

**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
MELALUI MEDIA *QUIZIZZ* DI KELAS IV
SDN 1 BATU BEDIL TANGGAMUS**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana pendidikan (S.Pd.)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Oleh :
Wiwin Hidayati
NPM : 1611100073**

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H/2023M**

**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
MELALUI MEDIA *QUIZZ* DI KELAS IV
SDN 1 BATU BEDIL TANGGAMUS**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana pendidikan (S.Pd.) dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

Wiwini Hidayati

NPM : 1611100073

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I : Syofnidah Ifriyanti, M.Pd

Pembimbing II: Yuli Yanti, M. Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H/2023**

**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
MELALUI MEDIA *QUIZIZZ* DI KELAS IV
SDN 1 BATU BEDIL TANGGAMUS**

ABSTRAK

Oleh

WIWIN HIDAYATI

NPM 1611100073

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di kelas IV SDN 1 Batu Bedil Tanggamus, hal yang menjadi hambatan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu minat belajar peserta didik masih masih dikatakan belum cukup baik. Hal ini disebabkan antusias peserta didik dalam belajar rendah, ketika peserta didik memasuki ruangan kelas untuk mengikuti pelajaran pendidikan agama islam peserta didik kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran pendidikan agama Islam, sehingga peserta didik cenderung tidak aktif dan tidak merasa menjadi bagian dari kelas. Selain itu dalam pelaksanaan pembelajarannya belum menggunakan media pembelajaran menarik dan bervariasi sehingga menyebabkan keaktifan belajar peserta didik rendah. Rendahnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran menyebabkan minat belajar peserta didik juga rendah.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam melalui media *quizizz* di kelas IV SDN 1 Batu Bedil Tanggamustahun ajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas. dalam PTK ini terdapat 2 siklus yang mana pada setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV dengan jumlah 26 peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa lembar observasi, lembar angket dan dokumentasi. Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian berupa data kuantitatif dan kualitatif.

Dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa minat belajar peserta didik telah mengalami peningkatan dari 68,86% pada siklus 1 dan siklus II sebesar 85,05%, sehingga terjadi peningkatan sebanyak 16,19% maka dikategorikan sangat kuat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas IV SDN 1 Batu Bedil Tanggamus tahun pelajaran 2022/2023

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Quizizz*, Minat Belajar

**INCREASING STUDENTS' INTEREST IN LEARNING
IN THE LESSON OF ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION
THROUGH MEDIA QUIZZZ IN CLASS IV
SDN 1 BATU BEDIL TANGGAMUS**

ABSTRACT

By

WIWIN HIDAYATI

NPM 1611100073

Based on the problems that occurred in class IV of SDN 1 Batu Bedil Tanggamus, the obstacle in the learning process of Islamic Religious Education was that students' interest in learning was still said to be not good enough. This is due to the low enthusiasm of students in learning, when students enter the classroom to take part in Islamic religious education lessons students are less enthusiastic about participating in Islamic religious education lessons, so students tend to be inactive and do not feel part of the class. In addition, in the implementation of learning, they have not used interesting and varied learning media, causing low student learning activity. The low activity of students in the learning process causes students' interest in learning is also low.

The purpose of this research is to increase students' learning interest in Islamic religious education subjects through quizizz media in class IV of SDN 1 Batu Bedil Tanggamus in the 2022/2023 academic year. This type of research uses a Classroom Action Research design. In this PTK there are 2 cycles in which each cycle consists of 2 meetings. The subjects of this research were class IV students with a total of 26 students. Data collection techniques in this study were observation sheets, questionnaires and documentation. Data analysis techniques used in this research are in the form of quantitative and qualitative data.

From the results of this study it can be seen that students' interest in learning has increased from 68.86% in cycle 1 and cycle II to 85.05%, so that there is an increase of 16.19% so it is categorized as very strong. Thus it can be concluded that Quizizz learning media can increase students' learning interest in Islamic religious education subjects for class IV SDN 1 Batu Bedil Tanggamus for the 2022/2023 academic year

Keywords: Learning Media, Quizizz, Learning Interest

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wiwin Hidayati
NPM : 1611100073
Jurusan/Prodi : PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ **Meningkatksn Minat Belajar Peserta Didik pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media *Quizizz* Di Kelas IV SDN 1 Batu Bedil Tanggamus**” adalah benar – benar merupakan hasil karya penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari kara orang lain kecuali pada bagian yang teah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusunan.

Bandar Lampung, Mei 2023



Wiwin Hidayati
NPM. 1611100073



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media *Quizizz* Di Kelas IV SDN 1 Batu Bedil Tanggamus
Nama : Wiwin Hidayati
NPM : 1611100073
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Telah dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Syofnidah Ifrivanti, M.Pd
NIP. 196910031997022002

Pembimbing II

Yuli Yanti, M.Pd.I
NIP.

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dr. Chairul Anriyah, M.Pd.
NIP. 196810201989122001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let.Kol H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI MEDIA QUIZZZ DI KELAS IV SDN 1 BATU BEDIL TANGGAMUS** disusun oleh **WIWIN HIDAYATI NPM 1611100073**, Jurusan **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**, telah diujikan dalam sidang Munaqosah pada hari/tanggal: Kamis, 25 Mei 2023 pukul 13.00 – 15.00 WIB.

TIM DEWAN PENGUJI

Ketua	: Dr. Chairul Amriyah, M.Pd	(.....)
Sekretaris	: Hasan Sastra Negara, M.Pd	(.....)
Penguji Utama	: Nurul Hidayah, M.Pd.	(.....)
Penguji Pendamping I	: Syofnidah Ifriyanti, M.Pd	(.....)
Penguji Pendamping II	: Yuli Yanti, M.Pd.I	(.....)

**Bandar Lampung,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



Prof. Dr. Hj. Nhyia Diana, M.Pd
NIP. 19640828 198803 2 002

MOTTO

وَإِذْ تَأَذَّنَ رَبُّكُمْ لَئِن شَكَرْتُمْ لَأَزِيدَنَّكُمْ وَلَئِن كَفَرْتُمْ إِنَّ عَذَابِي لَشَدِيدٌ

(Ingatlah) ketika Tuhanmu memaklumkan, “Sesungguhnya jika kamu bersyukur, niscaya Aku akan menambah (nikmat) kepadamu, tetapi jika kamu mengingkari (nikmat-Ku), sesungguhnya azab-Ku benar-benar sangat keras.” (Q.S Ibrahim : 7)

PERSEMBAHAN

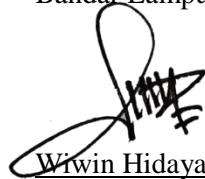
Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur dari lubuk hati yang paling dalam ku persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tuaku Bapak Dasri (Alm) dan Ibu Sriwigati. Yang aku hormati dan aku banggakan. Selalu menguatkan sepenuh jiwa raga, merawatku, memotifasi, dengan nasihat-nasihat yang luar biasa, serta senantiasa mendoakanku agar selalu dalam jalan-Nya dan selalu dalam lindungan Allah SWT serta senantiasa diberikan keberkahan disetiap langkah.
2. Kakak kakak ku tersayang Toifah, Rosidin, Mujilah, Joko Purnomo, Tati Rohimah dan Suamiku tercinta Aang Andriyansyah yang selalu memotivasi dan mendukungku dan mengarahkanku dalam meraih cita cita ku
3. Keluarga besar Ponpes Al Hikmah Bandar Lampung, Keluarga besar SDN 1 Batu Bedil, dan Teman teman Jurusan PGMI angkatan 2016 yang selalu memberi semangat dan doa dalam proses penyelesaian skripsi ini
4. Almamaterku tercinta tempatku menimba ilmu UIN Raden Intan Lampung, Semoga selalu jaya, maju dan berkualitas.

RIWAYAT HIDUP

Nama Wiwin Hidayati, di lahirkan di Desa Air Bakoman Kecamatan Pulau Panggung Kabupaten Tanggamus tepatnya pada tanggal 17 November 1998 putri ke 6 dari 6 bersaudara, dari pasangan Bapak Dasri Ibu Sriwigati. Penulis memulai pendidikan dari Sekolah Dasar Negeri 1 Sumbermulya tahun 2004 di Sekolah Dasar selama enam tahun dan lulus pada tahun 2010, kemudain penulis melanjutkan ke jenjang pendidikan Madrasah Tsanawiyah tepatnya di MTs Nurul Islam Air Bakoman selama tiga tahun dan selesai pada tahun 2013, kemudain penulis melanjutkan kejenjang pendidikan Madrasah Aliyah tepatnya di MA Al Hikmah Bandar Lampung selama tiga tahun dan lulus pada tahun 2016, kemudain alhamdulillah penulis diterima sebagai mahasiswa di Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah melalui jalur prestasi SPAN-PTKIN. . Penulis mengikuti KKN (Kuliah Kerja Nyata) di Desa Talang Jawa Kecamatan Merbau Mataram Kabupaten Lampung Selatan. Mengikuti PPL (Praktek Kerja Lapangan) di MIS Al Hikmah Bandar LampungHarapan penulis dapat segera wisuda pada tahun 2023 dan segera mewujudkan cita-cita dan membahagiakan orang-orang tersayang terutama orang tua, selain itu penulis juga berharap dapat bermanfaat ilmu yang telah diperoleh ketika dibangku perkuliahan.

Bandar Lampung, Mei 2023



Wiwin Hidayati

NPM 1611100073

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbilalamin puji syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT. Atas izin dan ridho Nya dan segala petunjuk penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini. Shalawat dan Salam tak lupa penulis haturkan kepada baginda junjungan kita semua Nabi Muhammad SAW yang selalu kita nanti-nantikan syafaatnya kelak diyaumul akhir dan menjadi suri tauladan di segala bidang ilmu pengetahuan bagi setiap insan termasuk bagi penulis.

Judul penelitian yang penulis jadikan sebagai skripsi adalah “Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media *Quizizz* Di Kelas IV SDN 1 Batu Bedil Tanggamus. Sebagai bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan Jurusan pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung guna memperoleh gelar sarjana S.Pd

Dalam upaya penyelesaian penulisan skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karenanya penulis menghaturkan terimakasih kepada

1. Prof Wan Jamaluddin PhD sebagai Rektor UIN Raden Intan Lampung
2. Prof Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan fakultas Tarbiyah dan Keguruan
3. Dr Chairul Amriyah. M.Pd selaku ketua Jurusan PGMI
4. Syofnidah Ifriyanti, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing I dan Yuli Yanti, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberi arahan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas penulisan skripsi
5. Wahyu Gatot Widigdo, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN I Batu Bedil Tanggamus yang telah banyak membantu selama di sekolah.

Masukan dan saran demi perbaikan skripsi ini sangat penulis harapkan dan akan diterima sebagai bagian untung menghasilkan

penelitian yang lebih baik. Dan akhirnya semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan Ilmu Pengetahuan Pendidikan agama Islam.

Bandar Lampung, Mei 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Wiwin Hidayati', written in a cursive style.

Wiwin Hidayati

NPM: 1611100073

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi Masalah	9
D. Batasan Masalah	9
E. Rumusan Masalah	10
F. Tujuan Penelitian	10
G. Manfaat Penelitian	10
H. Penelitian Yang Relevan.....	11
I. Sistematika Penulisan	14

BAB II LANDASAN TEORI

A. Minat Belajar	17
1. Pengertian Minat Belajar	17
2. Indikator Minat Belajar	19
3. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar	21
4. Metode Pengumpulan Minat Belajar	23
5. Fungsi Minat Belajar	24
B. Media Pembelajaran.....	25
1. Pengertian Media Pembelajaran	25
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran	26
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	27
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	28

C. Pendidikan Agama Islam	30
1. Pengertian, tujuan, dan fungsi Pendidikan Agama Islam	30
D. <i>Quizizz</i>	32
1. Pengertian dan Manfaat <i>Quizizz</i>	32
2. Cara Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i>	37
3. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi <i>Quizizz</i>	43
E. Kerangka Berfikir	44
F. Hipotesis Tindakan	45

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu dan tempat Penelitian	46
1. Tempat Penelitian	46
2. Waktu Penelitian	46
3. Subyek Penelitian	46
B. Teknik Pengumpulan Data	46
1. Angket / Kuisisioner	46
2. Observasi.....	47
3. Dokumentasi.....	47
C. Instrumen Penelitian	48
D. Teknis Analisis Data	50
E. Indikator Keberhasilan.....	51

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Diskripsi Sekolah.....	52
B. Deskripsi Hasil Penelitian	56
C. Pembahasan	75

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	82
B. Saran.....	82

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Observasi Prapenelitian Aktifitas Belajar Peserta Didik Di Kelas IV SDN 1 Batu Bedil Tahun Ajaran 2022/2023	8
Tabel 2. Butir Kisi-Kisi Angket Minat Peserat Didik.....	49
Tabel 3. Profil Sekolah SDN 1 Batu Bedil	52
Tabel 4. Sarana Prasarana SDN 1 Batu Bedil	54
Tabel 5. Struktur Organisasi SDN 1 Batu Bedil	55
Tabel 6. Data Observasi Prasiklus	57
Tabel 7. Presentase Aktifitas Belajar Peserta Didik Siklus I	62
Tabel 8. Minat Belajar Peseta Didik.....	64
Tabel 9. Presentase Aktifitas Belajar Peserta Didik Siklus II	71
Tabel 10. Minat Belajar Peserta Didik Siklus II	74
Tabel 11. Presentase Aktifitas Peserta Didik Siklus I Dan II.....	76
Tabel 12. Analisis Data Angket Minat Belajar Peeserta Didik Siklus I Dan II	79

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 2. Lembar Observasi Aktifitas Guru
- Lampiran 3. Lembar observasi pembelajaran
- Lampiran . 4. Lembar Angket Minat Belajar Peserta Didik
- Lampiran 5. Lembar Observasi Aktifitas Peserta Didik
- Lampiran 6. Dokumentasi Foto.
- Lampirann 7. Data Minat Peserta Didik

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Judul adalah suatu cerminan dalam sebuah penulisan, maka dari itu, perlu dipertegas bahwa judul skripsi ini adalah “MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI MEDIA *QUIZIZZ* DI KELAS IV SDN 1 BATU BEDIL TANGGAMUS”. Untuk menghindari adanya kesalahan dalam memahami judul skripsi, maka perlu kiranya penulis mempertegas penjelasan maksud tujuan maupun istilah-istilah yang terkandung dalam judul diatas secara rinci sehingga lebih mudah untuk dimengerti. Istilah yang memerlukan penjelasan dari judul diatas.

