siswa) memanfaatkannya sebagai sumber utama dalam memahami materi pelajaran. YouTube menjadi pilihan utama karena menyediakan konten pembelajaran dalam bentuk video, yang mengombinasikan penjelasan visual dan audio sehingga membantu siswa dalam memahami konsep yang sulit. Pada peringkat kedua, Google Search digunakan oleh 64% siswa (53 siswa). Google Search berperan sebagai sumber utama referensi bagi siswa untuk mencari informasi terkait materi pelajaran, tugas sekolah, serta berbagai sumber akademik lainnya, seperti artikel dan jurnal. Hal ini menunjukkan bahwa siswa cenderung aktif mencari informasi tambahan untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap suatu topik.

Selanjutnya, Quizizz menjadi media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh 52% siswa (43 siswa). Platform ini banyak dimanfaatkan baik secara mandiri maupun melalui bimbingan guru untuk latihan soal dan uji pemahaman. Quizizz populer karena fitur gamifikasi, leaderboard, serta umpan balik instan yang membuat proses belajar lebih menyenangkan dan kompetitif. Peringkat keempat, Microsoft PowerPoint dan PDF Reader digunakan oleh 46% siswa (38 siswa). Media ini sering digunakan untuk membaca materi pembelajaran dalam bentuk slide presentasi atau dokumen PDF yang dibagikan oleh guru. PowerPoint membantu dalam menyajikan poin-poin penting secara sistematis, sedangkan PDF Reader digunakan untuk mengakses buku digital atau ringkasan materi.

Terakhir, Kahoot! digunakan oleh 31% siswa (25 siswa), menjadikannya media digital yang paling sedikit digunakan dibandingkan yang lain. Kahoot! sering digunakan sebagai alat kuis interaktif dalam berbagai mata pelajaran. Fitur kompetitif seperti leaderboard dan batasan waktu pengerjaan soal menjadikan Kahoot!

menarik bagi siswa, meskipun belum sebanyak platform lain seperti Quizizz.

Selanjutnya, pengukuran variabel Media Pembelajaran Quizizz (X) dalam penelitian ini menggunakan lima indikator, yaitu relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan, dan kebermanfaatan. Dari lima indikator tersebut diperoleh sepuluh item pertanyaan untuk mengukur variabel Media Pembelajaran Quizizz. Pengukuran dilakukan melalui metode yang ditetapkan dalam penelitian ini, yaitu pemberian skor berdasarkan skala likert 1 – 4 Persepsi responden terhadap variabel Media Pembelajaran Quizizz dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.2

Distribusi Variabel Media Pembelajaran Quizizz

No	Indikator	Skala Pengukuran				Total	Jumlah Responden	Skor Maksimal	TCR (%)	Keterangan
		1	2	3	4					
1	X1.1	0	9	47	26	263	82	328	80,18%	Baik
2	X1.2	1	23	39	19	240	82	328	73,17%	Baik
3	X1.3	2	29	34	17	230	82	328	70,12%	Cukup Baik
4	X1.4	0	18	42	22	250	82	328	76,22%	Baik
5	X1.5	0	13	48	21	254	82	328	77,44%	Baik
6	X1.6	0	16	51	15	245	82	328	74,70%	Baik
7	X1.7	0	10	56	16	252	82	328	76,83%	Baik
8	X1.5	0	6	45	31	271	82	328	82,62%	Baik
9	X1.6	0	8	44	30	268	82	328	81,71%	Baik
10	X1.7	2	15	31	34	261	82	328	79,57%	Baik

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Media Pembelajaran Quizizz dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), dapat diketahui bahwa variabel ini diukur melalui lima indikator utama, yaitu relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan, dan kebermanfaatan. Pengukuran dilakukan menggunakan skala Likert 1–4 dengan total 82 responden dan skor maksimal 328. Secara keseluruhan, hasil perhitungan menunjukkan bahwa mayoritas indikator memiliki Tingkat Capaian Responden (TCR) di atas 70%, yang mengindikasikan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI diterima dengan baik oleh siswa.

Pada indikator relevansi, yang mengukur sejauh mana penggunaan Quizizz membantu siswa dalam memahami materi PAI dan

relevansinya dalam meningkatkan pemahaman ajaran Islam, diperoleh TCR sebesar 80,18% (Baik) untuk X.1 dan 73,17% (Baik) untuk X1.2. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menilai penggunaan Quizizz cukup efektif dalam mendukung pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Selanjutnya, indikator kemampuan guru, yang mencakup aspek penyusunan kuis oleh guru dan bimbingan yang diberikan dalam penggunaan Quizizz, menunjukkan TCR sebesar 70,12% (Cukup Baik) untuk X1.3 dan 76,22% (Baik) untuk X1.4. Nilai TCR pada X1.3 merupakan yang terendah dalam tabel, menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang merasa guru belum sepenuhnya optimal dalam menyusun dan memberikan kuis melalui Quizizz. Namun, secara umum, bimbingan guru dalam penggunaan platform ini dinilai cukup baik.

Pada indikator kemudahan penggunaan, yang mengukur apakah siswa mengalami kesulitan teknis dan kemudahan fitur dalam memahami materi, diperoleh TCR sebesar 74,70% hingga 77,44%. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa fitur-fitur dalam Quizizz membantu mereka dalam memahami materi PAI, meskipun masih terdapat beberapa tantangan teknis dalam penggunaannya.

Indikator ketersediaan, yang mengukur ketersediaan perangkat dan koneksi internet serta frekuensi guru dalam menyediakan kuis, menunjukkan hasil yang sangat baik. Indikator X1.5 memiliki TCR tertinggi dalam tabel, yaitu 82,62%, menunjukkan bahwa siswa merasa guru sering menyediakan kuis melalui Quizizz sebagai bagian dari pembelajaran mereka.

Terakhir, indikator kebermanfaatan, yang menilai apakah Quizizz membantu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi PAI, menunjukkan TCR berkisar antara 79,57% hingga 81,71%. Hasil ini menegaskan bahwa mayoritas siswa merasa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI memberikan manfaat yang signifikan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran PAI dinilai efektif dan diterima dengan baik oleh siswa, dengan sebagian besar indikator berada dalam kategori Baik. Namun, terdapat beberapa aspek yang masih perlu diperbaiki, terutama dalam penyusunan kuis oleh guru dan bimbingan dalam penggunaannya, agar pembelajaran melalui Quizizz semakin optimal.

2) Variabel Minat Belajar (Y)

Variabel Minat Belajar PAI (Y) dalam penelitian ini menggunakan tiga indikator, yaitu Perasaan senang belajar pelajaran Pendidikan agama Islam, Tertarik mempelajari pelajaran Pendidikan agama islam, Perhatian terhadap pelajaran Pendidikan agama islam. Dari tiga indikator tersebut diperoleh sembilan item pertanyaan untuk mengukur variabel Minat Belajar PAI. Pengukuran dilakukan melalui metode yang ditetapkan dalam penelitian ini, yaitu pemberian skor berdasarkan skala likert 1 – 4 Persepsi responden terhadap variabel Minat Belajar PAI dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Minat Belajar PAI

No	Indikator	Skala Pengukuran				Total	Jumlah Responden	Skor Maksimal	TCR (%)	Keterangan
		1	2	3	4					
1	Y.1	4	47	24	7	198	82	328	60,37%	Cukup Baik
2	Y.2	12	39	20	11	194	82	328	59,15%	Cukup Baik
3	Y.3	7	55	15	5	182	82	328	55,49%	Kurang Baik
4	Y.4	0	12	50	20	254	82	328	77,44%	Baik
5	Y.5	1	1	45	35	278	82	328	84,76%	Baik
6	Y.6	0	20	47	15	241	82	328	73,48%	Baik
7	Y.7	0	17	43	22	251	82	328	76,52%	Baik
8	Y.8	0	12	41	29	263	82	328	80,18%	Baik
9	Y.9	0	19	40	23	250	82	328	76,22%	Baik

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Minat Belajar PAI dengan menggunakan Media Pembelajaran Quizizz, diketahui bahwa variabel ini diukur melalui tiga indikator utama, yaitu Perasaan Senang Belajar PAI, Tertarik Mempelajari PAI, dan Perhatian terhadap Pelajaran PAI. Masing-masing indikator diukur menggunakan sembilan item pertanyaan dengan skala Likert 1-4, melibatkan 82 responden, dan memiliki skor maksimal 328. Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas indikator memiliki Tingkat Capaian Responden (TCR) yang

baik, meskipun terdapat beberapa aspek yang perlu mendapat perhatian lebih lanjut.

Pada indikator Perasaan Senang Belajar PAI (Y.1, Y.2, Y.3), yang mengukur tingkat kesenangan dan semangat siswa saat belajar menggunakan Quizizz, diperoleh TCR sebesar 60,37% (Cukup Baik) untuk Y.1, 59,15% (Cukup Baik) untuk Y.2, dan 55,49% (Kurang Baik) untuk Y.3. Nilai TCR pada Y.3 merupakan yang terendah dalam tabel, menunjukkan bahwa setelah menyelesaikan kuis PAI, masih banyak siswa yang tidak merasakan perubahan perasaan yang lebih baik. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun Quizizz dapat meningkatkan interaktivitas, namun masih ada ruang untuk meningkatkan aspek motivasi dan kepuasan siswa setelah mengerjakan kuis.