Susilo dalam Akrim mendefinisikan minat belajar sebagai cara yang cenderung dipilih seseorang untuk menerima informasi dari lingkungan dan memproses informasi tersebut atau cara yang cenderung dipilih seseorang untuk menerima informasi dari lingkungan dan memproses informasi tersebut. Minat belajar adalah cara seseorang mulai berkonsentrasi, menyerap, memproses dan menampung informasi yang baru dan sulit.¹

Menurut Gagne and Briggs dalam Nurfadhilah Septy media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam pembelajaran pasti terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik. Interaksi ini sebetulnya merupakan proses untuk mencari makna secara bersama, yaitu penguasaan materi pembelajaran. Belajar bagi manusia merupakan proses yang kompleks dan unik. Haban mengemukakan bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat *realistic* nya.²

¹ Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Peserta didik*, ed. by Sulasmini Emilda, 1st edn (Medan: Pustaka Ilmu, 2021).

² Nurfadhillah Septy dan 4C PGSD, *Media Pembelajaran Di Jenjang SD*, ed. by Awahita Resa, 1st edn (Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021).

Salah satu ilmu penting dalam kehidupan manusia adalah ilmu pendidikan islam. Pendidikan agama islam memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan dan meningkatkan kepribadian dan karakter peserta didik . Maka pendidikan agama islam adalah pembelajaran utama dalam membentuk karakter islam pada peserta didik. Pendidikan agama Islam adalah berkenaan dengan mata pelajaran agama, yang diajarkan di lembaga-lembaga pendidikan Islam. Dengan demikian, pendidikan agama Islam lebih khusus, seperti yang tercantum dalam PP No. 55 Tahun 2007 Bab I, pasal I : Pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilaksanakan sekurang – kurangnya melalui mata pelajaran / kuliah pada semua jalur, jenjang, dan jenis pendidikan.³

Quizizz merupakan sebuah web tool yang berupa permainan kuis online yang dapat digunakan sebagai penilaian formatif dalam pembelajaran. Penggunaan Quizizz cukup mudah, kuis yang telah disusun dapat langsung ditambahkan ke dalam Quizizz dan dapat diatur baik gambar, latar belakang maupun opsi pilihannya. Kuis dapat dibagikan dengan kode kepada peserta didik. Quizizz menyediakan data statistik dari hasil pengerjaan kuis oleh peserta didik yang dapat diunduh dalam bentuk spreadsheet Excel. Penggunaan Quizizz cukup fleksibel karena terdapat pengaturan waktu dalam penyelenggaraan kuis.⁴

B. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang baik dalam keluarga, masyarakat dan bangsa. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta

³ Haidar Putra Daulay, *Pemberdayaan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah*, ed. by Nurgaya Pasa, pertama (Jakarta: KENCANA, 2016).

⁴ Yudi Basuki and Yeni Hidayati, ‘Kahoot! Or Quidsizz: The Students’ Perspectives’, 2019 <<https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>>.

didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Secara etimologi, pendidikan berasal dari kata “*paedagogie*” dari bahasa Yunani, terdiri dari kata “*paes*” artinya anak dan “*agogos*” artinya membimbing. Jadi *paedagogie* berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Dalam bahasa Romawi pendidikan berasal dari kata “*educate*” yang berarti mengeluarkan sesuatu yang berada dari dalam. Sedangkan dalam bahasa Inggris pendidikan diistilahkan dengan kata “*to educate*” yang berarti memperbaiki moral dan melatih intelektual. Bangsa Jerman melihat pendidikan sebagai *Erziehung* yang setara dengan *educare*, yakni: membangkitkan kekuatan terpendam atau mengaktifkan kekuatan atau potensi anak. Dalam bahasa Jawa, pendidikan berarti *panggulawentah* (pengolahan), mengolah, mengubah kejiwaan, mematangkan perasaan, pikiran, kemauan dan watak, mengubah kepribadian sang anak.

Pendidikan pada hakikatnya bukan saja soal transformasi pengetahuan. Bukan juga soal proses pembelajaran yang membuat manusia mampu memahami dan mengetahui ilmu. Apalagi hanya soal sederet angka prestasi peserta didik yang terekam dalam catatan formal laporan kemajuan mereka atas penguasaan ilmu tertentu. Lebih dari itu, pendidikan merupakan proses pendewasaan sikap dan perilaku, sehingga orang yang terlibat dalam proses pendidikan itu mampu hidup bermasyarakat dengan segala bentuk dinamikanya. Karena itu, orang yang terdidik sejatinya adalah orang yang mampu mengetahui, mampu berbuat sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya, mampu menentukan pilihan hidupnya secara bertanggung jawab, dan mampu hidup bersama dalam masyarakat.⁵

⁵ Hidayat Rahmat, Abdullah, *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori Dan Aplikasinya*, ed. by Dr. Wijaya Chandra and Amiruddin, 1st edn (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia, 2019).

Keberhasilan pendidikan akan tercapai oleh suatu bangsa apabila ada usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan bangsa itu sendiri. Keberhasilan pendidik bukan hanya tergantung pada sistem yang dibangun karena yang penting adalah pada kualitas guru. Berbagai penulisan menunjukkan bahwa media pembelajaran berpengaruh terhadap kognisi dan prestasi belajar peserta didik. Kecenderungan peserta didik dalam menggunakan sosial media sangat tinggi khususnya dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, mendorong terbentuknya lingkungan belajar komunitas yang kolaboratif, dan mendorong terciptanya belajar mengajar secara aktif. Alasan rasional mengapa media pembelajaran penting untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya (1) meningkatkan mutu pembelajaran, (2) tuntutan paradigma baru, (3) Kebutuhan pasar, (4) visi pendidikan global.⁶

Berkaitan dengan hal ini Allah SWT berfirman dalam Q.S Al Mujadalah Ayat 11

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْاۤ اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجْلِسِ فَاَفْسَحُوْا
 يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ ۗ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ
 وَالَّذِيْنَ اٰتُوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ﴿۱۱﴾

Artinya : Wahai orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepadamu, “berilah kelapangan didalam majelis-majelis.” Lapanganlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan “Berdirilah”, (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman diantara mu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti atas apa yang kamu kerjakan. (Q.S Al Mujadalah 11/58)

⁶ Yaumi Muhammad, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, ed. by Fatimah Siti Sangkala Sirate, 1st edn (Jakarta: Pramedia Grub, 2018).

Surat al-Mujadilah ayat 11 merupakan sebuah firman Allah SWT yang memberikan semangat orang yang mengikuti majelis ilmu agar tetap memiliki sifat yang lapang dan rela membagi kebahagiaan terhadap siapapun, karena sungguh Allah yang Maha Pemurah akan memberikan derajat bagi orang-orang yang berilmu. Dalam ayat tersebut juga diterangkan tentang memberikan kelapangan bagi penuntut ilmu, maksud kelapangan dari ayat tersebut adalah mempermudah orang-orang penuntut ilmu baik memberikan tempat maupun proses pencarian ilmunya. Dengan begitu orang-orang penuntut ilmu akan merasa lapang hati nuraninya dan juga merasa tentram.

Pada era globalisasi saat ini, penyiapan sumber daya manusia (SDM) Indonesia yang berkualitas di masa depan menjadi tanggung jawab bidang pendidikan. Keprofesionalisme guru memegang peranan penting bagi peningkatan mutu dalam lingkungan pendidikan di sekolah, baik mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, serta sikap peserta didik sebagai generasi penerus di masa yang akan datang. Rasionalisasi dalam menciptakan karya yang sangat tinggi, ditandai dengan adanya tuntutan globalisasi dan modernisasi yang semakin maju, serta diimbangi dengan kompetensi guru. Guru memiliki peran yang sangat penting untuk dapat mengimbangi kondisi perkembangan peserta didik di sekolah. Dalam hal ini guru dituntut memiliki pengetahuan dan keprofesionalan tinggi dalam bidang mata pelajaran, serta menunjukkan keterampilannya secara unggul dalam bidang pendidikan dan pembelajaran.

Hal ini menjadi sebuah tantangan bagi guru untuk tetap dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, menyenangkan, dan aktif. Keaktifan peserta didik dapat tercipta melalui penerapan media pembelajaran yang menarik. Bentuk keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan peserta didik dalam proses

pembelajaran.⁷ Untuk dapat menciptakan keaktifan dibutuhkan kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *online*. Keuntungannya yaitu pembelajaran bersifat mandiri dengan interaktivitas yang tinggi, memberikan lebih banyak pengalaman belajar, meningkatkan tingkat ingatan, dan juga memberikan banyak kemudahan.

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Dengan demikian perlu diingat bahwa media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyimpan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut. Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar alat bantu guru, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian seorang guru dapat memusatkan tugasnya pada aspek-aspek lain seperti kegiatan bimbingan dan penyuluhan individual dalam kegiatan pembelajaran.⁸

Menurut Bloom dalam Ahmad minat adalah apa yang disebutnya sebagai *subject-related affect*, yang didalamnya termasuk minat dan sikap terhadap materi pembelajaran. Yang tampak adalah sebuah kontinum yang terentang dari pandangan-pandangan negatif atau afek (*affect*) negatif terhadap pelajaran. Ini dapat diukur dengan menanyakan kepada seseorang apakah ia mempelajari itu, apa yang disukai atau tidak disukainya mengenai pelajaran dan berbagai

⁷ Erlis Nurhayati, 'Meningkatkan Keaktifan Peserta didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19', *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2.2 (2020) <<https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>>.

⁸ Rudi Susilana, *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan Dan Penilaian*, 1st edn (Bandung: CV WACANA PRIMA, 2018).

pendekatan dengan menggunakan kuisioner yang berupaya meningkatkan berbagai pendapat, pandangan dan preferensi yang mungkin menunjukkan suatu afek positif atau negatif terhadap pelajaran.⁹ Menurut Slameto dalam Rusmiati (2017) salah satu yang mempengaruhi minat belajar adalah pelajaran dan sikap guru. Minat mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka peserta didik tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya.¹⁰

Pendidikan agama islam merupakan ilmu penting dalam kehidupan khususnya orang islam atau kaum muslim. Menurut peraturan Pemerintah no 55 tahun 2007 Bab 1 pasal 2 menyebutkan pendidikan agama islam adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan, membentuk sikap,kepribadian, dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya, yang dilakukan sekurang-kurangnya melalui mata pelajaran/kuliah pada semua jalur, jenjang dan jenis pendidikan.¹¹

Dari hasil observasi penulis yang dilakukan pada tanggal 09 November 2022 di SDN 1 Batu Bedil Tanggamus dengan jumlah peserta didik kelas IV berjumlah 26. Dari hasil pembelajaran yang selama ini dilakukan dikelas pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terlihat bahwa minat belajar peserta didik masih rendah. Hal ini terlihat dari rendahnya antusiasme peserta didik dalam mengikuti pelajaran pendidikan agama Islam. Data tersebut diperoleh pra penelitian yakni hasil belajar peserta didik di semester ganjil.

⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, ed. by Jefry, 4th edn (Jakarta: KENCANA, 2016).

¹⁰ Rusmiati, 'Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Peserta didik Ma Al Fattah Sumbermulyo Rusmiati', 1.1 (2017), 21–36.

¹¹ Peraturan Pemerintah no 55. Tahun 2007, Tentang Pendidikan agama dan pendidikan keagamaan Bab 1 pasal 2 ayat 1

Rendahnya minat belajar peserta didik ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya : Peserta didik kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar, Anak cenderung tidak begitu tertarik dengan pelajaran agama islam, Adanya faktor internal dan eksternal dari peserta didik . Faktor internal peserta didik itu diantaranya adalah minat belajar yang rendah. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang terdapat dari guru sebagai pembina kegiatan belajar, yang selama ini hanya menggunakan metode ceramah.