Selanjutnya, pada indikator Tertarik Mempelajari PAI (Y.4, Y.5, Y.6), yang mengukur ketertarikan siswa terhadap kuis PAI di Quizizz dan keinginan untuk lebih sering menggunakannya, diperoleh TCR sebesar 77,44% untuk Y.4, 84,76% untuk Y.5 (tertinggi dalam tabel), dan 73,48% untuk Y.6. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa tertarik dengan metode pembelajaran ini, bahkan ingin lebih sering menggunakannya, yang mengindikasikan bahwa Quizizz berhasil menarik minat siswa untuk belajar PAI lebih lanjut.

Pada indikator Perhatian terhadap Pelajaran PAI (Y.7, Y.8, Y.9), yang mengukur fokus siswa saat mengerjakan kuis dan apakah mereka lebih memperhatikan materi PAI, diperoleh TCR sebesar 76,52% untuk Y.7, 80,18% untuk Y.8, dan 76,22% untuk Y.9. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa lebih fokus dan lebih memperhatikan materi saat belajar menggunakan Quizizz, bahkan beberapa dari mereka cenderung mengulang kuis untuk memastikan pemahaman yang lebih baik.

Data hasil kuis Asmaul Husna menggunakan Quizizz yang diikuti oleh 309 siswa dari 9 kelas (X-A hingga X-I) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Nilai Kuis Menggunakan Quizizz

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
1	X-A	34	82.5	98	60
2	X-B	35	78.9	95	55
3	X-C	33	85.2	100	65
4	X-D	36	80.3	97	58
5	X-E	34	79.8	94	57
6	X-F	35	84.1	99	62
7	X-G	34	81.7	96	59
8	X-H	34	77.6	93	54
9	X-I	34	83.4	97	61

Hasil kuis Asmaul Husna menggunakan Quizizz pada 309 siswa dari 9 kelas (X-A hingga X-I) menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa berkisar antara 77,6 hingga 85,2. Secara umum, hasil ini mengindikasikan bahwa Quizizz cukup efektif dalam membantu siswa memahami materi, meskipun terdapat variasi dalam pencapaian nilai antar kelas. Kelas X-C memperoleh rata-rata nilai tertinggi (85,2) dengan nilai tertinggi mencapai 100, yang menunjukkan bahwa siswa dalam kelas ini mampu memanfaatkan Quizizz dengan sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa dalam kelas ini memiliki motivasi belajar yang tinggi dan lebih aktif dalam menggunakan media pembelajaran digital. Selain itu, kelas X-F (84,1) dan X-I (83,4) juga menunjukkan rata-rata nilai yang tinggi, dengan nilai tertinggi mencapai 99 dan 97, yang menandakan bahwa siswa di kelas ini memiliki pemahaman yang baik terhadap materi Asmaul Husna.

Di sisi lain, kelas X-H memiliki rata-rata nilai terendah (77,6) dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 54. Hal ini menunjukkan bahwa kelas ini mungkin memiliki tingkat pemahaman yang lebih beragam dibandingkan kelas lainnya, dengan beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi atau kurang terbiasa menggunakan Quizizz sebagai alat pembelajaran. X-B (78,9) dan X-E (79,8) juga memiliki rata-rata nilai yang relatif lebih rendah dibandingkan kelas lainnya, yang dapat mengindikasikan bahwa siswa dalam kelas ini memerlukan lebih banyak bimbingan atau latihan tambahan untuk meningkatkan pemahaman mereka. Dari segi distribusi

nilai tertinggi dan terendah, kelas X-C memiliki nilai tertinggi (100), sedangkan kelas X-H memiliki nilai terendah (54). Kelas dengan nilai terendah yang cukup rendah (di bawah 60) seperti X-B (55), X-H (54), dan X-E (57) kemungkinan memiliki beberapa siswa yang kesulitan memahami materi atau kurang familiar dengan platform Quizizz. Dukungan tambahan dari guru, seperti pembimbingan dalam menjawab soal kuis dan latihan tambahan, dapat membantu siswa-siswa di kelas ini meningkatkan pemahaman mereka.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI secara umum diterima dengan baik oleh siswa, terutama dalam aspek ketertarikan dan perhatian terhadap pelajaran. Namun, terdapat tantangan dalam aspek perasaan senang dan semangat setelah menyelesaikan kuis, yang masih bisa ditingkatkan melalui strategi pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan perbaikan pada aspek ini, Quizizz berpotensi menjadi media pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap PAI.

b. Hasil Analisis Inferensial SEM-PLS

Data kuisioner variabel Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz dan Minat Belajar PAI Siswa kemudian di analisis menggunakan perangkat lunak SEM-PLS 4 pada Windows. Hasil uji statistik adalah sebagai berikut:

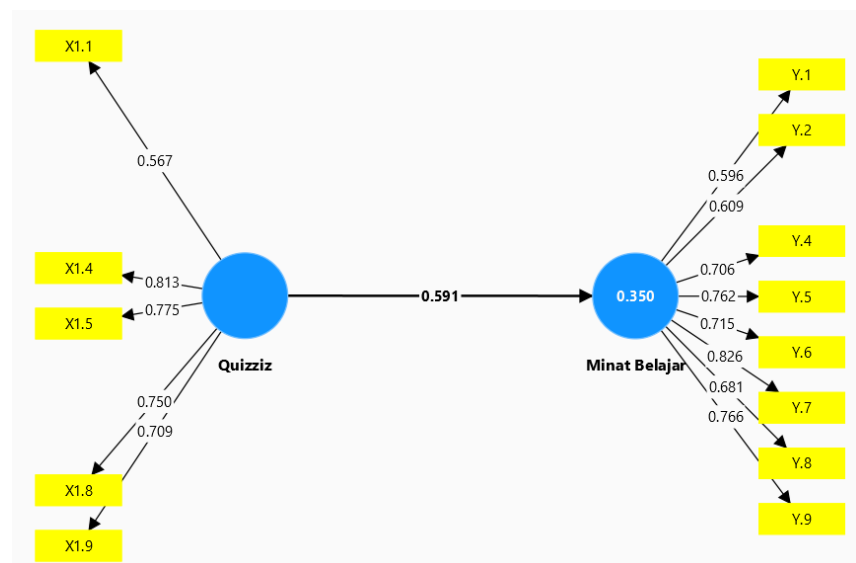
1) Analisis Model Pengukuran (Outer Model)

Tahap evaluasi model pengukuran (outer model) dilakukan melalui pengujian validitas konstruk, yang meliputi validitas konvergen, validitas diskriminan, dan pengujian reliabilitas. Validitas konstruk diuji dengan memeriksa korelasi antara konstruk dan item pertanyaan, serta memastikan adanya korelasi yang lemah antara konstruk tersebut dengan variabel lainnya. Peneliti menggunakan perangkat lunak SmartPLS untuk melakukan analisis. Dalam SmartPLS, terdapat dua langkah utama dalam analisis, yaitu validitas konvergen (convergent

validity) dan validitas diskriminan (discriminant validity).

Analisis model pengukuran (Outer Model) dilakukan dengan analisis SEM-PLS pada software SmartPLS. Berikut ini disajikan hasil analisis outer model data menggunakan SmartPLS.

Gambar 4.1 Model Sruktural



a) Uji Validitas Konvergen

Outer model dengan indikator refleksif dapat dilihat dari korelasi antara nilai konstruk dengan item nilai indikator. Jika berkorelasi lebih dari 0,70 dengan konstruk yang ingin diukur, maka ukuran reflektif individual dikatakan tinggi. Akan tetapi, dalam riset tahap pengembangan skala, menurut Ghazali & Latan (2014) loading 0,50 sampai 0,60 masih dapat diterima. Nilai Loading faktor yang digunakan sebagai ukuran dalam menentukan validitas item pertanyaan dalam penelitian ini diperoleh pada analisis SEM-PLS pada perangkat lunak SmartPLS pada menu *outer loading*. Berikut hasil uji validitas melalui SPLS:

Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Konstruk

Variabel	Indikator	Nilai Loading	Keterangan
----------	-----------	---------------	------------

Media Pembelajaran Quizizz	X.1	0.567	Valid
	X.4	0.813	Valid
	X.5	0.775	Valid
	X.8	0.750	Valid
	X.9	0.709	Valid
Minat Belajar PAI	Y.1	0.596	Valid
	Y.2	0.609	Valid
	Y.4	0.706	Valid
	Y.5	0.762	Valid
	Y.6	0.715	Valid
	Y.7	0.826	Valid
	Y.8	0.681	Valid
	Y.9	0.766	Valid

Berdasarkan tabel 4.3 hasil uji validitas konstruk di atas, diketahui jika terdapat beberapa item pertanyaan yang harus dikeluarkan dari model karena memiliki nilai loading faktor < 0.50 sebagai syarat item dikatakan valid. Item tersebut antara lain X.2, X.3, X.6, X.7, X.10, dan Y.3.

Berdasarkan penjelasan di atas, item pertanyaan yang memiliki nilai loading faktor kurang dari 0.50 merupakan item pertanyaan yang tidak valid. Sehingga, item tersebut harus dikeluarkan dari model karena item pertanyaan tersebut tidak dapat menggambarkan variabel secara baik. Penghapusan item pada setiap variabel dilakukan dengan pertimbangan tidak menghapus indikator yang sudah ditentukan.

b) Uji Validitas Diskriminan

Indikator tercermin pada nilai crossloading antara indikator dengan konstruknya. Jika korelasi indikator dengan konstruk lebih besar dibandingkan korelasi indikator dengan konstruk lainnya, maka konstruk laten memprediksi indikator pada bloknya lebih baik dibanding dengan indikator blok lainnya. Untuk menguji validitas dari konstruk dapat dilihat dari nilai Average Variance

Extracted (AVE) (Ghozali & Latan, 2014). Jika nilai AVE $> 0,50$ maka model dikatakan baik.