Tabel 1.1

No	Observasi Aktivitas peserta didik	Jumlah peserta didik	Presentase
1	Memperhatikan penjelasan guru	16	62%
2	Bertanya jawab dengan guru	6	23%
3	Paham terhadap materi yang di sampaikan Guru	13	50%
4	Keaktifan peserta didik	7	27%
5	Antisiasme peserta didik dalam belajar	16	62%
	Jumlah	58	48,80%

Sumber: hasil observasi prapenelitian aktifitas belajar peserta didik di kelas IV SDN 1 Batu Bedil Tahun ajaran 2022/2023

Dari data di atas dapat dilihat bahwa presentase aktifitas belajar peserta didik baru 48,80% Untuk itu perlu adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Salah cara agar minat peserta didik dapat meningkat adalah dengan membuat peserta didik merasa tertantang untuk mendapat nilai yang lebih baik dari teman-temannya. Dalam hal ini penulis menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran yang berbasis gawai yang akan diterapkan dalam pembelajaran.

Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, *Quizizz*

juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran dirumah tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi peserta didik. Sehingga, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, Guru dapat menggunakan, dan memberikan motivasi peserta didik dalam pembelajaran dengan fitur fitur menarik secara maksimal kepada peserta didik, agar lebih meningkatkan minat belajar peserta didik terutama untuk peserta didik yang phobia terhadap ulangan.¹² Atas dasar inilah penulis yang sekaligus sebagai guru pada mata pelajaran agama islam dikelas IV akan melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media *Quizizz* Di Kelas IV SDN 1 Batu Bedil Tanggamus”.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil prapenulisan di SDN 1 Batu Bedil Tanggamus maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang aktif dan inovatif yang dapat membuat peserta didik lebih semangat dan tertantang dalam belajar.
2. Rendahnya minat belajar peserta didik sehingga banyaknya peserta didik yang tidak memperhatikan guru ketika guru menjelaskan materi pelajaran.
3. Kurangnya fasilitas belajar peserta didik sehingga mereka merasa jenuh
4. Seringnya guru hanya mencatat materi pembelajaran

D. Batasan Masalah

Batasan Masalah ini adalah Penerapan Media Pembelajaran *Quizizz* Dalam Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik di

¹² Unik Hanifah Dkk, ‘Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA’, *Jurnal Ilmiah Terapan Universitas Jambi*, 4 (2020).

SDN 1 Batu Bedil Tanggamus. Aplikasi *quizizz* memiliki indikator antara lain : guru menyampaikan materi sesuai dengan kompetensi dasar, guru berinteraksi secara langsung dengan peserta didik, lalu guru memberikan kuis melalui aplikasi *quizizz* sesuai dengan materi yang telah di sampaikan.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan gambaran dalam latar belakang, maka rumusan masalah yang menjadi masalah dalam penulisan adalah apakah media pembelajaran *quizizz* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas IV SDN 1 Batu Bedil Tanggamus?

F. Tujuan Penelitian

Penelitian umumnya bertujuan untuk memperoleh pengetahuan atau penemuan baru, membuktikan atau menguji kebenaran dari pengetahuan yang telah ada serta untuk mengembangkan pengetahuan yang sudah ada. Adapun tujuan penulisan ini adalah untuk mengetahui mengenai peningkatan Minat Belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media pembelajaran *Quizizz* Di Kelas IV SDN 1 Batu Bedil Tanggamus.

G. Manfaat Penulisan

Dengan penulisan ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penulisan ini dapat menambah pemahaman terhadap pendekatan teori dan metode pembelajaran melalui metode pembelajaran daring melalui aplikasi *Quizizz*.

2. Manfaat praktis
 - a. Bagi peserta didik
Menjadikan peserta didik lebih aktif dalam proses belajar mengajar secara optimal dalam sehingga pembelajaran lebih bermakna.
 - b. Bagi Guru
Sebagai referensi dalam proses belajar mengajar terhadap ketepatan dan keefektifan penggunaan metode pengajaran dalam rangka mencapai hasil yang maksimal.
 - c. Bagi SDN 1 Batu Bedil Tanggamus
Hasil penulisan ini diharapkan dapat dijadikan rujukan dalam meningkatkan minat belajar pesera didik sehingga dapat menjadikan SDN 1 Batu Bedil Tanggamus sebagai lembaga pendidikan yang dinamis dan inisiatif.
 - d. Bagi Penulis
Mendapatkan pengalaman langsung dan pengetahuan tentang pembelajar dengan metode pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* sekaligus sebagai model yang dapat dilaksanakan dan dikembangkan kelak dikemudian hari

H. Penelitian Yang Relevan

1. Skripsi Suciningsih, dengan judul *QUIZIZZ* SEBAGAI ALAT PENILAIAN HASIL BELAJAR DALAM MASA COVID-19 DI MI MUHAMMADIYAH TAMBAKAN AJIBARANG BANYUMAS. Tahun Akademik 2020. menganalisis perencanaan dan pelaksanaan penilaian hasil belajar menggunakan *Quizizz*, serta pengambilan keputusan hasil belajar menggunakan *Quizizz* pada MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas. Hasil penulisan ini menunjukkan bahwa implementasi *Quizizz* sebagai alat penilaian hasil belajar dalam masa *Covid-19* meliputi tiga tahap, yang pertama Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa

implementasi *Quizizz* sebagai alat penilaian hasil dalam masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas sangat efektif karena pada masa *pandemi Covid-19* pembelajaran secara keseluruhan dilakukan secara daring.

2. Skripsi Syaifullah Muhammad. Dengan judul PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI MENGGUNAKAN APLIKASI *QUIZIZZ* PADA PELAJARAN IPS TERPADU KELAS VII DI MTS NEGRI 7 MALANG. Hasil penulisan ini menunjukkan uji kevalidan materi dan media didapatkan hasil tingkat kevalidan dari ahli materi sebesar 80% dengan kategori valid, ahli media 94% dengan kategori sangat valid. Sedangkan tingkat kepraktisan yang dari guru pelajaran IPS terpadu kelas VII yaitu 98,8% dengan kategori sangat praktis dan angket peserta didik yang mendapatkan hasil kepraktisan sebesar 93,7 dengan kategori sangat praktis.
3. Skripsi Humairoh, npm : 1602070046. Dengan judul ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA. Penulisan ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Penulisan ini dilakukan dengan menggunakan metode *library, research* sumber data yang diperoleh dari skripsi ini yaitu dengan menganalisis 10 jurnal atau artikel karya ilmiah yang berhubungan dengan pemanfaatan aplikasi *Quizizz*. Instrument penulisan menggunakan observasi dan dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data-data tentang pemanfaatan aplikasi *Quizizz* lalu menganalisis

pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Dari hasil analisis data yang diperoleh dari hasil penulisan sebelumnya menyatakan bahwa pemanfaat aplikasi *Quizizz* sangat layak digunakan untuk meningkatkan minat belajar. Ini terbukti dari hasil penulisan yang telah dilakukan oleh penulis sebelumnya yang menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran.

4. Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi, Unik Hanifah dkk : Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap topik hangat yang kian ramai dibicarakan dengan tema, Teknologipendidikan sebagai media pembelajaran, dengan judul “PEMANFAATAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI TENGAH PANDEMI PADA PESERTA DIDIK SMA”. Sehingga pendidikan di Indonesia tidak tertinggal. Penulisan jurnal ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif (mendeskripsikan). Bagaimana integrasi keIslaman pada pembelajaran daring yang dianalisis melalui pendekatan kualitatif dengan data deskriptif yaitu data yang dikumpulkan menggunakan kata- kata.
5. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, A.U Yana, L Antasari, B.R. Kurniawan : dengan judul ANALISIS PEMAHAMAN KONSEP GELOMBANG MEKNIK MELALUI APLIKASSI *ONLINE QUIZIZZ*. Penelitian ini dilakukan pada 29 mahapeserta didik jurusan fisika dengan 15 soal konseptual yang diklasifikasikan kedalam 3 materi yaitu gelombang bunyi, gelombang mekanik pada air, dan gelombang mekanik pada tali. Pengambilan data pengamatan konsep gelombang mekanik dilakukan dilakukan melalui kuis yang disajikan padad *quizizz*. Hasil analisis menunjukkan bahwa secara keseluruhan pemahaman konsep mahapeserta

didik jurusan fisika terhadap gelombang mekanik adalah 51%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman konsep yang dimiliki mahasiswa didik fisika berada pada kategori sedang.

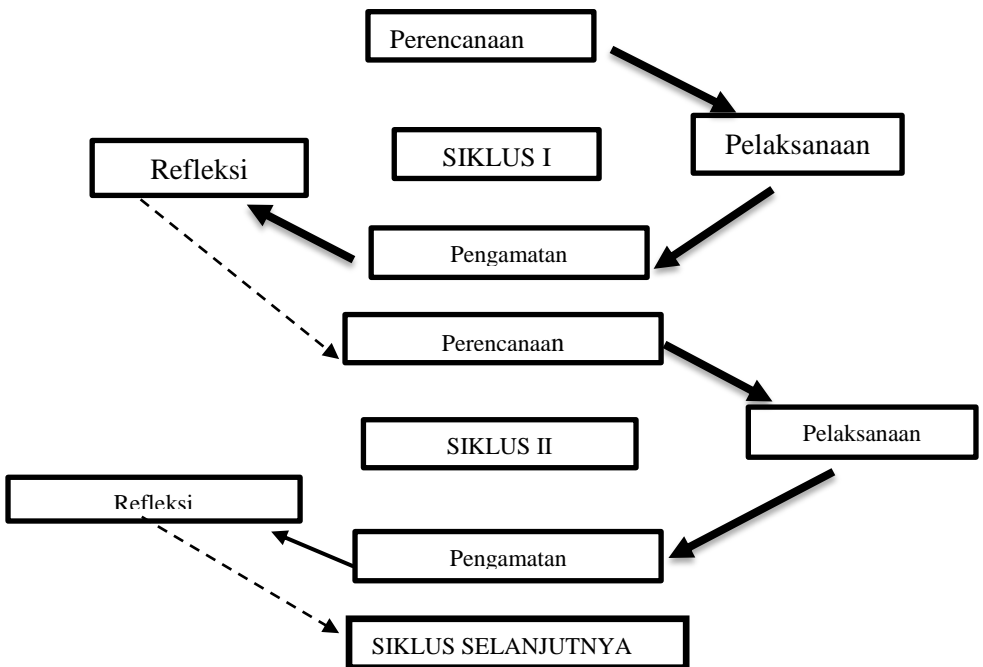
Dari penulisan yang relevan di atas maka penulis menyimpulkan subjek yang diteliti adalah meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menggunakan media aplikasi *Quizizz*. Penulis yang sekaligus guru pada tempat penulisan ingin menguji coba aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

I. Sistematika Penulisan

Penulisan ini merupakan penulisan tindakan kelas atau PTK (*classroom action research*). PTK merupakan jenis penulisan yang dilaksanakan guru dalam bentuk tindakan tertentu untuk memperbaiki proses dan hasil belajar peserta didik. Menurut Suharjono, PTK adalah penulisan tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran dikelasnya. PTK dikatakan penulisan yang bersifat reflektif karena guru dapat meneliti praktik pembelajaran dikelasnya sendiri. Tindakan Kelas merupakan jenis penulisan yang dilaksanakan guru dalam bentuk tindakan tertentu untuk memperbaiki proses dan hasil belajar peserta didik. Tindakan tertentu yang dimaksud dalam PTK bukanlah tindakan seperti seperti mengerjakan pekerjaan rumah (PR) atau tugas lainnya. Tindakan disini ialah suatu kegiatan yang sengaja disusun oleh guru untuk dilaksanakan peserta didik dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran dikelas.¹³ Bagian pertama yang diterapkan dalam penulisan tindakan yaitu membuat rencana dalam pembelajaran. Perencanaan tersebut harus dibuat untuk mencapai permasalahan pembelajaran di dalam kelas. Guru dapat memilih strategi atau metode pembelajaran untuk

¹³ Rustiyarso, *Panduan Dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*, ed. by Utami (Yogyakarta: Noktah, 2020).

mengatasi permasalahan pembelajaran lalu guru melakukan pembelajaran sesuai RPP yang telah dibuat dan melihat perubahan yang terdapat pada peserta didik lalu tahap selanjutnya guru dapat menggunakan refleksi melihat hasil observasi atau semua data yang dapat disimpulkan berkaitan dengan prosedur belajar yang telah dilaksanakan. Refleksi juga dapat dilakukan setelah melakukan evaluasi hasil. Penulisan ini menggunakan siklus pelaksanaan PTK model Suharsimi Arikunto. Model ini secara garis besar vertikal dilaksanakan melalui empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus pelaksanaan PTK model Suharsimi Arikunto digambarkan sebagai berikut :



Gambar tersebut dijelaskan sebagai berikut :

1. Perencanaan pada tindakan I dirancang ketika menemukan permasalahan pada saat pertemuan di eksplorasi. Setelah itu teridentifikasi bahwa ada masalah didalam kelas. kemudian penulis melakukan

persiapan berupa melengkapi bahan yang dapat membantu proses pembelajaran serta langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran yang harus dilaksanakan.

2. Pelaksanaan pada tindakan I dilakukan berdasarkan perencanaan yang sudah dirancang. Penulis tidak dapat mengabaikan rencana yang sudah dibuat.
3. Pengamatan pada tindakan I dilakukan pada saat bersamaan dengan pelaksanaan yang dilakukan didalam kelas. setiap kegiatan yang dilakukan oleh guru berdasarkan perencanaan diamati oleh pengamat lainnya untuk melihat agar lebih obyektif. Kemudian proses belajar yang dilakukan peserta didik juga dilihat untuk melihat tindakan ataupun perubahan yang terjadi pada peserta didik.
4. Refleksi pada tindakan I dilakukan setelah pengamatan dilakukan. Ini berarti bahwa kegiatan ini dilakukan diluar kelas. Semua catatan yang sudah diperoleh didalam kelas dilihat dan dampaknya juga dianalisis, kemudian di refleksi ini perencanaan untuk pertemuan pada tindak II akan dirancang. Selanjutnya, perencanaan pada tindakan II harus merevisi perencanaan pada tindakan I untuk membuat perencanaan sedikit berbeda namun langkah-langkah tetap dengan menggunakan metode, teknik atau model yang sama dengan tindakan I. Perbedaannya pada perlakuan atau penggunaan media atau pendukung lainnya. Untuk pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi pada tindakan II kegiatan sama seperti pada tindakan I, begitu juga ketika dibutuhkan tindakan ke III.¹⁴

¹⁴ Syafaruddin, Dkk . *Guru, Mari Kita Menulis Penulisan Tindakan Kelas (PTK)*, ed. by Titis Yuliyanti, I (Aceh Timur: Deepublish Publisher, 2019).

BAB II LANDASAN TEORI

A. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dapat dilakukan secara psikologis maupun fisiologis. Kegiatan yang bersifat psikologis, yakni kegiatan yang merupakan proses mental, seperti aktifitas berfikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkap menganalisis, dan sebagainya. Adapun kegiatan yang bersifat fisiologis yakni kegiatan yang merupakan proses penerapan atau implementasi ataupun praktik, misalnya melakukan percobaan atau eksperimen, kegiatan praktik, dan membuat produk.¹ Pada prinsipnya belajar adalah berbuat, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah mengapa aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar. Aktivitas belajar ada beberapa prinsip yang berorientasi pada pandangan ilmu jiwa, yaitu pandangan ilmu jiwa lama dan modern. Menurut pandangan ilmu jiwa lama, aktivitas didominasi oleh guru sedangkan menurut pandangan ilmu jiwa modern, Aktivitas didominasi oleh peserta didik.²

Minat adalah suatu rasa suka atau ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang di luar diri sendiri, semakin dekat atau kuat

¹ Muhammad Soleh Hapudin, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, ed. by Rendy & Miya, 1st edn (Jakarta: KENCANA, 2021).

² Syofnidah Ifriyanti, 'Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Min 10 Bandar Lampung', 3 (2016) <<https://doi.org/10.24042/terampil.v3i2.1186>>.

hubungan tersebut, maka semakin besar pula minat tersebut. Minat adalah sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih, ketika seseorang menilai bahwa sesuatu akan bermanfaat, maka akan jadi berminat, kemudian hal tersebut akan mendatangkan kepuasan. Ketika kepuasan menurun maka minat akan menurun, sehingga minat tidak bersifat permanen, tetapi minat bersifat berubah-ubah. Usaha untuk membangkitkan minat peserta didik mengandung anggapan bahwa para peserta didik itu sendiri memiliki minat yang sedikit atau lemah. Minat bisa dianggap sebagai suasana ingin tahu, kepedulian atau perhatian kepada sesuatu. Anak-anak memiliki rangkaian minat dari dunia kehidupan mereka, mulai dari yang biasa-biasa saja sampai ke yang mendalam.³

Menurut Evelyn Siregar belajar adalah aktifitas mental yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungannya yang menghasilkan peribahan yang bersifat relative konstan, seorang yang telah dikatan belajar adalah seorang yang memiliki perubahan tingkah laku dalam dirinya semacam dorongan rasa ingin tau yang kuat, memiliki keinginan untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai tuntutan zaman, bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya serta meningkatkan intelegualitas dan mengembangkan potensi diri.⁴ Peserta didik yang berminat terhadap kegiatan belajar akan berusaha lebih kerasa dibandingkan peserta yang kurang berminat dengan belajar. Minat sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar karena apabila bahan pelajaran yang di pelajari tidak sesuai dengan minat peserta

³ Tobin Kenneth, *Sains Lingkungan Dan Kurikulum Yang Berfokus Pada Minat Peserta didik*, ed. by M Rizal (London: NUSAMEDIA, 2021).

⁴ Nara Hartanti Siregar Evelyn, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017).

didik maka peserta didik tidak akan belajar dengan baik karena kurang menarik.

2. Indikator Minat Belajar

Minat belajar dapat diukur dengan empat indikator keterkaitan untuk belajar, perhatian, motivasi serta pengetahuan. Berikut penjelasan dari empat indikator tersebut:

1) Perasaan Senang

Peserta didik yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu pelajaran, maka peserta didik tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Perasaan senang dalam mempelajari materi pelajaran, memiliki rasa puas, bersemangat, gembira, dan rasa tertarik (memperhatikan). Perasaan senang merupakan sumber energi belajar dan pengembangan sikap positif yang harus di bangkitkan orang tua guna mengembangkan minat belajar.

2) Ketertarikan Peserta Didik

Minat bisa berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong kita cenderung atau rasa tertarik pada orang benda atau kegiatan ataupun bisa berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri orang yang memiliki minat yang tinggi terhadap suatu Akan terdapat kecenderungan yang kuat tertarik pada guru dan mata pelajaran yang diajarkan sehingga perasaan tertarik merupakan indikator yang menunjukkan minat seseorang

3) Perhatian Peserta Didik

Penuh perhatian, perhatian peserta didik muncul didorong rasa ingin tahu. Karena itu rasa ingin tahu ini perlu diberi rangsangan, sehingga peserta didik akan memberikan perhatian, dan perhatian

tersebut terpelihara selama proses pembelajaran. Karena dengan perhatian peserta didik akan lebih memusatkan dengan energi psikis kepada suatu pelajaran dengan sadar yang disertai aktivitas belajar. Untuk menarik perhatian peserta didik, pelajaran harus disesuaikan dengan hobi dan bakat peserta didik. Karena menurut Gazali perhatian adalah keaktifan tertinggi, karena jiwa semata-mata akan tertuju kepada suatu objek tertentu. Peserta didik yang melakukan proses persepsi, akan mengarahkan dan memusatkan inderanya kepada materi pelajaran yang disampaikan oleh Guru Agama. Dengan demikian, perhatian merupakan perwujudan minat belajar sebagai dasar dalam proses belajar yang dipengaruhi oleh tujuan dan kebutuhan pada diri peserta didik.

4) Partisipasi peserta didik

Partisipasi dalam aktivitas belajar mengajar, berpartisipasi atau turut berperan serta dalam suatu kegiatan merupakan adanya kemauan atau minat terhadap objek. Dengan kata lain minat dapat menjadi penyebab partisipasi dalam kegiatan belajar mengajar. Partisipasi mencakup kerelaan untuk memperhatikan secara aktif dalam suatu kegiatan. Kesiediaan itu dinyatakan dalam memberikan suatu reaksi terhadap rangsangan yang disajikan, seperti membacakan dengan suara nyaring bacaan yang ditunjuk atau menunjukkan minat dengan membawa pulang buku bacaan yang ditawarkan.⁵

⁵ Araniri Nuruddin, 'Kompetensi Profesional Guru Agama Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 4.1 (2018), 78 <<https://doi.org/10.5281/zenodo.3552011>>.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi banyak jenisnya, tetapi digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern, dan faktor ekstren. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam individu seperti faktor kesehatan, bakat, dan perhatian. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar diri individu (dirinya) seperti keluarga, sekolah dan masyarakat.⁶

Pada prinsipnya munculnya minat pada orang dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu: Minat yang timbul secara internal atau alamiah dan minat yang timbul secara eksternal. Berdasarkan uraian di atas, minat semacam ini tentunya sudah ada pada setiap orang, namun minat tersebut bisa juga berasal dari pengaruh eksternal, seperti pengaruh lingkungan seperti keluarga, sekolah bahkan masyarakat, serta pengaruh faktor-faktor lain.

1) Faktor Internal

Faktor internal ini adalah faktor dari dalam peserta didik itu sendiri dan merupakan faktor terpenting yang menentukan..minat belajar. Terkadang di kelas yang sama kita akan bertemu dengan peserta didik yang memang memiliki kemauan dan minat yang kuat untuk belajar. Akan tetapi tidak jarang peserta didik yang memiliki kemampuan yang cukup rendah, bahkan tidak tertarik dengan pengajaran yang akan diajarkan

⁶ Sutrisno, *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*, ed. by Umaya Yayuk, 1st edn (malang: ahlimedia pers, 2021).

oleh pendidik padahal mereka memiliki lingkungan dan guru yang sama.

Faktor internal sendiri di pengaruhi oleh sifat, kebiasaan dan kecerdasan. Perbedaan kepribadian peserta didik sangat dipengaruhi oleh karakteristik kepribadian, kebiasaan dan kecerdasannya. Peserta didik yang berada di atas rata-rata atau mungkin memiliki kecerdasan lebih tinggi mungkin juga memiliki persyaratan belajar yang lebih tinggi. Di lain, peserta didik dengan IQ rendah biasanya tidak tertarik untuk belajar. Dalam hal ini kecerdasan meliputi kecerdasan, emosi dan kecerdasan spiritual. Walaupun banyak orang menggunakan kecerdasan untuk mengukur kecerdasan seseorang, namun jika kita menelaah lebih dalam lagi, logika hanyalah suatu bentuk berpikir, yaitu kemampuan untuk belajar. Anak yang mempunyai kondisi fisik dan psikologi yang baik cenderung lebih cepat menumbuhkan minat belajarnya. Sebab kepribadian dan kecerdasan yang dapat mempengaruhi minat belajar setiap peserta didik juga dipengaruhi kondisi fisik dan psikologi.

2) Faktor eksternal

Keberhasilan peserta didik juga dipengaruhi oleh banyak faktor dari luar diri peserta didik. Faktor luar dari diri peserta didik misalnya fasilitas belajar, cara mengajar guru, sistem pemberian umpan balik, dan sebagainya.⁷

⁷ Naeklan Simbolon, 'Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik', *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 1.2 (2014).

4. Metode Pengumpulan Minat Belajar

Ada beberapa metode yang dapat dipergunakan untuk mengadakan pengukuran minat sebagai berikut:

1) Observasi

Metode observasi dalam pengukuran minat peserta didik memiliki suatu keuntungan karena dapat mengamati minat peserta didik dalam kondisi yang wajar, jadi tidak dibuat-buat. Dengan metode observasi dapat dilakukan dalam situasi baik dalam kelas maupun luar kelas dan selama observasi berlangsung

2) *Interview*

Metode *interview* baik dilakukan untuk pengukuran minat peserta didik karena biasanya anak gemar membicarakan aktivitas tentang dirinya sehingga dapat menarik hatinya. Pelaksanaan *interview* lebih baik dilakukan dalam situasi yang tidak formal sehingga percakapan dapat berlangsung secara bebas. Pendidik dapat memperoleh informasi tentang minat peserta didik dengan menanyakan kepada peserta didik langsung.

3) Questioner

Menggunakan metode questioner pendidik dapat melakukan pengukuran terhadap sejumlah anak sekaligus. Dengan menggunakan questioner dapat lebih efisien dibanding *interview* dan observasi, isi pertanyaan questioner pada prinsipnya tidak jauh beda dengan isi pertanyaan *interview*.

4) Inventori

Metode inventori adalah suatu metode untuk pengukuran minat berupa suatu daftar statmen. Dari daftar statmen tersebut subjek yang dinilai diminta untuk memilih mana system yang cocok

dengan peserta didik. Setiap statmen yang cocok dengan peserta didik diisi dengan tanda cek sedangkan yang tidak sesuai dengan peserta didik tidak perlu diisi. Sama dengan metode questioner yang keduanya menggunakan instrumen yang berupa suatu daftar pertanyaan yang membedakan hanya metode inventori instrumennya berupa statement yang harus di pilih peserta didik.⁸

5. Fungsi Minat Dalam Belajar

Fungsi Minat adalah untuk mengubah atau menggerakkan seseorang supaya timbul keinginan untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil serta mencapai tujuan tertentu.

1) Kebutuhan untuk mengatasi kesulitan belajar

Suatu hambatan pasti menimbulkan rasa rendah diri. Tetapi hal ini menjadi dorongan untuk kompetensi dengan usaha yang tekun dan luar biasa. Sehingga dapat tercapai suatu kelebihan di bidang tertentu. Sikap anak yang mengalami kesulitan atau hambatan itu biasanya bergantung pada lingkungan sekitar. Sehingga disini sangat dibutuhkan motivasi dalam upaya menciptakan kondisi tertentu yang lebih kondusif bagi mereka untuk berusaha supaya memperoleh keunggulan.