Untuk mengetahui nilai AVE, dapat dilihat pada menu Construct Validity and Reliability pada SmartPLS. Fungsi dari nilai AVE adalah untuk melihat bagaimana item pertanyaan dari setiap variabel menggambarkan variabel tersebut. Nilai AVE ini juga berfungsi untuk melihat bagaimana item pertanyaan dari setiap variabel berbeda dengan item variabel lainnya. Sehingga, nilai AVE diperlukan untuk mengurangi bias dalam penelitian ini. Hasil uji validitas diskriminan melalui nilai Average Variance Extracted (AVE) adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Nilai AVE

Variabel	Average Variance Extracted (AVE)	Keterangan
Media Pembelajaran Quizizz	0.530	Valid
Minat Belajar	0.506	Valid

Berdasarkan tabel 4.4 hasil uji nilai Average Variance Extracted (AVE) untuk variabel Media Pembelajaran Quizizz didapatkan nilai sebesar $0.530 > 0.50$ dan untuk variabel Minat Belajar didapatkan nilai sebesar $0.506 > 0.50$. Sehingga, item pada setiap indikator variabel Media Pembelajaran Quizizz dan Minat Belajar dinyatakan valid dan berbeda antara item pertanyaan satu dan lainnya, karena memenuhi persyaratan uji validitas diskriminan melalui nilai Average Variance Extracted (AVE) sebesar > 0.50 .

c) Uji Reliabilitas

Pengujian ini digunakan untuk membuktikan konsistensi, ketepatan, dan akurasi instrument dalam mengukur konstruk. Dalam mengukur reliabilitas dapat dilakukan dengan melihat nilai

Composite Reliability dan Cronbach's Alpha. Jika nilai cronbach's alpha maupun composite reliability lebih dari 0,70 maka konstruk dikatakan reliabel (Ghozali & Latan, 2014).

Untuk melakukan uji reliabilitas pada SmartPLS dapat dilakukan dengan analisis SEM-PLS dan melihat pada menu bagian Construct Validity and Reliability. Nilai Composite Reliability menunjukkan tingkat keandalan variabel dari indikator-indikatornya. Sedangkan, nilai Cronbach Alpha berfungsi untuk melihat reliabilitas internal dari suatu variable, di mana nilai ini untuk mengukur konsistensi jawaban responden terhadap item-item yang terkait dengan variabel. Hasil uji reliabilitas melalui nilai Composite Reliability dan Cronbach's Alpha adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Composite Reliability	Keterangan
Media Pembelajaran Quizizz	0.776	0.799	Reliabel
Minat Belajar	0.858	0.867	Reliabel

Hasil uji reliabilitas terhadap instrumen penelitian ini ditunjukkan melalui nilai Cronbach's Alpha dan Composite Reliability untuk dua variabel, yaitu Media Pembelajaran Quizizz dan Minat Belajar. Pengujian ini bertujuan untuk membuktikan konsistensi serta ketepatan instrumen dalam mengukur konstruk yang diteliti. Berdasarkan hasil analisis, variabel Media Pembelajaran Quizizz memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.776 dan Composite Reliability sebesar 0.799, sedangkan variabel Minat Belajar memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.858 dan Composite Reliability sebesar 0.867. Karena kedua variabel memiliki nilai yang lebih dari 0.70, maka instrumen penelitian ini dapat dikategorikan sebagai reliabel (Ghozali & Latan, 2014).

Dengan demikian, instrumen yang digunakan memiliki konsistensi internal yang baik dan dapat dipercaya dalam mengukur konstruk yang diteliti.

Berdasarkan hasil analisis Outer Model, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian ini memiliki validitas dan reliabilitas yang baik. Uji validitas konvergen menunjukkan bahwa indikator dengan nilai loading faktor di atas 0.50 dianggap valid, sedangkan beberapa indikator yang tidak memenuhi kriteria harus dikeluarkan dari model. Uji validitas diskriminan yang diukur melalui nilai Average Variance Extracted (AVE) menunjukkan bahwa setiap variabel memiliki nilai lebih dari 0.50, yang berarti indikator dalam masing-masing variabel dapat membedakan diri dari variabel lainnya. Selain itu, uji reliabilitas dengan melihat nilai Cronbach's Alpha dan Composite Reliability menunjukkan hasil lebih dari 0.70, yang mengindikasikan bahwa instrumen penelitian ini memiliki tingkat konsistensi internal yang baik. Dengan demikian, model pengukuran telah memenuhi kriteria yang diperlukan untuk analisis lebih lanjut dan dapat digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur hubungan antara variabel secara valid dan reliabel.

2) Analisis Model Struktural (Inner Model)

Analisis model struktural (Inner Model) dilakukan melalui analisis SEM-PLS pada software SmartPLS. Analisis model struktural dilakukan untuk melihat bagaimana hubungan atau pengaruh dari variabel-variabel yang diteliti. Analisis model struktural dilakukan dengan melihat nilai R Square yang bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh yang diberikan oleh variabel eksogen (tidak terikat) terhadap variabel endogen (terikat), serta uji model fit yang bertujuan untuk melihat kecocokan model penelitian yang digunakan.

a) Uji R Square

Dalam model struktural adalah nilai R-Square untuk setiap variabel endogen (terikat), yang dikenal dengan uji goodness-fit model. Suatu model tergolong lemah jika nilai R-Square-nya sebesar 0,25, sedang jika sebesar 0,50, dan kuat jika sebesar 0,75 (Ghozali & Latan, 2014). Nilai R Square didapat melalui uji SEM-PLS pada menu R Square di SmartPLS. Nilai Hasil uji R Square adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji R Square

Variabel	R Square	Keterangan
Media Pembelajaran Quizizz	0.350	Lemah

Tabel 4.6 menyajikan hasil uji R-Square untuk variabel Media Pembelajaran Quizizz dalam model struktural. Nilai R-Square digunakan untuk menilai tingkat goodness-of-fit dari model penelitian, yang menunjukkan seberapa besar variabel independen mampu menjelaskan variabel dependen. Berdasarkan kriteria dari Ghozali & Latan (2014), model dikatakan lemah jika nilai R-Square sebesar 0,25, sedang jika sebesar 0,50, dan kuat jika mencapai 0,75.

Berdasarkan hasil analisis, variabel Media Pembelajaran Quizizz memiliki nilai R-Square sebesar 0,350, yang tergolong dalam kategori lemah. Hal ini menunjukkan bahwa variabel-variabel independen dalam penelitian ini hanya mampu menjelaskan 35% variabilitas dari Media Pembelajaran Quizizz, sedangkan 65% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian.

b) Uji Model Fit

Berdasarkan tabel nilai SRMR (Standardized Root Mean Square Residual), pengujian model fit dilakukan untuk mengevaluasi kesesuaian model secara keseluruhan. Menurut

Ghozali dan Latan (2014), nilai SRMR digunakan untuk mengukur perbedaan antara matriks kovarians yang diobservasi dan matriks kovarians yang diprediksi. Sebuah model dianggap memiliki tingkat model fit yang baik jika nilai SRMR berada pada kategori < 0.10 atau $< 0,08$.

Uji model fit dilakukan dengan analisis SEM-PLS pada menu bagian Model Fit di smartPLS. Hasil uji model fit variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 4.8 Hasil Uji Model Fit

Variabel	SRMR	Keterangan
Media Pembelajaran Quizizz	0.107	Lemah

Tabel 4.7 menunjukkan hasil uji model fit menggunakan nilai Standardized Root Mean Square Residual (SRMR) untuk variabel Media Pembelajaran Quizizz. Pengujian ini bertujuan untuk mengevaluasi kesesuaian model secara keseluruhan dengan membandingkan matriks kovarians yang diobservasi dan yang diprediksi. Menurut Ghozali dan Latan (2014), suatu model dianggap memiliki tingkat model fit yang baik jika nilai SRMR $< 0,10$ atau $< 0,08$.

Berdasarkan hasil analisis, variabel Media Pembelajaran Quizizz memiliki nilai SRMR sebesar 0.107, yang berada di atas batas yang disarankan. Oleh karena itu, model ini dikategorikan sebagai lemah dalam hal kesesuaian model. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara matriks kovarians yang diobservasi dengan yang diprediksi.

Berdasarkan hasil analisis model struktural (Inner Model) yang dilakukan menggunakan SmartPLS, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel dalam penelitian ini masih tergolong lemah. Uji R-Square menunjukkan bahwa variabel Media

Pembelajaran Quizizz memiliki nilai sebesar 0,350, yang berarti hanya 35% variabilitas dari variabel ini yang dapat dijelaskan oleh variabel independen dalam model, sementara 65% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian. Selain itu, uji model fit menggunakan nilai SRMR (Standardized Root Mean Square Residual) menghasilkan nilai 0.107, yang melebihi batas yang disarankan (< 0.10 atau < 0.08), sehingga model ini dianggap memiliki tingkat kesesuaian yang lemah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model penelitian ini masih perlu dilakukan perbaikan dengan mempertimbangkan faktor-faktor lain yang mungkin berpengaruh terhadap variabel yang diteliti, serta peningkatan kesesuaian model untuk memperoleh hasil yang lebih baik dan akurat.