2) Pendorong tercapainya prestasi

Minat berfungsi sebagai pendorong usaha dalam suatu pencapaian prestasi. Seseorang melakukan usaha karena adanya minat, minat yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Dengan upaya ketika seseorang berusaha dengan tekun dan

⁸ Siti Nurhasanah and A. Sobandi, 'Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1.1 (2016), 128 <<https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>>.

terutama di dasari dengan adanya minat, maka seseorang yang belajar itu akan memperoleh prestasi yang baik. Intensitas minat peserta didik akan sangat menentukan tingkat pencapaian prestasi belajarnya.

Berdasarkan fungsi minat diatas dapat disimpulkan bahwa kesulitan yang datang menghambat peserta didik dapat diatasi dengan dukungan dari lingkungan sekitar yang membuat peserta didik menjadi semangat kembali, memiliki dukungan yang menimbulkan meningkatnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran dimana minat tersebut akan menghasilkan prestasi yang unggul untuk peserta didik tersebut. Karena minat adalah bagian terpenting untuk menunjang kemauan peserta didik dalam belajar.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata” Media’ berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari ‘medium’ secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti : tengah, perantara, atau pengantar.

Menurut Wibawanto media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi peserta didik mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pendidikan, pendidikan merupakan sentral atau model

dalam proses interaksi edukatif merupakan alat pendidikan yang juga harus diperhitungkan. Menurut Hamka bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai antara pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Dengan demikian media pembelajaran adalah benda yang digunakan untuk menyalurkan proses kepada penerima dalam proses pendidikan.

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri khusus suatu media pembelajaran berbeda menurut tujuan atau pengelompokannya. Ciri-ciri media dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan pada panca indra. Maka, secara umum ciri-ciri media pembelajaran adalah bahwa media dapat diraba, dilihat, didengar dan diamati melalui panca indra. Disamping itu, media pembelajaran juga dapat dilihat menurut harganya, lingkup sasarannya, dan kontrol oleh pemakai. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, baik dalam maupun diluar kelas. media pembelajaran mengandung aspek-aspek alat dan teknik yang sangat erat pertaliannya dengan metode mengajar.

Tiap-tiap media mempunyai karakteristik yang perlu dipahami oleh pemakaiannya. Pengenalan jenis media dan karakteristiknya merupakan salah satu faktor dalam penentuan atau pemilihan media. Dalam memilih media, orang perlu memperhatikan tiga hal yaitu :

1. Kejelasan maksud dan tujuan pemilihan tersebut
2. Sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih
3. Adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan karena pemilihan media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan akan adanya alternatif-alternatif pemecahan yang dituntut oleh tujuan.⁹

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Heinich, Molenda, Russel jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran antara lain : media nonproyeksi, media proyeksi, media audio, media gerak, media komputer, komputer multi media, hipermedia, dan media jarak jauh. Jenis media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Media grafis seperti gambar, foto, grafis, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- b. Media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model padat, model penaampang, model susun, model kerja, dan diorama.
- c. Media proyeksi seperti slide, film strips, film dan OHP
- d. Lingkungan sebagai media pembelajaran.

Untuk menggunakan media yang sesuai dengan materi pelajaran perlu diketahui dahulu jenis-jenis media yang ada. Ada juga yang memisahkan jenis media sebagai berikut :

- a. Media Grafis
Termasuk didalamnya media visual, yakni pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam

⁹ Septy Nurfadhillah ,Dkk , *Media Pembelajaran* (Tangerang: Jejak Publisher, 2021).

simbol-simbol komunikasi visual (menyangkut indera penglihatan). Media grafis ini meliputi : gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta,/globe, papan apnel, dan papan buliten.

b. Media Audio

Media jenis ini berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal (kata-kata atau bahasa lisan) maupun nonverbal. Media audio meliputi radio, alat perekam pita magnetik (*tape recorder*), piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

c. Media Proyeksi Diam

Media jenis ini mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaannya, media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media bersangkutan. Sedangkan pada media proyeksi diam, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Yang termasuk media proyeksi diam antara lain film bingkai, film rangkai, *overhead proyektor* (transparansi), transvisi, dan *opaque proyektor* (proyektor tak tembus cahaya)

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu cara, alat, atau proses yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam proses pendidikan. Proses pemilihan media pembelajaran tidak sama dengan pemilihan buku pegangan dalam pembelajaran. Menurut Wilkison, ada beberapa hal yang perlu

diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yakni :

a. Tujuan

Media yang dipilih hendaknya menunjang tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Tujuan yang dirumuskan ini adalah kriteria yang paling pokok, sedangkan tujuan pembelajaran yang lain merupakan kelengkapan dari kriteria utama ini.

b. Ketepatangunaan

Jika materi yang akan dipelajari adalah bagian-bagian yang penting dari benda, maka gambar seperti bagan dan slide dapat digunakan. Apabila yang dipelajari adalah aspek-aspek yang menyangkut gerak, maka media film atau video akan lebih tepat. Wilkinson menyatakan bahwa penggunaan bahan-bahan yang bervariasi menghasilkan dan meningkatkan pencapaian akademik.

c. Keadaan Peserta didik

Media akan efektif digunakan apabila tergantung dari beda individual antara peserta didik

d. Ketersediaan

Walaupun suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat digunakan jika tidak tersedia. Menurut Wilkinson, media merupakan alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut harus tersedia ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan peserta didik dan guru.

e. Biaya

Biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh dan menggunakan media, hendaknya benar-benar seimbang dengan hasil-hasil yang akan dicapai.

C. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Tujuan dan Fungsi Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam dapat diartikan sebagai upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan dan mengembangkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, dan mengamalkan nilai-nilai ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan al-Hadits, sehingga mereka menjadi orang-orang yang kuat imannya, bertaqwa dan berakhlakul karimah. Upaya yang dimaksud, dilakukan melalui kegiatan pengajaran, bimbingan, latihan, pembiasaan, keeladanan, serta penggunaan yang diselenggarakan di unit pendidikan.

Tujuan dan fungsi pendidikan agama Islam adalah sesuatu yang diharapkan tercapai setelah melaksanakan pembelajaran pendidikan agama Islam. Sesuatu tersebut pada hakikatnya adalah nilai-nilai ideal (ajaran Islam) yang dimiliki peserta didik setelah mendapat pendidikan agama Islam. Adapun fungsi pendidikan agama Islam di sekolah seperti yang diungkapkan oleh Ramayulis adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik kepada Allah SWT yang telah di tanamkan dalam lingkungan keluarga
2. Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan peserta didik yang memiliki bakat khusus dibidang agama agar bakat tersebut berkembang secara optimal
3. Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan kekurangan-kekurangan dan kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman, dan pengalaman ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari

4. Pencegahan, yaitu mengkal hal-hal negatif dari lingkungan atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya
5. Penyesuaian, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran Islam.¹⁰

Dalam pembelajaran pendidikan agama Islam, tidak hanya terjadi proses interaksi antara guru dan anak didik di dalam kelas, namun pembelajaran dilakukan juga dengan berbagai interaksi, baik di lingkungan kelas maupun musholla sebagai tempat praktek-praktek yang menyangkut ibadah. VCD, film, atau lainnya yang mendukung dalam pembelajaran pendidikan agama Islam bisa dijadikan dalam proses pembelajaran itu sendiri. Termasuk pula kejadian-kejadian sosial baik yang terjadi dimasa sekarang maupun masa lampau, yang bisa dijadikan cerminan.

Realitanya pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) sampai saat ini masih jauh dari apa yang kita harapkan. Dari aspek kualitas, pendidikan di Indonesia masih sangat memprihatinkan dibandingkan dengan kualitas pendidikan di negara-negara lain. Dari hasil-hasil pengajaran dan pembelajaran berbagai bidang studi (khususnya bidang studi PAI) di Sekolah Dasar kurang memuaskan. Hal ini disebabkan oleh berbagai hal yaitu : (1) metode pembelajaran yang digunakan tidak cocok atau kurang pas dengan kebutuhan peserta

¹⁰ furqon Syarief Hidayatullah, *Pendidikan Agama Islam Pada Perguruan Tinggi Umum*, ed. by Dwi Murti Nasiti, III (bogor: PT penerbit IPB Press, 2018).

didik (2) motivasi yang diberikan guru untuk peserta didik dalam memahami dan menguasai pelajaran sangat minim (3) dan juga kurangnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang terjadi di kelas maka seorang guru harus meningkatkan kualitas pendidikan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.¹¹

D. *Quizizz*

1. Pengertian dan Manfaat *Quizizz*

Quizizz dideskripsikan sebagai sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas anda misalnya saja untuk penilaian formatif. Aplikasi ini sifatnya online artinya dapat digunakan jika ada dukungan internet yang memadai. *Quizizz* mudah dibuat dan dimainkan sebagai media pembelajaran. *Quizizz* memungkinkan Anda membuat kuis multipemain yang berfungsi di hampir semua perangkat. Terlebih lagi, Anda dapat mengakses penilaian orang lain yang dapat diselesaikan di kelas atau ditugaskan sebagai pekerjaan rumah. Dengan akun gratis Anda, Anda juga dapat mengeksport hasilnya. Guru membuat akun mereka dan mempublikasikan tautan ke *Quizizz*.

Menurut Amornchewin *Quizizz* merupakan alat atau media diakses melalui perangkat seperti komputer, smartphone atau tablet untuk pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi peserta didik dalam pembelajaran dengan fitur fitur menarik. *Quizizz* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif

¹¹ syofnidah Ifriyanti, 'Peningkatan Motivasi Belajar Pai Melalui Metode Pembelajaran Pertanyaan Siswa Memiliki Pada Peserta Didik Kelas IV SDN I Hajimena Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016', 3 (2017) <<https://doi.org/10.24042/terampil.v3i1.1327>>.

multiplayer yang dapat menyelesaikan sebuah kuis. Game Based Learning *Quizizz* adalah salah satu metode pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* yang dapat membuat kuis interaktif, dapat dimainkan seperti game baik secara individu maupun bersama sama. Menurut Yanawut dalam Mohammad Syaifulloh *Quizizz* merupakan aplikasi yang bisa membantu guru dalam membuat kuis interaktif yang dapat dikerjakan oleh peserta didik saat proses pembelajaran di kelas atau luar kelas dengan cara login ke alamat *Quizizz.com*. Sedangkan peserta didik dapat bergabung dan mengerjakan soal kuis dengan cara mem buka aplikasi *Quizizz*. Join atau melalui aplikasi di play store kemudian tinggal memasukkan kode permainan beserta nama mereka dan dapat digunakan tanpa bantuan LCD proyektor karena peserta didik bisa melihat opsi pertanyaan dan jawaban di layar handphone mereka sendiri. Urutan pertanyaan diacak untuk setiap peserta didik, sehingga tidak mudah bagi peserta didik untuk menyontek. Salah satu fitur yang dimiliki oleh *Quizizz* yaitu memberi data statistik tentang kinerja peserta didik serta dapat melacak berapa banyak peserta didik yang menjawab pertanyaan yang dibuat. Data Statistik ini dapat didownload dalam bentuk Spreadsheet Excel. Fitur “Pekerjaan Rumah” memungkinkan guru untuk memberikan tugas dan evaluasi dengan batasan waktu yang ditentukan.¹²

Kemajuan teknologi sudah banyak terbukti mempengaruhi media pembelajaran yang bisa

¹² Amornchewin, Ratchadaporn, *The Development of SQL Language Skill in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement* (Indonesian Journal of Informatics Education Vol.2, Issue 2

diterapkan di sekolah. Dampak positif teknologi dengan berbagai media yang dikembangkan dapat membantu peningkatan pemahaman dan ketrampilan peserta didik dalam mencapai kompetensi belajar. Prinsip belajar yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan dapat terakomodasi dengan gaya belajar yang terfasilitasi secara audio, visual, dan kinestetik. Pengembangan teknologi yang terus dimanfaatkan berlanjut pada menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan efisien berbasis TIK. Hal ini salah satunya dapat dikembangkan sebuah media pembelajaran dengan pemanfaatan aplikasi online yaitu *Quizizz*.