3) Analisis Uji Hipotesis (*Boostrapping*)

Analisis uji hipotesis pada SmartPLS dapat dilakukan melalui uji *Boostrapping*. Uji *Boostrapping* pada SmartPLS dilakukan untuk menguji reliabilitas dan validitas hubungan antar variabel yang diteliti. Berbeda dengan analisis SEM-PLS, pada *boostrapping* diperoleh hasil untuk melihat sejauh mana pengaruh antar variabel yang digunakan.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan hubungan antara variabel yang diteliti dan menentukan apakah model yang diuji memiliki signifikansi statistik. Uji T adalah metode statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis dengan membandingkan t-statistik dan t-tabel. Variabel dikatakan berpengaruh signifikan jika t-statistik lebih besar dari t-tabel. Selain itu, nilai p yang mencapai 0,05 menunjukkan bahwa pengaruh variabel tersebut dapat diterima. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis melalui *Boostrapping* menggunakan kriteria t-statistik dan t-tabel, dengan t-tabel ditentukan sebesar $1,96 < t\text{-statistik}$, dan $p\text{-value} < 0,05$ (Abdillah dan Hartono, 2015). Untuk melihat hasil uji, dapat dilihat melalui menu

Path Coefficient pada uji Bootstrapping. Hasil uji hipotesis dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 4.9 Hasil Uji Bootstrapping

Variabel	Original Sample	T Statistics	P Value	Keterangan
Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar PAI	0.591	6.939	0.000	Positif dan Signifikan

Tabel 4.8 menyajikan hasil uji hipotesis menggunakan metode bootstrapping untuk menguji pengaruh variabel Media Pembelajaran Quizizz terhadap Minat Belajar PAI. Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan nilai t-statistik dengan t-tabel, serta melihat p-value untuk menentukan signifikansi hubungan antar variabel. Menurut Abdillah dan Hartono (2015), suatu variabel dikatakan berpengaruh signifikan jika t-statistik lebih dari 1,96 dan p-value kurang dari 0,05.

Berdasarkan hasil analisis, variabel Media Pembelajaran Quizizz memiliki t-statistik sebesar 6.939, yang jauh lebih besar dari t-tabel 1,96 ($6.939 > 1.96$), serta p-value sebesar 0.000, yang lebih kecil dari 0,05 ($0.005 > 0.000$). Selain itu, pada original sample diketahui nilai sebesar 0.591 yang mencerminkan besarnya pengaruh yang diberikan oleh variabel Media Pembelajaran Quizizz terhadap Minat Belajar PAI adalah sebesar 59.1%.

Dengan demikian, dapat disimpulkan jika terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Media Pembelajaran Quizizz dan Minat Belajar PAI, sehingga H1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran Quizizz berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan Minat Belajar PAI.

BAB V

PEMBAHASAN

5.1 Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Pada PAI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Mayoritas indikator dalam penelitian ini memiliki Tingkat Capaian Responden (TCR) di atas 70%, yang mengindikasikan bahwa siswa menerima penggunaan Quizizz dengan baik dalam pembelajaran mereka.

Menurut teori konstruktivisme, pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa secara aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang interaktif (Rahmawati & Purwaningrum 2022).⁴³ Quizizz, dengan fitur kuis interaktif, feedback instan, dan sistem gamifikasi, memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam memahami konsep-konsep PAI. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa indikator relevansi memiliki TCR sebesar 80,18% untuk pemahaman materi dan 73,17% untuk peningkatan pemahaman ajaran Islam, yang mengindikasikan bahwa siswa menilai Quizizz sebagai alat yang efektif dalam membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, aspek kemudahan penggunaan, dengan TCR berkisar antara 74,70% hingga 77,44%, menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa fitur-fitur dalam Quizizz membantu mereka memahami materi PAI tanpa mengalami hambatan teknis yang signifikan.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian (Efendi and Sesmiarni 2022), yang menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa.⁴⁴ Penggunaan media belajar yang

⁴³ Rahmawati, F. A., & Purwaningrum, J. P. (2022). Penerapan Teori Vygotsky dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, 4(1), 1-4.

⁴⁴ Efendi, D., & Sesmiarni, Z. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Quizizz dalam Pembelajaran di MAN 5 Agam. *at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 90-98.

interaktif memungkinkan siswa untuk menghubungkan konsep-konsep baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, di mana siswa bukan hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam pembelajaran mereka (Magdalena dkk., 2021).⁴⁵

Selain meningkatkan pemahaman, penggunaan Quizizz juga terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian, indikator kebermanfaatan memiliki TCR berkisar antara 79,57% hingga 81,71%, yang menunjukkan bahwa siswa merasa Quizizz membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan temuan (Rahmania, Soraya, and Hamdani 2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan motivasi belajar siswa hingga.⁴⁶ Dalam hal ini, aspek motivasi belajar siswa sangat penting karena motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar berkontribusi langsung pada peningkatan pemahaman mereka terhadap materi.

Hasil survei terhadap responden menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah terbiasa menggunakan media digital dalam kegiatan belajar. Sekitar 85% siswa menggunakan media digital setiap hari, baik untuk mencari referensi materi pelajaran, mengerjakan tugas, maupun mengikuti kuis interaktif. Media digital yang paling sering digunakan dalam pembelajaran adalah YouTube, Google Search, dan Quizizz. Sebanyak 78% siswa menggunakan YouTube untuk menonton video pembelajaran, terutama dalam memahami konsep yang sulit. Video pembelajaran di YouTube memberikan penjelasan visual dan audio yang membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Google Search digunakan oleh

⁴⁵ Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312-325.

⁴⁶ Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114-133.

64% siswa sebagai sumber utama untuk mencari informasi terkait materi pelajaran, tugas sekolah, serta berbagai referensi akademik lainnya. Melalui Google Search, siswa dapat menemukan artikel, jurnal, dan sumber belajar lain yang mendukung pemahaman mereka terhadap suatu topik.

Selain itu, 52% siswa menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif untuk latihan soal dan uji pemahaman, baik secara mandiri maupun melalui bimbingan guru. Fitur gamifikasi, leaderboard, serta umpan balik instan pada Quizizz membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar. Media lain yang juga digunakan dalam pembelajaran adalah Kahoot! dan Microsoft PowerPoint serta PDF Reader. Sebanyak 31% siswa menggunakan Kahoot! untuk mengerjakan kuis interaktif dalam berbagai mata pelajaran. Kahoot! sering dimanfaatkan oleh guru untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan kompetitif melalui fitur leaderboard dan waktu pengerjaan soal yang terbatas. Sementara itu, 46% siswa menggunakan Microsoft PowerPoint dan PDF Reader untuk membaca dan memahami materi yang dibagikan oleh guru dalam bentuk slide presentasi atau dokumen PDF. PowerPoint digunakan untuk menampilkan poin-poin penting secara sistematis, sedangkan PDF Reader membantu siswa mengakses buku digital atau ringkasan materi yang telah disusun oleh guru.

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa YouTube, Google Search, dan Quizizz menjadi tiga media pembelajaran digital yang paling sering digunakan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi antara video pembelajaran, pencarian informasi, dan kuis interaktif sangat mendukung efektivitas pembelajaran dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa Quizizz dimanfaatkan oleh guru PAI sebagai media pengayaan nilai dan review materi yang membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih mendalam. Dengan fitur gamifikasi, feedback instan, serta leaderboard yang kompetitif, Quizizz membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar serta memahami materi PAI dengan cara yang lebih interaktif. Sebagai alat pengayaan nilai

dan review materi, platform ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengulang kembali konsep yang sulit, sehingga mereka lebih siap dalam menghadapi evaluasi pembelajaran.

Namun, efektivitas Quizizz dalam pembelajaran PAI tidak hanya bergantung pada fitur-fitur platform ini, tetapi juga pada peran guru dalam mengelola dan mengoptimalkan penggunaannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator kemampuan guru memiliki TCR sebesar 70,12% untuk penyusunan kuis dan 76,22% untuk bimbingan dalam penggunaan Quizizz, yang merupakan nilai terendah dalam penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa guru masih perlu meningkatkan keterampilan dalam menyusun kuis yang lebih efektif dan memberikan bimbingan dalam penggunaan Quizizz. Oleh karena itu, agar pemanfaatan Quizizz semakin optimal, guru perlu mendapatkan pelatihan dalam menyusun kuis yang lebih variatif dan menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan siswa.

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa penggunaan media pembelajaran Quizizz dapat diterapkan secara efektif dalam pembelajaran PAI di kelas X Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Secara praktis, guru dapat memanfaatkan fitur-fitur dalam Quizizz, seperti kuis interaktif, leaderboard, dan umpan balik instan, untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menantang bagi siswa. Selain itu, guru perlu menyesuaikan tingkat kesulitan soal agar sesuai dengan kemampuan siswa serta mengombinasikan Quizizz dengan metode pembelajaran lain, seperti diskusi kelompok atau ceramah interaktif, agar pengalaman belajar menjadi lebih seimbang dan efektif.

5.2 Tingkat Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas X Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari memiliki minat belajar yang tinggi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Variabel minat belajar diukur melalui tiga indikator utama, yaitu Perasaan Senang Belajar PAI,

Tertarik Mempelajari PAI, dan Perhatian terhadap Pelajaran PAI, dengan menggunakan skala Likert 1–4 dan melibatkan 82 responden. Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas indikator memiliki Tingkat Capaian Responden (TCR) yang baik, meskipun terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan.