Game yang meningkatkan motivasi melalui keterlibatan ini sangat berbeda dengan masa lalu ketika metode pengajaran dan pembelajaran berfokus pada konten atau pengetahuan daripada pengalaman belajar. Peserta didik tidak lagi hanya belajar pasif, tetapi mereka telah aktif terlibat dalam proses belajar atau disebut sebagai “*learning by doing*” dan memperoleh pengetahuan dengan sendirinya. Gamifikasi digunakan secara luas di lingkungan pendidikan tinggi saat ini, sebagian besar pendidik dan penulis sedang mengeksplorasi potensi.¹³ Banyak penulisan sebelumnya telah menunjukkan bahwa motivasi dan efisiensi belajar dapat ditingkatkan melalui permainan edukatif. *Quizizz* berisikan materi pembelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi yang bisa dibuat sendiri oleh pendidik yang berperan sebagai admin atau oleh pendesain yang tersimpan di

¹³ Hassan, N. b., & Yusof, N. b. (2019). *The Effect of Gamified Assessment on Student's Achievement, Motivation and Engagement in Database Design Course*. *Journal on Technical and Vocational Education (JTVE)*, 4(3), 7891.

library kuis pada halaman home. Berbagai kajian terkait dengan pemanfaatan media *Quizizz* ini menunjukkan kemanfaatan yang didapat dalam rangka meningkatkan kompetensi peserta didik dan kemanfaatan terus terasahnya kompetensi pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran *Quizizz*. Pemanfaatan media pembelajaran *quiziz* merupakan salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran yang masih konvensional dengan pembelajaran berbasis TIK untuk peningkatan kompetensi dan motivasi belajar peserta didik karena media pembelajaran yang dihasilkan memberikan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan. Ini berkaitan erat dengan bagaimana guru berperan dalam pembelajaran yang memungkinkan peserta didik belajar secara efektif atau bisa mencapai hasil sesuai tujuan.

Rahayu menyatakan bahwa dengan menggunakan *Quizizz*, guru tidak hanya dapat memberikan tes tetapi juga dapat memberikan pekerjaan rumah kepada peserta didik sebagai latihan tambahan. Urutan pertanyaannya adalah acak untuk setiap peserta didik di kelas. Jenis pertanyaan di *Quizizz* adalah multiple pilihan yang memiliki paling sedikit dua kemungkinan jawaban, dan empat sebagai jawaban yang paling mungkin. Ada banyak keuntungan menggunakan *Quizizz* dalam pengajaran dan pembelajaran. Menggunakan *Quizizz* dapat menambah motivasi untuk kegiatan kelas serta memicu minat peserta didik dalam materi yang diajarkan. Cara *Quizizz* mengatur dan menyimpan data permainan yang ramah pengguna. Ini memiliki beberapa pilihan tidak hanya untuk peserta didik tetapi juga untuk seluruh kelas. Data atau laporan bisa dicek melalui *Quizizz* situs web maka dapat diunduh sebagai spreadsheet

Excel yang dapat dibagikan langsung ke email orang tua peserta didik.¹⁴

Media pembelajaran yang dapat dibuat dan dimanfaatkan dari aplikasi *Quizizz* ini bentuknya adalah multimedia interaktif. *Quizizz* memiliki beberapa kelebihan yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pembelajaran, misalnya terdapat data dan statistik hasil dari peserta didik dimana hal tersebut bisa menjadi bahan untuk evaluasi tindak lanjut pembelajaran. Fitur lain dari media ini adalah bisa digunakan sebagai media belajar di rumah atau PR yang dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar di luar kelas yaitu di kelas maya (*online*) juga menjadi wadah belajar sambil bermain dengan media ini. Permainan yang kreatif, inovatif, menantang, dan menyenangkan akan menumbuhkan motivasi positif bagi keinginan belajar peserta didik. Konten-konten pembelajaran yang sudah disiapkan oleh desainer atau pendidik sendiri dapat mudah kita temukan di *Quizizz* ini.

Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik, yang membuat peserta didik terhibur dalam proses pembelajaran. Implementasi penggunaan *Quizizz* oleh peserta didik di dalam kelas menggunakan perangkat elektronik mereka. Total pemain yang akan melakukan kuis ditentukan oleh guru, dan guru memastikan peserta didik yang bergabung kuis bukan penyusup, karena guru memastikan peserta didik yang bergabung kuis dengan daftar hadir peserta didik. *Quizizz* dapat

¹⁴ Bury, B. (2017). Testing Goes Mobile – *Web 2.0 Formative Assessment Tools. International Conference ICT for Language Learning*. June 2020, Vol.7 No.1 online: 2548-5865 print: 2355-0309 pp.1-8 doi:10.33394/jo-elt.v7i1.2638 hal 2. Diakses pada Tanggal 12 Desember 2021 pukul 21.00

diakses melalui <http://Quizizz.com>. Untuk mendaftar akun *Quizizz* dapat juga didaftarkan melalui akun google pengguna dengan mengisi seluruh data yang diminta. Setelah akun berhasil dibuat, pengguna dapat langsung login akun yang mereka punya.

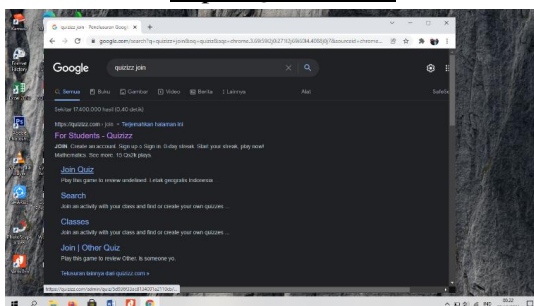
2. Cara Menggunakan Aplikasi *Quizizz*

Terdapat dua cara untuk mengakses *Quizizz*, yang pertama yaitu untuk admin (guru) dan yang kedua untuk peserta (peserta didik). Untuk guru diwajibkan memiliki akun *Quizizz* terlebih dahulu sebelum membuat kuis. Guru dapat mengakses *Quizizz* melalui Quizizz.com dan peserta didik dapat mengakses *Quizizz* melalui join.Quizizz.com. Baik guru maupun peserta didik untuk masuk ke *Quizizz* dengan login menggunakan email.

langkah – langkah dalam menggunakan dan mengakses aplikasi *Quizizz* sebagai berikut:

1) Membuat Akun *Quizizz*

a) Buka *website* <https://Quizizz.com>

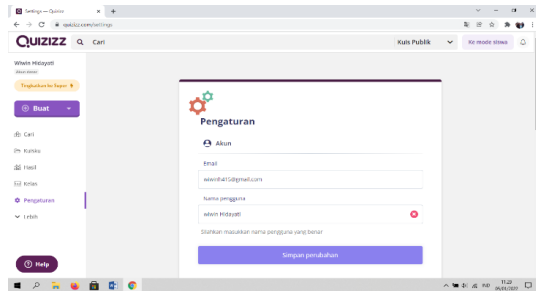


Gambar 2.1 Halaman Utama *Quizizz*

b) Buat akun (*Sign up*)

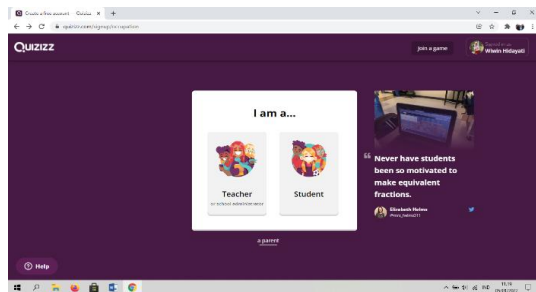
Ada dua pilihan cara untuk mendaftar yaitu melalui akun google atau dengan mendaftar melalui alamat email lain. Jika menggunakan akun google, maka tinggal klik sign up with

google, masukan alamat email dan password dan *Quizizz* siap digunakan



Gambar 2.2 Pembuatan akun *Quizizz*

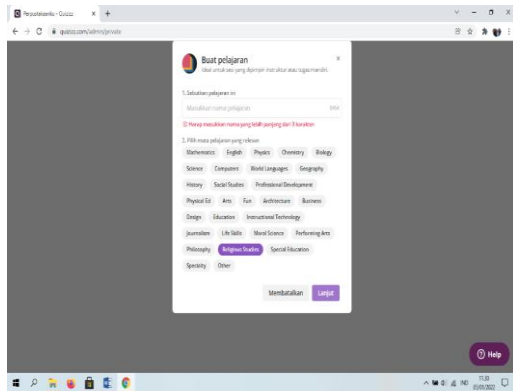
- c) Pilih peran
Apabila sebagai guru maka pilih peran *a teacher*



Gambar 2.3 pilihan status pengguna *Quizizz*

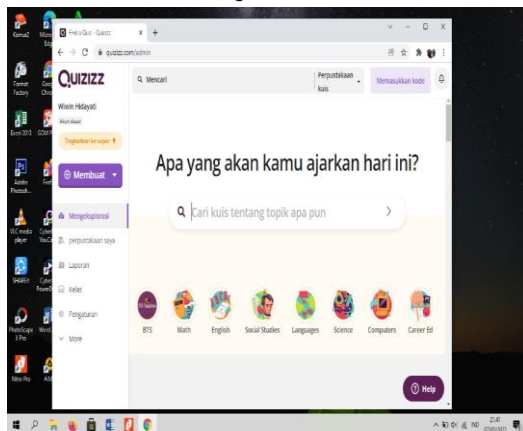
- d) Lengkapi identitas
Setelah mengisi identitas silahkan klik Complete sign up, dan akun siap digunakan
- 2) Mengakses akun *Quizizz*
- Log in* dengan memasukkan *username* dan *password* yang telah dibuat.
 - Setelah itu, datang ke halaman utama *Quizizz*. Apabila sudah berada di halaman utama, maka *Quizizz* siap digunakan.

- 3) Membuat pertanyaan Quiz
 a) Klik *Create a new quiz*



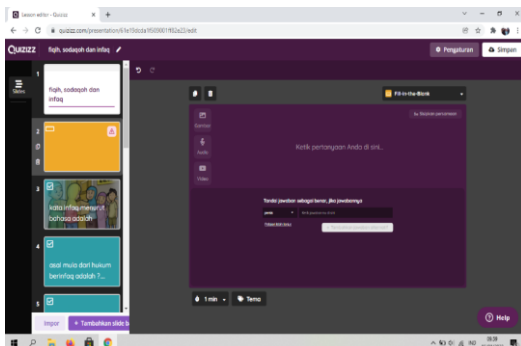
Gambar 2.4 pilihan mata pelajaran yang digemari pada *Quizizz*

- b) Klik *Create a new question*



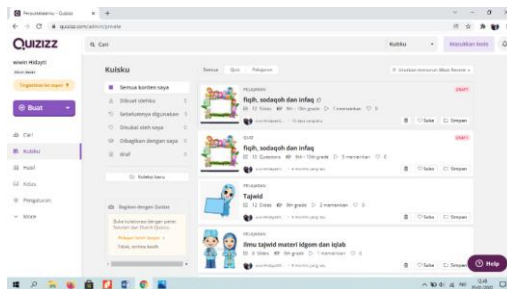
Gambar 2.5 pilihan mata pelajaran *Quizizz*

- c) Tulis pertanyaan di kolom *write your question here*, atau jika sudah memiliki soal bisa dengan cara salin dan tempel. Tuliskan jawaban pada kolom *Answer option*, tiap jawaban di masukkan ke kolom tersendiri. Jangan lupa untuk memilih salah satu jawaban sebagai kunci dengan mengklik tanda centang yang ada didepan kolom jawaban sampai berubah warna hijau



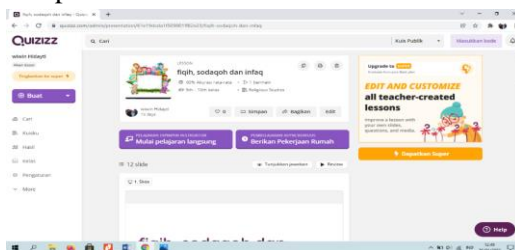
Gambar 2.6 pembuatan kuis *Quizizz*

- d) Pertanyaan yang dibuat akan ditampilkan pada ilustrasi perangkat yang ada di sisi kanan layar
 - e) Guru dapat menambahkan gambar untuk pertanyaan dan jawaban, guru juga dapat mengatur waktu pengerjaan soal sesuai perkiraan. Guru juga dapat mengatur apakah soal merupakan pilihan ganda dengan 1 jawaban atau lebih dari 1.
 - f) Apabila soalnya sudah selesai, jangan lupa klik tombol *Save*
 - g) Untuk menambahkan pertanyaan klik tombol + warna biru atau klik *create a new question*
 - h) Setelah semua pertanyaan selesai, maka klik *Finish Quiz* pilih *grade* sesuai dengan soal, kemudian klik *Save*
 - i)
- 4) Menampilkan Quiz
- Untuk menampilkan dan memainkan kuis secara langsung, maka guru harus melakukan kegiatan berdasarkan pertanyaan, dengan langkah – langkah sebagai berikut :
- a) Klik *My Quizzes* kemudian pilih kuis yang telah dibuat



Gambar 2.7 daftar kuis yang telah di buat di *Quizizz*

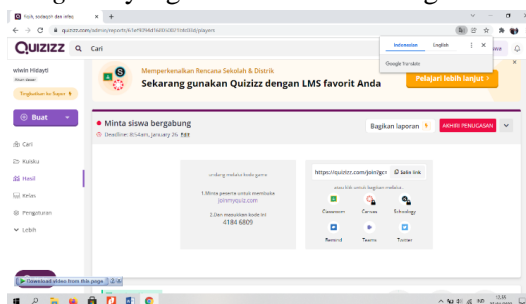
- b) Didalam kuis yang telah siap akan dimainkan dengan 3 pilihan prosedur permainan :
- (1) *Live game* : permainan langsung dilaksanakan segera secara real time
 - (2) *Homework* : permainan dilakukan sesuai dengan peraturan yang telah dibuat oleh guru, dan dapat dilakukan dalam waktu terbatas
 - (3) *Practice* : guru dapat mencoba permainan sebelum dimainkan oleh peserta didik



Gambar 2.8 kuis yang siap di bagikan di *Quizizz*

- c) Klik *Host Game* untuk memulai permainan. Dibagian bawah *host game* guru dapat melakukan *setting* terhadap kuis yang ditampilkan

- d) Setelah melakukan pengaturan dan klik *Host game* akan muncul halaman
- 5) Tampilan di Layar Perangkat Peserta didik
Berikut ini langkah – langkah yang diperlukan peserta didik untuk memulai kuis :
- a) Buka <https://joinmyquiz.com> dan masukan kode *game* yang telah diberikan dari guru



Gambar 2.9 link dan kode masuk aplikasi *Quizizz*

- b) Minta peserta didik untuk menuliskan nama. Tunggu sampai semua peserta masuk dalam quiz. Tampilan di layar peserta didik juga menunjukkan nama peserta didik lain yang mengikuti kuis.
- c) Peserta didik mulai mengerjakan saat guru klik *Start* Apabila peserta didik telah menyelesaikan kuis, dilayar peserta didik menampilkan rekapitulasi jawaban benar, dan waktu yang peserta didik mengerjakan kuis tersebut.
- 6) Tampilan Pada Layar Perangkat guru
- a) Selama kuis, layar pada perangkat guru melaporkan kemajuan peserta didik dalam menyelesaikan kuis tersebut.
- b) Setelah kuis selesai, pada layar perangkat guru akan menampilkan nilai pencapaian

peserta didik. Rekapitulasi tersebut mencakup kinerja setiap peserta didik dalam memberikan jawaban yang benar atau salah, nilai rata-rata peserta didik, dan guru dapat mengunduh hasil kuis dalam *format excel*.