Menurut Gie (2004) dalam Ibrahim (2023), minat memiliki fungsi dalam melahirkan perhatian secara spontan, membantu pemusatan perhatian, dan mencegah gangguan dari luar.⁴⁷ Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa indikator Perhatian terhadap Pelajaran PAI memiliki TCR yang cukup tinggi, berkisar antara 76,22% hingga 80,18%, yang mengindikasikan siswa memiliki fokus dalam pembelajaran. Menurut Slameto dalam Asmani (2009), minat adalah rasa lebih suka dan ketertarikan terhadap suatu aktivitas tanpa ada paksaan.⁴⁸ Hal ini tercermin dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa indikator Tertarik Mempelajari PAI memiliki TCR tertinggi, yaitu 84,76% pada Y.5, yang menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran PAI. Nasution (2008) menjelaskan bahwa kesungguhan dalam belajar berhubungan erat dengan minat dan sikap belajar siswa.⁴⁹ Apabila suatu pembelajaran bersifat membosankan, maka siswa akan cenderung mengesampingkannya, tetapi jika pembelajaran bersifat menarik, maka siswa akan lebih antusias.

Namun, hasil juga menunjukkan bahwa indikator Perasaan Senang Belajar PAI memiliki TCR yang lebih rendah dibandingkan indikator lainnya, yaitu berkisar antara 55,49% hingga 60,37%, yang menunjukkan bahwa meskipun siswa memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran PAI,

⁴⁷ Dhea Ramadhani Ibrahim, Hubungan Antara Minat Dengan Kesulitan Belajar Pada Siswa SMP Negeri 1 Sibolangit, Skripsi, Universitas Medan Area.

⁴⁸ Asmani, Jamal, M. 2009. *Jurus-jurus Belajar Efektif Untuk SMP dan SMA*. Yogyakarta: DIVA Press

⁴⁹ Nasution, (2008), *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, Jakarta, PT. Bumi Aksara, 206-209.

tetapi mayoritas siswa masih belum memiliki perasaan senang terhadap pembelajaran PAI. Untuk meningkatkan perasaan senang dalam belajar tersebut banyak dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Bernard dalam Sardiman (2012), minat belajar tidak muncul secara otomatis, tetapi terbentuk melalui pengalaman belajar yang menyenangkan serta dukungan dari lingkungan.⁵⁰ Hal ini berkaitan dengan faktor eksternal dan internal yang memengaruhi minat belajar. Faktor internal, seperti sikap, perhatian, dan bakat siswa, berperan penting dalam menentukan minat belajar mereka. Faktor eksternal, seperti dukungan guru, metode pembelajaran, dan lingkungan sekolah, juga memiliki pengaruh besar (Mesra dkk., 2021).⁵¹

Kurang adanya perasaan senang siswa terhadap mata pelajaran PAI pada siswa kelas X di Madrasah Darul Karomah dipengaruhi oleh perasaan bosan siswa terhadap metode pembelajaran di dalamnya. Temuan bahwa para siswa memiliki ketertarikan pada mata pelajaran PAI dipengaruhi oleh sikap siswa pada saat belajar yang menganggap bahwa pembelajaran PAI lebih santai dan ringan untuk diterima oleh siswa. Tetapi, kurangnya inovasi terhadap metode pembelajaran membuat siswa cenderung merasa bosan.

Hasil penelitian ini terkait tingkat minat belajar siswa, khususnya pada indikator perasaan senang belajar PAI sejalan dengan penelitian (Reski, 2021), yang menyatakan bahwa minat belajar yang rendah dapat dipengaruhi oleh faktor internal yang terdiri atas motivasi, perhatian, dan bakat. Serta faktor eksternal yang terdiri dari lingkungan sekolah, keluarga, serta dukungan fasilitas dan metode pembelajaran.⁵² Di mana dari kedua faktor tersebut ditemukan jika penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa memiliki pengaruh besar terhadap

⁵⁰ Sardiman, A.M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

⁵¹ Mesra, P., & Kuntarto, E. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 177-183.

⁵² Reski, N. (2021). Tingkat minat belajar siswa kelas IX SMPN 11 kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2485-2490.

terciptanya minat belajar siswa, di mana salah satu indikator dalam minat belajar siswa adalah perasaan senang siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil penelitian, implikasi praktis yang dapat diterapkan adalah perlunya pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif guna meningkatkan perasaan senang siswa dalam belajar Pendidikan Agama Islam (PAI). Guru dapat menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang lebih variatif, seperti diskusi kelompok, role-playing, serta pemanfaatan media digital interaktif seperti Quizizz yang menjadi topik dalam penelitian ini. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran PAI dapat lebih dioptimalkan dengan menyusun kuis yang menarik, menyesuaikan tingkat kesulitan soal dengan kemampuan siswa, serta mengintegrasikan fitur gamifikasi yang lebih menantang untuk meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, guru dapat mengombinasikan Quizizz dengan diskusi reflektif setelah kuis untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Penggunaan Quizizz juga dapat disertai dengan pemberian umpan balik yang lebih terarah, sehingga siswa tidak hanya mengetahui jawaban yang benar tetapi juga memahami alasan di balik setiap konsep yang diajarkan. Dengan pemanfaatan Quizizz yang lebih optimal, diharapkan siswa tidak hanya memiliki minat yang tinggi dalam belajar PAI, tetapi juga merasa lebih antusias dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga hasil belajar mereka dapat meningkat secara signifikan.

5.3 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar PAI Pada Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Darul Karomah

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media pembelajaran Quizizz memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Berdasarkan hasil analisis, variabel Media Pembelajaran Quizizz memiliki t-statistik sebesar 6.939, yang jauh lebih besar dari t-tabel (1,96), serta p-value sebesar 0.000, yang lebih kecil dari 0,05. Nilai original sample

menunjukkan sebesar 0.591 atau 59.1% menunjukkan besarnya pengaruh antara penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Minat belajar siswa diukur melalui tiga indikator utama, yaitu Perasaan Senang Belajar PAI, Tertarik Mempelajari PAI, dan Perhatian terhadap Pelajaran PAI. Dari hasil analisis, indikator Tertarik Mempelajari PAI memiliki Tingkat Capaian Responden (TCR) tertinggi, yaitu 84,76%, yang menunjukkan bahwa siswa merasa lebih antusias dalam belajar PAI menggunakan Quizizz dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini sejalan dengan pendapat Nasution (2008) yang menyatakan bahwa metode pembelajaran yang menarik akan membuat siswa lebih aktif.⁵³

Indikator Perhatian terhadap Pelajaran PAI juga menunjukkan hasil yang baik, dengan TCR berkisar antara 76,22% – 80,18%, yang menandakan bahwa Quizizz mampu meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Gie (2004) dalam Ibrahim (2023), minat memiliki fungsi dalam melahirkan perhatian spontan, membantu pemusatan perhatian, dan mencegah gangguan dari luar.⁵⁴ Dengan format kuis berbasis waktu dan sistem skor, siswa lebih fokus dalam menjawab pertanyaan, sehingga mengurangi gangguan eksternal saat belajar.

Namun, tidak semua aspek minat belajar mengalami peningkatan yang signifikan. Indikator Perasaan Senang Belajar PAI memiliki TCR lebih rendah dibandingkan indikator lainnya (55,49% – 60,37%), menunjukkan bahwa meskipun Quizizz meningkatkan interaksi dan perhatian siswa, namun tidak semua siswa merasakan kepuasan emosional setelah menggunakannya. Dalam hal ini, hasil ini berbeda dengan hasil penelitian

⁵³ Nasution, (2008), *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, Jakarta, PT. Bumi Aksara, 206-209.

⁵⁴ Dhea Ramadhani Ibrahim, *Hubungan Antara Minat Dengan Kesulitan Belajar Pada Siswa SMP Negeri 1 Sibolangit*, Skripsi, Universitas Medan Area.

(Adam, 2023) yang menjelaskan jika penggunaan media belajar dapat meningkatkan perasaan senang siswa dalam belajar sebesar 80%.

Beberapa faktor yang dapat memengaruhi hal ini adalah tingkat kesulitan soal yang mungkin terlalu tinggi, tekanan kompetitif dalam sistem skor, serta kurangnya interaksi langsung dengan guru saat menggunakan aplikasi ini. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi dapat membantu meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa dalam belajar, perasaan senang dan kepuasan belajar masih perlu ditingkatkan melalui strategi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak hanya berorientasi pada kompetisi (Rumengan & Talakua, 2020).⁵⁵

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Adam, 2023; Halawa, 2022; Akbar & Hadi, 2023) yang menjelaskan jika Penggunaan Media belajar berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa.⁵⁶⁵⁷⁵⁸ Penelitian (Adam, 2023) menjelaskan jika penggunaan media belajar berbasis audio visual dapat meningkat motivasi dan minat siswa dalam belajar. Penggunaan media belajar dapat meningkatkan perasaan senang siswa dalam belajar sebesar 80%, dan penggunaan media belajar juga meningkatkan minat belajar siswa sebesar 82.4%. Selain itu, penelitian (Halawa, 2022) juga menjelaskan penggunaan media pembelajaran berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran dengan media dapat memahami materi dengan lebih baik, menganalisis, dan mengolah informasi secara individu. Penelitian lain

⁵⁵ Rumengan, Y., & Talakua, C. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning berbasis Smartphone terhadap Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Seram Utara Barat. *Jurnal Bioeduin*, 10(2), 33-40.

⁵⁶ Adam, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL PASIFIK PENDIDIKAN*, 2(2), 117-123.

⁵⁷ Halawa, T. (2022). Pengaruh media pembelajaran terhadap minat belajar siswa. *Curve Elasticity: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 40-49.

⁵⁸ Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653-1660.

(Magdalena dkk., 2021) menambahkan jika banyak siswa yang kurang termotivasi dan merasa bosan dengan metode pembelajaran yang masih tradisional, sehingga penggunaan media belajar yang tepat akan meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.⁵⁹

Salah satu keunggulan utama Quizizz adalah aksesibilitas dan fleksibilitasnya, di mana siswa dapat mengakses kuis kapan saja dan di mana saja (Noor, 2020).⁶⁰ Selain itu, Quizizz juga menghadirkan unsur gamifikasi yang membuat pembelajaran lebih menarik, dengan fitur kuis berbasis skor dan leaderboard yang mendorong siswa untuk lebih kompetitif dan berusaha meningkatkan pemahamannya terhadap materi. Meskipun demikian, penting untuk diingat bahwa tidak semua siswa merasa nyaman dengan sistem kompetitif, sehingga peran guru sangat dibutuhkan untuk menyesuaikan metode pembelajaran agar tetap inklusif bagi semua siswa (Supriadi dkk., 2021).

Selain faktor media pembelajaran, minat belajar siswa juga dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup sikap, perhatian, bakat, dan keahlian siswa, sedangkan faktor eksternal meliputi dukungan dari guru, fasilitas pembelajaran, orang tua, serta lingkungan belajar (Mesra dkk., 2021; Purwanto & Gita, 2023).⁶¹ Berdasarkan teori Bernard dalam Sardiman (2012), minat belajar tidak muncul secara otomatis, tetapi terbentuk melalui pengalaman belajar yang menyenangkan serta dukungan dari lingkungan.⁶² Oleh karena itu, meskipun Quizizz

⁵⁹ Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. Edisi, 3(2), 312-325.

⁶⁰ Noor, S. (2020). Penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7.

⁶¹ Purwanto, A. J., & Gita, R. S. D. (2023). Pengembangan media pembelajaran matematika berdiferensiasi berbasis android. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, 5(2), 131-142.

⁶² Sardiman, A.M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, peran guru tetap sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan mendukung semua siswa. Selain itu, ketersediaan perangkat dan koneksi internet yang memadai juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan penerapan teknologi dalam pembelajaran (Azhar dkk, 2023).⁶³

Temuan lain dalam penelitian ini, menunjukkan hasil analisis nilai kuis Asmaul Husna yang diikuti oleh 309 siswa dari 9 kelas (X-A hingga X-I), diperoleh hasil bahwa kelas X-C memiliki rata-rata nilai tertinggi, yaitu 85,2, dengan nilai tertinggi individu mencapai 100 dan nilai terendah 65. Kelas X-F dan X-I juga menunjukkan hasil yang cukup baik dengan rata-rata nilai masing-masing 84,1 dan 83,4. Sementara itu, kelas dengan rata-rata nilai terendah adalah X-H, yaitu 77,6, dengan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 54. Secara keseluruhan, penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Asmaul Husna, yang terlihat dari rata-rata nilai di sebagian besar kelas yang berada di atas 80.

Quizizz paling cocok digunakan di kelas dengan motivasi belajar tinggi, kemampuan akademik menengah hingga tinggi, serta partisipasi aktif dalam pembelajaran digital. Kelas X-C menempati posisi teratas dalam pemanfaatan Quizizz dengan baik, yang terlihat dari nilai rata-rata tertinggi serta nilai individu tertinggi mencapai 100. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dalam kelas tersebut mampu memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan oleh Quizizz, seperti gamifikasi, leaderboard, dan umpan balik instan, sehingga meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mereka.

Selain itu, kelas X-F dan X-I juga menunjukkan tingkat pemahaman yang baik dengan nilai rata-rata yang cukup tinggi. Siswa di kelas ini dapat belajar secara mandiri, sehingga penggunaan Quizizz sebagai alat latihan

⁶³ Azhar, M., Wahyudi, H., Promadi, P., & Masrun, M. (2023). Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Indonesia. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 3160-3168.

dan evaluasi lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Kelas dengan nilai rata-rata di atas 80, seperti X-A, X-C, X-F, X-G, dan X-I, cenderung lebih responsif terhadap penggunaan media pembelajaran digital. Siswa di kelas ini kemungkinan memiliki kebiasaan yang lebih baik dalam menggunakan perangkat digital untuk keperluan akademik, menjadikan Quizizz sebagai sarana belajar yang lebih menarik bagi siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini, untuk meningkatkan efektivitas penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), penting. Pertama, menyesuaikan tingkat kesulitan soal agar tidak terlalu sulit atau terlalu mudah, sehingga semua siswa dapat merasa tertantang tanpa kehilangan motivasi. Kedua, mengurangi tekanan kompetitif dengan memanfaatkan mode latihan tanpa leaderboard, sehingga siswa tetap bisa belajar tanpa merasa terbebani oleh perbandingan skor. Ketiga, mengombinasikan Quizizz dengan metode diskusi kelompok, agar pembelajaran tidak hanya berfokus pada kompetisi, tetapi juga membangun pemahaman yang lebih mendalam melalui interaksi antar siswa. Keempat, meningkatkan peran guru dalam memberikan bimbingan dan motivasi, dengan memberikan umpan balik langsung setelah kuis agar siswa tidak hanya sekadar bermain, tetapi juga benar-benar memahami materi yang dipelajari. Selain itu, guru juga bisa menggunakan Quizizz sebagai alat evaluasi yang dikombinasikan dengan metode ceramah, diskusi, atau presentasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif dan menarik. Terakhir, peran sekolah dalam mengembangkan sarana dan prasarana yang mendukung untuk penggunaan media pembelajaran berbasis *online*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media pembelajaran Quizizz memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa kelas X Madrasah Aliyah Darul Karomah dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan ketertarikan dan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Fitur gamifikasi seperti skor, leaderboard, dan kuis interaktif

mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Namun, penelitian ini juga mengungkap bahwa aspek perasaan senang belajar PAI masih perlu ditingkatkan, karena tidak semua siswa merasa nyaman dengan sistem kompetitif yang diterapkan dalam Quizizz. Oleh karena itu, guru perlu mengoptimalkan penggunaannya dengan menyesuaikan tingkat kesulitan soal, mengurangi tekanan kompetitif melalui mode latihan tanpa leaderboard, serta mengombinasikannya dengan metode lain seperti diskusi kelompok untuk memperdalam pemahaman siswa. Selain itu, dukungan infrastruktur yang memadai, seperti akses internet yang stabil dan perangkat yang cukup, juga menjadi faktor penting dalam efektivitas penerapan Quizizz di Madrasah Aliyah Darul Karomah. Hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi pihak sekolah dan pendidik dalam merancang metode pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan inklusif guna meningkatkan minat belajar siswa secara optimal.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Pada Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari”, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa menunjukkan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hal ini terlihat dari Tingkat Capaian Responden (TCR) yang berada di atas 70% pada sebagian besar indikator, seperti kemudahan penggunaan, kebermanfaatan, dan relevansi materi. Siswa merasa bahwa Quizizz membantu mereka lebih mudah memahami materi, meningkatkan semangat belajar, serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Fitur-fitur interaktif yang ditawarkan, seperti gamifikasi dan umpan balik langsung, turut menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Quizizz efektif dalam mendukung pemahaman dan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada aspek ketertarikan dan perhatian terhadap media pembelajaran quizizz mendapat hasil yang cukup tinggi. Namun, aspek perasaan senang masih tergolong rendah karena kurangnya variasi metode pembelajaran yang diterapkan. Faktor internal seperti motivasi dan sikap belajar, serta faktor eksternal seperti metode mengajar guru dan lingkungan belajar, sangat memengaruhi minat siswa. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa, siswa kelas X Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari memiliki minat belajar yang cukup tinggi terhadap mata pelajaran PAI. Selain

itu, berdasarkan hasil kuis, terlihat dari mayoritas kelas yang memperoleh nilai rata-rata di atas 80, dengan kelas X-C sebagai kelas tertinggi dengan rata-rata 85,2 dan nilai individu mencapai 100. Quizizz terbukti paling efektif diterapkan pada kelas dengan motivasi belajar tinggi, kemampuan akademik menengah hingga tinggi, serta partisipasi aktif dalam pembelajaran. Fitur-fitur interaktif yang dimiliki Quizizz, seperti gamifikasi dan umpan balik instan, mampu meningkatkan semangat belajar siswa. Selain X-C, kelas X-F dan X-I juga menunjukkan hasil yang baik, mencerminkan efektivitas Quizizz sebagai media evaluasi dan pembelajaran mandiri. Dengan demikian, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital seperti Quizizz cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Asmaul Husna.

3. Hasil analisis menunjukkan hasil t-statistik 6.939 dan p-value 0.000. Hasil tersebut menunjukkan Quizizz meningkatkan keterlibatan dan perhatian siswa, namun aspek perasaan senang masih perlu ditingkatkan. Agar lebih efektif, penggunaan Quizizz perlu dioptimalkan dengan bimbingan guru, penyesuaian tingkat kesulitan soal, dan metode pembelajaran yang lebih variatif agar siswa tetap termotivasi dan nyaman dalam belajar. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa.

6.2 Implikasi

Penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan minat belajar siswa. Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Quizizz dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran alternatif yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Fitur seperti umpan balik instan, gamifikasi, dan leaderboard mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta membuat proses belajar menjadi lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Namun, meskipun

memiliki keunggulan dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa, efektivitas Quizizz tetap bergantung pada peran guru dalam mengelola dan mengoptimalkan penggunaannya. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menyusun kuis yang sesuai dengan tingkat kesulitan siswa, memberikan bimbingan dalam penggunaan Quizizz, serta mengombinasikan metode pembelajaran lainnya seperti diskusi kelompok atau ceramah interaktif guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih seimbang dan efektif. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah dalam penyediaan akses internet yang stabil dan fasilitas teknologi yang memadai juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi Quizizz dalam pembelajaran. Dengan pengelolaan yang baik, media pembelajaran ini berpotensi menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI dan minat belajar siswa secara keseluruhan.