3. Kelebihan dan Kekurangan *Quizizz*

Menurut Utami (2020:13) adapun kelebihan dari *Quizizz* sebagai berikut :

1. Pertanyaan dan pilihan jawaban disajikan untuk setiap peserta secara individual dengan urutan yang diacak setiap peserta didik.
2. Setiap peserta dapat menjawab pertanyaan berikutnya, setelah mereka menjawab pertanyaan sebelumnya tanpa harus menunggu peserta lain.
3. Umpan balik yang diterima oleh setiap peserta berdasarkan benar atau salah akan segera ditampilkan setelah peserta didik menanggapi setiap jawaban.
4. *Quizizz* dapat digunakan diperangkat gadget, laptop, dan komputer yang sudah terhubung dengan internet.
5. Jumlah kata dalam suatu pertanyaan dan jawaban tidak akan dibatasi.
6. Jumlah pertanyaan pada pilihan jawaban tidak dibatasi

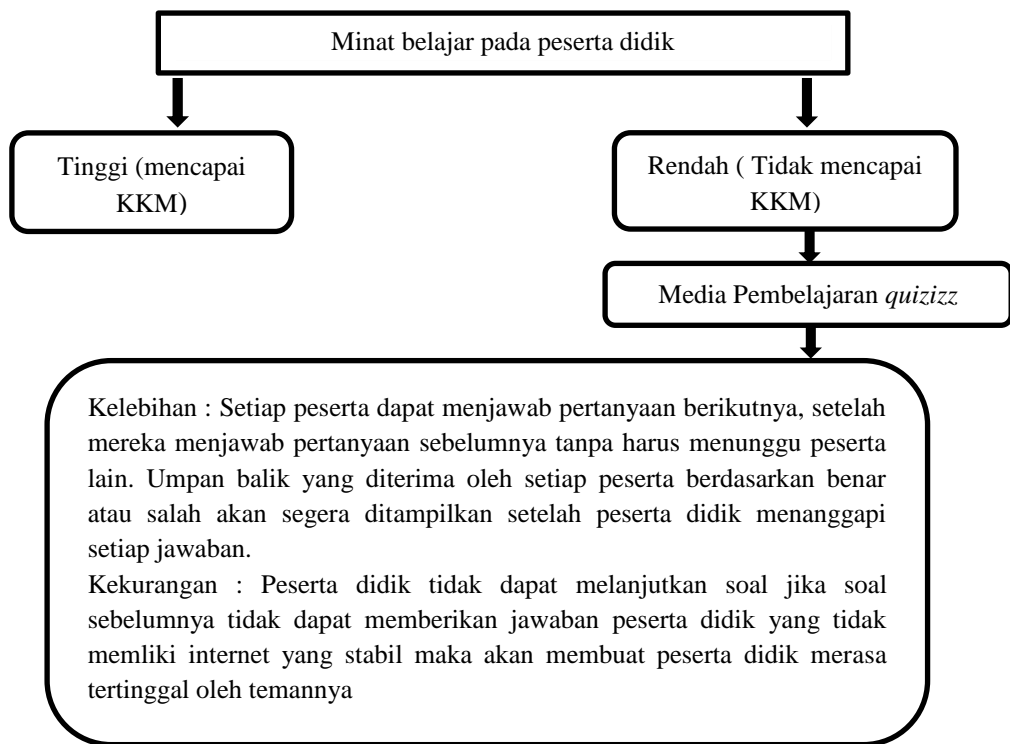
Selain memiliki kelebihan, *Quizizz* memiliki kekurangan sebagai berikut:

1. Peserta didik tidak dapat melanjutkan soal jika soal sebelumnya tidak dapat memberikan jawaban
2. peserta didik yang tidak memiliki internet yang stabil maka akan membuat peserta didik merasa tertinggal oleh temannya.¹⁵

¹⁵ Ibnu Fazar, *Penilaian Berbasis Perangkat Lunak*, ed. by Titis Yuliyanti, 1st edn (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2019).

E. Kerangka Berfikir

Berdasarkan pada latar belakang masalah serta mengacu pada kajian teori yang telah dikemukakan diatas, selanjutnya dapat disusun suatu kerangka berfikir guna melakukan hipotesis dari 2 variabel yang diteliti, 2 variabel tersebut penggunaan media pembelajaran *quizizz* (X) sebagai variabel bebas dan meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran agama Islam (Y) sebagai variabel terikat. Penyampaian materi pada BAB 1 Beriman kepada Allah SWT dan Iman kepada Rasul Allah menggunakan aplikasi *quizizz* teknik yang baik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga peserta didik lebih fokus dan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan uraian kerangka berfikir diatas, maka dapat diuraikan bagan sebagai berikut



F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penulisan telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang diperoleh dari pengumpulan data. Berdasarkan rumusan masalah yang dibuat, hipotesis dalam penulisan ini adalah media pembelajaran *quizizz* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas IV SDN 1 Batu Bedil Tanggamus.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti meneliti tentang minat, di samping itu tidak harus ada proses karena minat bisa di lihat aktivitas peserta didik seperti tingkah laku peserta didik, keseharian peserta didik dan banyak lagi. Dan peneliti melihat minat belajar peserta didik yaitu dari angket, dan peneliti menambahkan observasi pengamatan aktivitas belajar peserta didik sebagai penunjang hasil angket minat belajar peserta didik

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media *quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan minat belajar peserta didik yaitu pada siklus I sebesar 68,68% dan pada siklus II sebesar 85,05%, artinya dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan 16,19%. Maka dengan hasil ini target dapat tercapai. Penerapan Media *quizizz* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, terlihat pada hasil angket dan observasi aktivitas peserta didik yang dilakukan oleh peneliti (guru) dikategorikan baik dalam pengelolaan pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini, maka dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam maka disarankan bagi guru untuk menggunakan media *quizizz* dapat meningkatkan aktivitas dan minat belajar peserta didik
2. Bagi peserta didik kelas IV SDN 1 Batu Bedil Tangaamus dapat lebih aktif dan interkatif dalam proses belajar

mengajar terutama diharapkan mulai meleak teknologi dalam belajar sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik.

3. Dalam menerapkan media *quizizz* guru diharapkan melaksanakan sesuai dengan tahap-tahap yang telah ditentukan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, sampai tahap refleksi untuk keefektifan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*, ed. by Sulasmini Emilda, 1st edn (Medan: Pustaka Ilmu, 2021)
- Basuki, Yudi, and Yeni Hidayati, 'Kahoot! Or Quizizz: The Students' Perspectives', 2019 <<https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>>
- Daulay, Haidar Putra, *Pemberdayaan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah*, ed. by Nurgaya Pasa, pertama (Jakarta: KENCANA, 2016)
- Dkk, Unik Hanifah, 'Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA', *Jurnal Ilmiah Terapan Universitas Jambi*, 4 (2020)
- Dokumentasi Sekolah SDN 1 Batu Bedil Tanggamus*
- Fazar, Ibnu, *Penilaian Berbasik Perangkat Lunak*, ed. by Titis Yuliyanti, 1st edn (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2019)
- Hadjar, Ibnu, *Statistik Untuk Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, ed. by Nita, Pertama (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2019)
- Hapudin, Muhammad Soleh, *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, ed. by Rendy & Miya, 1st edn (Jakarta: KENCANA, 2021)
- Hidayat, Rahmad, *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori Dan Aplikasinya*, ed. by Wijaya Chandra and Amiruddin, 1st edn (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia, 2019)
- Hidayatullah, furqon syarief, *Pendidikan Agama Islam Pada Perguruan Tinggi Umum*, ed. by Dwi Murti Nashiti, III (bogor: PT penerbit IPB Press, 2018)
- Ifriyanti, Syofnidah, '*Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Media Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III MIN 10 Bandar Lampung*',

3 (2016) <<https://doi.org/10.24042/terampil.v3i2.1186>>

———, ‘Peningkatan Motivasi Belajar Pai Melalui Metode Pembelajaran Pertanyaan Siswa Memiliki Pada Peserta Didik Kelas IV SDN I Hajimena Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016’, 3 (2017) <<https://doi.org/10.24042/terampil.v3i1.1327>>

Kenneth, Tobin, *Sains Lingkungan Dan Kurikulum Yang Berfokus Pada Minat Siswa*, ed. by M Rizal (London: NUSAMEDIA, 2021)

Muhammad, Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, ed. by Fatimah Siti Sangkala Sirate, 1st edn (Jakarta: Pramedia Grub, 2018)

Nurfadhillah Septy, Dkk, *Media Pembelajaran* (Tangerang: Jejak Publisher, 2021)

Nurhasanah, Siti, and A. Sobandi, ‘Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa’, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1.1 (2016), 128 <<https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>>

Nurhayati, Erlis, ‘Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19’, *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2.2 (2020) <<https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>>

Nuruddin, Araniri, ‘Kompetensi Profesional Guru Agama Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa’, *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 4.1 (2018), 78 <<https://doi.org/10.5281/zenodo.3552011>>

PGSD, Nurfadhillah Septy dan 4C, *Media Pembelajaran Di Jenjang SD*, ed. by Awahita Resa, 1st edn (Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI, 2021)

- Rukajat, Ajat, *Teknik Evaluasi Pembelajaran*, ed. by Dwi Novudiantoko, Pertama (Yogyakarta, 2018)
- Rusmiati, '*Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa Ma Al Fattah Sumbermulyo*', 1.1 (2017)
- Rustiyarso, *Panduan Dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas*, ed. by Utami (Yogyakarta: Noktah, 2020)
- Simbolon, Naeklan, 'Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik', *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 1.2 (2014)
- Siregar Evelyn, Nara Hartanti, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017)
- Susanto, Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, ed. by Jefry, 4th edn (Jakarta: KENCANA, 2016)
- Susilana, Rudi, *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan Dan Penilaian*, 1st edn (Bandung: CV WACANA PRIMA, 2018)
- Sutrisno, *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran*, ed. by Umaya Yayuk, 1st edn (malang: ahlimedia pers, 2021)
- Syafaruddin, Dkk, *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, ed. by Titis Yuliyanti, I (Aceh Timur: Deepublish Publisher, 2019)
- Syafiril, *Statistik Pendidikan*, ed. by Suwito, pertama (Jakarta: KENCANA, 2019)
- Zamzam, Firdaus FAKhry, *Aplikasi Metodologi Penelitian*, ed. by Haris Ari Susanto, 1st edn (Palembang, 2018)

LAMPIRAN



PEMERINTAH KABUPATEN TANGGAMUS
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 1 BATU BEDIL

Status Terakreditasi B, Nomor: 1346/BAM-SM/SK/2021 NPSN: 10805212

Alamat Jln.Raya Batu Bedil Kecamatan Pulaupanggung Kabupaten Tanggamus Kode Pos :35379

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No: 421/005/20.4/02.SD/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahyu Gatot Widigdo, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Sekolah : SD Negeri 1 Batu Bedil Tanggamus
Alamat : Jl. Raya Batu Bedil Kec Pulaupanggung

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Wiwin Hidayati
NPM : 1611100073
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / PGMI
Universitas : UIN Raden Intan Lampung

Adalah benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsinya yang berjudul:

**“MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI MEDIA QUIZZ DI KELAS IV SDN 1
BATU BEDIL TANGGAMUS”**

Sejak tanggal 18 Januari 2023, dan telah membahas materi hasil penelitiannya dengan kami.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