6.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Pada Siswa Kelas X Madrasah Aliyah Darul Karomah Singosari”, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Untuk Sekolah, Sekolah sebaiknya menyediakan fasilitas pendukung seperti internet dan perangkat yang memadai, mengadakan pelatihan bagi guru dalam penggunaan Quizizz, serta mendukung integrasi media pembelajaran digital dalam kurikulum.
2. Untuk Siswa, Siswa diharapkan lebih aktif dalam memanfaatkan Quizizz sebagai alat belajar mandiri, mengembangkan strategi belajar yang efektif, serta tidak hanya berfokus pada kompetisi tetapi juga pemahaman materi.
3. Untuk Guru, Guru perlu meningkatkan keterampilan dalam menyusun kuis yang variatif, mengombinasikan Quizizz dengan metode lain, serta memberikan bimbingan dan umpan balik yang lebih intensif kepada siswa.

4. Untuk Peneliti Selanjutnya, Penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan responden, mengeksplorasi faktor lain yang mempengaruhi efektivitas Quizizz, membandingkannya dengan media pembelajaran lain, serta menambahkan pendekatan kualitatif untuk analisis yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, W., dan J. Hartono. (2015). Partial Least Square (PLS). Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Abdillah, W., dan J. Hartono. 2015. Partial Least Square (PLS). Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Adam, A. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pasifik Pendidikan* 2(2): 117–23.
- Akbar, H. F., dan M. S. Hadi. 2023. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa." *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4(2): 1653–60.
- Arikunto, S. 2021. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arisanti, Devi, dan Mhd. Subhan. 2018. "Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Muslim di SMP Kota Pekanbaru." *Jurnal Al-Thariqah* 3(2). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Asmani, Jamal M. 2009. *Jurus-jurus Belajar Efektif untuk SMP dan SMA*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Azhar, M., H. Wahyudi, P. Promadi, dan M. Masrun. 2023. "Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Indonesia." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)* 6(4): 3160–68.
- Cynthia. 2023. "Memahami Inner Model (Model Struktural) Dalam SmartPLS." Diakses dari <https://accounting.binus.ac.id/2021/08/12/memahami-inner-model-model-struktural-dalam-smart-pls/>.
- Daeng, Intan T. M., N. N. Mewengkang, dan E. R. Kalekasaran. 2017. "Penggunaan Smartphone dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan oleh Mahasiswa Fisipol Unsrat Manado." *ejournal Acta Diurna* 6(1).

- Dewi, K. S., dan A. Sudaryanto. 2020. "Validitas dan Reliabilitas Kuisisioner Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Pencegahan Demam Berdarah." SEMNASKEP, 73–79.
- Dhea Ramadhani Ibrahim. n.d. Hubungan Antara Minat dengan Kesulitan Belajar pada Siswa SMP Negeri 1 Sibolangit. Skripsi, Universitas Medan Area.
- Djamaluddin, Ahdar, dan Wardana. 2019. Belajar dan Pembelajaran (4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis). Sulawesi Selatan: CV KAAFFAH LEARNING CENTER.
- Efendi, D., dan Z. Sesmiarni. 2022. "Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Gamifikasi Quizizz dalam Pembelajaran di MAN 5 Agam." at-Tarbiyah al-Mustamirrah: Jurnal Pendidikan Islam 3(2): 90–98.
- Firmasyah, Dani. 2015. "Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika." Jurnal Pendidikan UNSIKA 3(1). Universitas Singaperbangsa Karawang.
- Ghozali, Imam, dan Latan Hengky. 2014. Partial Least Squares: Konsep, Teknik dan Aplikasi Menggunakan SmartPLS 3.0. Edisi ke-2. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Halawa, T. 2022. "Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa." Curve Elasticity: Jurnal Pendidikan Ekonomi 3(1): 40–49.
- Hardani, H. 2020. Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu.
- Hidayat, A. 2021. "Inner Model PLS SEM dalam SMARTPLS." Diakses dari <https://www.statistikian.com/2021/04/inner-model-pls-sem-smart-pls.html>.
- Kpolovie, P.J., Joe, A.I. & Okoto, T. (2014). Academic achievement prediction: role of interest in learning and attitude towards school. International Journal of Humanities, Social Science and Education; 1(11), 73-100.

- Kulsum, Ummi, dan Abdul Muhid. 2022. "Pendidikan Karakter melalui Pendidikan Agama Islam di Era Revolusi Digital." *Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman* 12(2). UIN Sunan Ampel, Surabaya.
- Lee, Y.J, Chao, C.H & Chen, C.Y (2011) The influences of interest in learning and learning hours on learning outcomes of vocational college students in Taiwan: using a teacher's instructional attitude as the moderator. *Global Journal of Engineering Education*, (13)3. Retrieved from <http://www.wiete.com.au/journals/GJEE/Publish/vol13no3/01-Lee-Y-J.pdf>.
- Magdalena, I., A. F. Shodikoh, A. R. Pebrianti, A. W. Jannah, dan I. Susilawati. 2021. "Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi." *Edisi* 3(2): 312–25.
- Mesra, P., dan E. Kuntarto. 2021. "Faktor–Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 7(3): 177–83.
- Muliani, Rina Dwi. 2022. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik." *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat* 2(2). Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Nasution. 2008. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Noor, S. 2020. "Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMAN 7 Banjarmasin." *Jurnal Pendidikan Hayati* 6(1): 1–7.
- Purwanto, A. J., dan R. S. D. Gita. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berdiferensiasi Berbasis Android." *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika* 5(2): 131–42.

- Rahmawati, F. A., dan J. P. Purwaningrum. 2022. "Penerapan Teori Vygotsky dalam Pembelajaran Matematika." *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika* 4(1): 1–4.
- Rahmania, S., I. Soraya, dan A. S. Hamdani. 2023. "Pemanfaatan Gamification Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam." *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 11(2): 114–33.
- Reski, N. 2021. "Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1(11): 2485–90.
- Rumengan, Y., dan C. Talakua. 2020. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Smartphone terhadap Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Seram Utara Barat." *Jurnal Bioeduin* 10(2): 33–40.
- Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Salsabila, M. 2023. "Perbedaan SMART PLS dan SPSS Dalam Olah Data Penelitian." Diakses dari <https://uptjurnal.umsu.ac.id/apa-perbedaan-smart-pls-dan-spss-yuk-simak-penjelasan-berikut/>.
- Sardiman, A. M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Edisi ke-19. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. 2020. *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Suriani, N., Risnita, dan S. M. Jailani. 2023. "Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau dari Penelitian Ilmiah Pendidikan." *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1(2): 24–36.

Yumiarti, Asmara. 2019. "Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Teknologi Informasi." JOEAI 2(2).

Yuliyanti, I., dan F. Firmansyah. 2023. "Kepuasan Nasabah Sebagai Variabel Intervening pada Pengaruh Customer Relationship Management Terhadap Loyalitas Nasabah." Jurnal Ecogen 6(3): 305–16.

Lampiran 1 Tabulasi Data Responden

X 1. 1	X 1. 2	X 1. 3	X 1. 4	X 1. 5	X 1. 6	X 1. 7	X 1. 8	X 1. 9	X 1. 10	Y .1	Y .2	Y .3	Y .4	Y .5	Y .6	Y .7	Y .8	Y. 9
3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2
3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2
3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	1	2	3	3	3	3	2	3
3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2
2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2
3	3	4	4	4	3	4	3	4	2	1	1	1	2	3	3	3	3	3
3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	4	4	4	4	4	4
4	3	1	3	3	3	3	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4
3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2
3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2
4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3
3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	2	2	2	2	4	4	4	4	4
4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1	2	3	3	2	2	2	2
3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3
3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	1	2	2	3	2	2	3	2
3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3
3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2
2	4	4	3	3	3	3	2	3	2	1	1	1	2	3	3	3	2	3
3	2	1	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2

4	2	2	4	4	3	3	4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	4	4
2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	1	2	3	1	3	3	3	3
3	4	3	4	4	4	4	3	3	1	2	3	2	3	4	4	3	4	3
3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3
4	2	2	3	3	2	2	4	4	4	3	2	2	3	3	3	3	2	3
4	4	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3
3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2
4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	1	4	1	2	3	3	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3
4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3
3	4	4	3	3	3	4	2	2	3	3	2	2	3	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2
4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	4
2	2	2	4	4	3	3	4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	4	4
3	2	3	4	4	2	3	4	4	4	2	2	2	4	4	3	4	4	4
4	3	2	3	3	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	2	3	3	3
4	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	4	4
3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	4	4	4	3	3	4	4	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4
3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	2	2	3	3	4	4	4	4	4
4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3

3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	2	1	1	3	4	3	3	4	4
4	2	3	3	4	2	3	4	3	4	3	2	3	2	4	2	2	4	3
4	2	2	2	2	2	2	4	4	4	2	2	1	3	4	3	3	4	3
3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3
4	3	2	3	3	3	3	4	4	4	2	1	2	3	3	4	4	3	4
4	4	4	3	3	2	3	4	3	2	2	2	2	3	3	3	4	3	2
4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4
3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	1	1	2	3	3	3	4	3
3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	4	3	3	3	3
3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	1	3	2	3	4	2	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3
3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2
3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3
3	2	3	2	2	4	4	3	3	2	2	1	2	3	3	3	2	2	4
3	4	4	4	4	3	3	4	2	2	4	2	2	4	3	4	3	2	3
3	2	3	4	3	3	3	4	4	4	2	1	2	3	4	3	3	4	3
3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	1	2	3	3	2	2	3	2
3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	4	4	3	3	3	3
2	2	2	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	4	3	3	4	3
4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	4	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3
3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	2	2	2	3	4	3	3	4	4
2	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3

3	2	2	3	2	2	3	3	3	4	2	2	2	3	3	2	3	3	3
2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3
3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2
4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4
4	4	4	3	3	2	2	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3
3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	3	4
3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3
4	3	2	4	4	4	4	3	4	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2
4	4	2	3	3	4	4	3	3	4	3	2	3	4	4	3	4	4	2
2	1	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	2	3	4	3	3	4	4
3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	2	1	3	3	3	3	3	2
4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	2	4
4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4

Lampiran 2 Hasil Running Data

Edit Save Excel HTML Create data file Compare				
PLS-SEM algorithm		Outer loadings - Matrix		
Graphical Graphical output Final results Path coefficients Indirect effects Total effects Outer loadings Matrix List Outer weights Latent variables Residuals Quality criteria R-square		MINAT BELAJAR	QUIZZIZ	
	X1.1		0.567	
	X1.4		0.813	
	X1.5		0.775	
	X1.8		0.750	
	X1.9		0.709	
	Y.1	0.596		
	Y.2	0.609		
	Y.4	0.706		
	Y.5	0.762		
	Y.6	0.715		
	Y.7	0.826		
	Y.8	0.681		
	Y.9	0.766		

Construct reliability and validity - Overview				
	Cronbach's alpha	Composite reliability (rho_a)	Composite reliability (rho_c)	Average variance extracted (AVE)
MINAT BELAJAR	0.858	0.867	0.890	0.506
QUIZZIZ	0.776	0.799	0.848	0.530

Model fit		
	Saturated model	Estimated model
SRMR	0.107	0.107
d_ULS	1.042	1.042
d_G	0.443	0.443
Chi-square	198.330	198.330
NFI	0.635	0.635

R-square - Overview		
	R-square	R-square adjusted
MINAT BELAJAR	0.350	0.342

Path coefficients - Mean, STDEV, T values, p values					
	Original sample (O)	Sample mean (M)	Standard deviation (STDEV)	T statistics (O/STDEV)	P values
QUIZZIZ -> MINAT BELAJAR	0.591	0.616	0.085	6.939	0.000

Lampiran 3 Kuesioner

KUISIONER PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF QUIZIZZ

DI MADRASAH ALIYAH DARUL KAROMAH SINGOSARI

Nama :

Kelas :

Media Pembelajaran Quizizz (X)

1. Apakah penggunaan Quizizz membantu anda dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam?
2. Apakah Anda menilai penggunaan Quizizz relevan dalam meningkatkan pemahaman terhadap ajaran Islam?
3. Apakah Anda merasa guru mampu menyusun dan memberikan kuis PAI melalui Quizizz dengan baik?
4. Apakah Anda mendapatkan bimbingan yang cukup dari guru dalam menggunakan Quizizz untuk belajar PAI?
5. Apakah Anda mengalami kesulitan teknis saat menggunakan Quizizz dalam belajar PAI?
6. Apakah fitur-fitur di Quizizz dalam membantu Anda memahami materi PAI?
7. Apakah Anda memiliki perangkat dan koneksi internet yang mendukung penggunaan Quizizz dalam belajar PAI?
8. Apakah Anda merasa guru sering menyediakan kuis PAI di Quizizz sebagai bagian dari pembelajaran?
9. Apakah Quizizz membantu meningkatkan minat belajar Anda dalam mata pelajaran PAI?

10. Apakah Anda merasakan manfaat dari penggunaan Quizizz dalam memahami materi PAI?

Minat Belajar Pendidikan Agama Islam (Y)

11. Apakah Anda merasa lebih bersemangat ketika mengerjakan kuis PAI melalui Quizizz dibandingkan dengan metode lain?
12. Apakah Anda merasa senang saat belajar Pendidikan Agama Islam menggunakan Quizizz?
13. Apakah perasaan Anda lebih baik setelah menyelesaikan kuis PAI di Quizizz?
14. Apakah Anda tertarik mengikuti kuis PAI yang diberikan melalui Quizizz?
15. Apakah Anda ingin lebih sering menggunakan Quizizz dalam pembelajaran PAI?
16. Apakah penggunaan Quizizz membuat Anda lebih penasaran untuk mempelajari lebih dalam materi PAI?
17. Apakah Anda tetap fokus saat mengerjakan kuis PAI di Quizizz?
18. Apakah penggunaan Quizizz membantu Anda lebih memperhatikan materi PAI yang dipelajari?
19. Apakah Anda cenderung mengulang kuis di Quizizz untuk memastikan pemahaman Anda terhadap materi PAI?

Lampiran 4 Dokumentasi



Lampiran 5 Sertifikat Bebas Plagiasi

	KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING
Sertifikat Bebas Plagiasi Nomor: 1178/Un.03.1/PP.00.9/07/2024	
diberikan kepada:	
Nama	: Mochamad Hafidhuddin W.S
NIM	: 200101110028
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Karya Tulis	: PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF QUIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS X MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI MADRASAH ALIYAH DARUL KAROMAH SINGOSARI
Naskah Skripsi/Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.	
	Malang, 11 Maret 2025 Kepala,   Benny Afwadzi

Lampiran 6 Surat Keterangan Penelitian

	YAYASAN PENDIDIKAN ALMAARIF RANDUAGUNG MADRASAH ALIYAH DARUL KAROMAH TERAKREDITASI B
NSM: 131235070034 NPSN: 20584207	Jl. Raya Randuagung V Singosari 65153 Telp. 0341-453483 Email : madk8855@gmail.com Website : masdarulkaromah.sch.id Instagram : madarul_karomah

SURAT KETERANGAN
Nomor : 039/YPAR/MADK/E.2 /IX/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

nama : Nur Laila Zuhriyah,S.Si
jabatan : Kepala Madrasah
instansi : MA Darul Karomah Tahun Ajaran 2024/2025
alamat : Jalan Tumapel 105 RT/RW: 05/06 Singosari

Menerangkan bahwa :

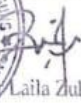
nama : M. Hafiddudin Wachid S
NIM : 200101110028
tahun akademik : Ganjil – 2024/2025

benar-benar telah selesai melaksanakan penelitian di MA Darul Karomah dengan judul penelitian
“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quiziz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 10 Mata
Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MA Darul Karomah”.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 24 September 2024



 Kepala Madrasah,

 Nur Laila Zuhriyah,S.Si

Tembusan :1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan keguruan UIN Malang
2. Ketua Program Studi PAI
3. Arsip

Lampiran 7 Jurnal Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 Jalan Gayamsi Nomor 50, Telp: (0341) 551354 Fax: (0341) 572533
 Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

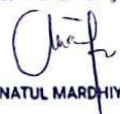
Nama: 200101110028
 Mochamad Hafid Hudin W S
 Fakultas: ILMU TARBIYAH DAN KEGURUHAN
 Jurusan: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
 Dosen Pembimbing 1: AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs
 Dosen Pembimbing 2: Pengaruh teknologi informasi terhadap minat belajar siswa di SMPN 3 Lawang
 Judul Skripsi/Tesis/Disertasi: Pengaruh teknologi informasi terhadap minat belajar siswa di SMPN 3 Lawang

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	19 Februari 2024	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	Bimbingan judul dan bab 1	Gemap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
2	26 Februari 2024	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	Bab 1 pendahuluan	Gemap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
3	04 Maret 2024	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	Bab 1 latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat	Gemap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
4	02 April 2024	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	Revisi Bab 2 Landasan Teori	Gemap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
5	03 April 2024	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	Revisi paragraf karya ilmiah sesuai dengan ketentuan di prodi	Gemap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
6	08 April 2024	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	Revisi bab 3	Gemap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
7	01 Oktober 2024	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	Revisi bab 3	Gemap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
8	04 November 2024	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	Revisi Bab 4	Gemap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
9	05 November 2024	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	Revisi Bab 4	Gemap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
10	07 November 2024	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	Revisi Bab 5	Gemap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
11	11 November 2024	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	Revisi Bab 6	Gemap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
12	18 November 2024	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	Revisi Bab 6	Gemap 2024/2025	Sudah Dikoreksi
13	19 November 2024	AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs	Revisi bab 6	Gemap 2024/2025	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
 Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Disertasi

Dosen Pembimbing 2 _____

Malang _____
 Dosen Pembimbing 1

 AINATUL MARDHIYAH, S.Kom, M.Cs

Kajur / Kaprodi,


Lampiran 8 Biodata Peneliti



Nama : Mochamad Hafiddhudin W.S
 Tempat, Tanggal : Malang, 19 Maret 2002
 Lahir
 Pendidikan Terakhir : S1 Pendidikan Agama Islam, UIN Maliki Malang
 Alamat : Jl. Panglima Sudirman No 97 Lawang
 Telepon : 089 5366998591
 Email : muhamadhafid179@gmail.com

Pendidikan Formal

2008-2014 : SD Islam Nu Lawang
 2014-2017 : MTs Negeri Lawang
 2017-2020 : MAN 1 Kota Malang
 2020- : S1 Pendidikan Agama Islam, UIN Maulana Malik Ibrahim
 Malang