23 Februari 2023
Kepala Sekolah
**SD NEGERI 1
BATU BEDIL**
KEC. PULAU PANGGUNG
DINAS PENDIDIKAN
Wahyu Gatot Widigdo, S.Pd
NIP. 196508101986031021

**LEMBAR OBSERVASI AKTIFITAS GURU PADA
PENELITIAN MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM MELALUI MEDIA *QUIZIZZ* DI
KELAS IV SDN 1 BATU BEDIL TANGGAMUS**

Nama Pendidik : Wiwin Hidayati
Sekolah : SDN 1 Batu Bedil
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Tanggal Observasi :

No	Kegiatan Guru yang di Amati	kemunculan		Catatan
		ada	Tidak ada	
1	Menyiapkan / Appersepsi			
2	Memotivasi / Membangkitkan minat belajar peserta didik			
3	Menghubungkan materi yang akan diaajrkan dengan materi sebelumnya			
4	Menyampaikan tujuan pembelajaran			
5	Membimbing peserta didik membuktikan konsep PAI			
6	Meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui pengalaman belajar dengan berbagai kegiatan			
7	Terampil dalam mengolah kelas dan melakukan demonstrasi sesuai materi pembelajaran			
8	Menguasai materi pembelajaran			

9	Mengajukan pertanyaan kepada peserta didik			
10	Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan			
11	Memberikan pujian / penghargaan kepada peserta didik yang bisa menjawab pertanyaan dengan tepat			
12	Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya			
13	Berperan sebagai fasilitator			
14	Menyiapkan sarana pembelajaran			
15	Menggunakan media / alat peraga			
16	Membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran			
17	Memberikan waktu penyelesaian tugas			
18	Memantau kesulitan belajar siswa			
19	Menggunakan bahasa yang baik dan benar			
20	Menumbuhkan interaksi antar peserta didik			

**LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN PADA
PENELITIAN MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM MELALUI MEDIA *QUIZIZZ* DI KELAS IV SDN 1
BATU BEDIL TANGGAMUS**

Nama Pendidik : Wiwin Hidayati
Sekolah : SDN 1 Batu Bedil
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Tanggal Observasi :

No	Aspek yang diamati	1	2	3	4	5	
	A. Perencanaan Proses Pembelajaran (Menyusun silabus)						
1	Identitas mata pelajaran atau tema pelajaran						
2	Standar Kopetensi						
3	Materi Pembelajaran						
4	Kegiatan Pembelajaran						
5	Indikator Pencapaian Kompetensi						
6	Penilaian						
7	Alokasi Waktu						
8	Sumber Belajar						
	B. Menyusun RPP						
1	Identitas mata pelajaran						
2	Standar Kopetansi						
3	Kompetensi Dasar						
4	Indikator Pencapaian Kompetensi						
5	Matrei Ajar						
6	Metode Pembelajaran						
7	Kegiatan pembelajaran						
	1. Pendahuluan						

	2. Inti 3. Penutup						
8	Penialain hasil belajar						
9	Sumber belajar						
	C. Pelaksanaan Proses Pembelajaran						
1	Persyaratan proses pembelajaran						
2	Pelaksanaan pembelajaran						
	D. Penilaian Hasil Belajar						
	E. Pengawasan Proses pembelajaran						

**LEMBAR ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA PENELITIAN MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM MELALUI MEDIA *QUIZIZZ* DI KELAS IV SDN 1
BATU BEDIL TANGGAMUS**

Nama Peserta Pendidik :
Sekolah : SDN 1 Batu Bedil
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Kelas : IV

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban		
		Setuju	Kurang setuju	Tidak Setuju
1	Saya selalu mengikuti pembelajaran pendidikan agama Islam			
2	Saya senang membaca buku yang berhubungan dengan agama Islam			
3	Saya senang saat mengikuti pelajaran agama Islam			
4	Saya menanyakan pelajaran yang belum saya pahami kepada guru			
5	Saya tidak tertarik mengikuti pelajaran agama Islam			
6	Saya sering melamun pada saat pelajaran agama islam sedang berlangsung			
7	Saya mengerjakan semua tugas yang diberikan guru pada mata pelajaran agama islam			

8	Saya suka bercanda dengan teman-teman saat guru sedang menerangkan pelajaran agama Islam			
9	Pelajaran pendidika agama Islam dalam pelajaran yang menarik			
10	Saya jarang sekali mengerjakan tugas yang diberikan kepada guru pendidikan agama Islam			
11	Saya merasa kesulitan saat ada hafalan pada pelajaran pendidikan agama Islam			
12	Saya mau belajar saat mau ulangan saja			
13	Saya senang dengan penjelasan guru walaupun saya duduk di bangku paling belakang			
14	Saat ada teman-teman yang bermain di luar kelas saya tidak tertarik untuk mengikutinya			
15	Saya selalu mencatat saat pelajaran pendidikan agama Islam			
16	Saat sampai di rumah saya kembali mengulang pelajaran yang sudah disampaikan guru disekolah			
17	Saya senang membeli buku bacaan tentang pendidikan agama Islam			

18	Saya sering diam saat guru bertanya tentang pelajaran yang baru saja diajarkan			
19	Saya tidak pernah membaca buku lain selain buku pelajaran agama islam yg diberikan guru			
20	Saya selalu siap dan senang saat guru meminta saya untuk membacakan catatan saya			

**LEMBAR OBSERVASI AKTIFITAS PESERTA DIDIK DALAM
PROSES PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA *QUIZIZZ***

Nama Pendidik :
Sekolah : SDN 1 Batu Bedil
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Sikus/ Pertemuan :
Hari/Tanggal :

No	Nama	Jenis Aktivitas					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
1	AS						
2	ASS						
3	BN						
4	RA						
5	DP						
6	FA						
7	FNS						
8	ILZ						
9	MA						
10	MA						
11	MNH						
12	M						
13	NJ						
14	NRP						
15	KC						
16	RS						
17	RA						
18	RA						
19	SA						
20	YAP						
21	YA						
22	ZAM						
23	Z						
24	TAR						

25	WS						
	Jumlah						
	Presentase						

Keterangan

Berilah tanda check list jika siswa peserta didik yang bersangkutan aktif. Jenis aktifitas yang diamati

1. Peserta didik memperhatikan penjelasan guru
2. Peserta didik bertanya jawab dengan guru
3. Peserta didik paham tentang media *quizizz*
4. Peserta didik antusias ketika memainkan *quizizz*
5. Partisipasi peserta didik dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran

Proses ketuntasan siswa menggunakan rumus $p = \frac{f}{n} \times 100$

Keterangan

P = angka presentase

F = frekuensi yang dicari frekuensinya

N = banyaknya individu

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 1 Batu Bedil Tanggamus
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti
Kelas / Semester	: IV (Empat) / 2
Pembelajaran (7)	:Beriman kepada Malaikat Allah
Alokasi Waktu	:2 x 35 menit JP

A. KOMPETENSI INI

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

- 1.4 Meyakini keberadaan malaikat-malaikat Allah Swt.
- 2.4 Menunjukkan sikap patuh sebagai implementasi dari pemahaman makna iman kepada malaikat-malaikat Allah.
- 3.4 Memahami makna iman kepada malaikat-malaikat Allah berdasarkan pengamatan terhadap dirinya dan alam sekitar.

- 4.4 Melakukan pengamatan diri dan alam sekitar sebagai implementasi makna iman kepada malaikat-malaikat Allah.

C. INDIKATOR

- 3.4.1 Menyebutkan Nama-nama Malaikat Allah swt
3.4.2 Menjelaskan tugas-tugas Malaikat Allah swt
3.4.3 Menjelaskan sifat-sifat malaikat Allah
4.4.1 Mendemonstrasikan perilaku malaikat dalam kehidupan sehari – hari
4.4.2 Melatih perilaku malaikat dalam kehidupan sehari – hari

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu:

- ❖ Memahami makna beriman kepada Malaikat Allah.
- ❖ Menyebutkan nama-nama dan tugas-tugas Malaikat Allah.
- ❖ Menerima keberadaan malaikat.
- ❖ Menunjukkan sikap patuh sebagai implementasi dari pemahaman makna iman kepada malaikat-malaikat Allah.

E. MATERI PEMBELAJARAN

- ❖ Makna beriman kepada Malaikat Allah
- ❖ Menerima keberadaan Malaikat Allah
- ❖ Perilaku yang mencerminkan iman kepada Malaikat Allah

F. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Teknik : *Example Non Example*

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi Dan Ceramah

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pendahuluan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan berdoa bersama. ❖ Memeriksa kehadiran, kerapian berpakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ❖ Menyapa peserta didik Menyampaikan tujuan pembelajaran. 	5 menit
Isi	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru mengajak peserta didik untuk belajar bersama di dalam kelas untuk pelaksanaan proses pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran yang relevan. ❖ Guru meminta peserta didik untuk mengamati dan membaca terlebih dahulu Q.S. al- Baqarah/2:285 berikut artinya. ❖ Menanyakan kepada salah seorang peserta didik tentang apa yang dipahami dari Q.S al Baqarah/2:285 tersebut ❖ Guru memberikan penguatan dengan membacakan Q.S.al-Baqarah/2:285 yang kemudian diikuti oleh peserta didik secara bersama. ❖ Guru meminta salah seorang peserta didik untuk membaca kembali arti Q.S. al-Baqarah/2:285 dan peserta didik lainnya ikut menyimak arti tersebut. ❖ Guru memberikan waktu minimal 	50 mneit

5 s.d. 7 menit kepada peserta didik untuk mengamati arti ayat tersebut.

- ❖ Peserta didik diminta untuk menyampaikan hasil pengamatannya dan guru memberikan penguatan berupa penjelasan singkat tentang arti dan kandungan ayat tersebut.

A. “Menerima Keberadaan Malaikat Allah”

1. Peserta didik diminta untuk mengamati gambar yang ada di dalam buku teks secara berkelompok . Kemudian menceritakan isi yang terkandung di dalamnya.
2. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, peserta didik mengidentifikasi perbuatan apa saja yang baik dan yang jelek. Kemudian menetapkan nama malaikat yang akan mencatat perbuatan tersebut.
3. Masing-masing peset didik yang ditunjuk oleh guru menyampaikan hasil identifikasinya dan peserta didik lain mencermati serta

mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sudah dipersiapkan atau pernyataan-pernyataan lain yang relevan.

4. Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi peserta didik, kemudian menjelaskan apa yang ada dalam buku teks

B. Perilaku yang Mencerminkan Keimanan kepada Malaikat Allah

1. Peserta didik beserta teman sebangku mengamati gambar yang ada pada buku teks, kemudian mendiskusikan isi gambar tersebut dan mengaitkan dengan perilaku manusia sehari-hari yang mencerminkan keimanan kepada malaikat Allah.
2. Peserta didik dan teman sebangku mengidentifikasi perbuatan apa saja yang mencerminkan keimanan kepadamalaikat Allah.
3. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusinya dan kelompok lain mencermati dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sudah

	<p>dipersiapkan atau pernyataan-pernyataan lain yang relevan.</p> <p>4. Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi peserta didik, kemudian menjelaskan apa yang ada di dalam buku teks.</p>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan /rangkuman hasil belajar selama sehari ❖ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ❖ Melakukan penilaian hasil belajar dan meningkatkan minat belajar peserta didik menggunakan media <i>quizizz</i> <p>Membaca do'a sesudah belajar dengan benar(disiplin)</p>	15 mneit

H. SUMBER DAN MEDIA

- ❖ Buku PAI dan Budi Pekerti PAI Kls IV SD
- ❖ Tulisan nama-nama Malaikat Allah SWT di karton atau papan tulis
- ❖ Ayat Alquran atau hadis yang berkaitan dengan bahan ajar
- ❖ Aplikasi *Quizizz*

I. PENILAIAN

1. Guru melakukan penilaian terhadap peserta didik dalam kegiatan individu menjawab pertanyaan pada kolom “Ayo berlatih” sesuai dengan tugas yang diberikan menggunakan aplikasi *Quizizz*.
2. Guru dapat mengembangkan Instrumen Penilaian sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam hal ini guru membagikan angkaet kepada peserta didik
3. Guru diharapkan memiliki catatan sikap atau nilai-nilai karakter yang dimiliki peserta didik selama dalam proses pembelajaran. Catatan terkait dengan sikap atau nilainilai karakter yang dimiliki oleh peserta didik dapat dilakukan dengan tabel berikut ini.

No	Nama Peserta Didik	Aktifitas				
		Memperhatikan	Tanya jawab	pemahaman	antusias	partisipasi
1						
2						
3						

J. PENGAYAAN

Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik yang sudah mencapai kompetensinya dalam memahami beriman kepada Allah dan beriman kepada Malaikat Allah, maka peserta didik diminta untuk mengerjakan materi pengayaan yang sudah disiapkan.

Karena peserta didik sudah kompeten dalam pemahaman dan dapat memberikan contoh-contoh, guru boleh menjadikan peserta didik tersebut sebagai tutor sebaya, dengan tujuan untuk lebih memantapkan kemampuannya. Alternatif lain, peserta didik dapat membaca/menghafal/menulis ayat/surat pendek yang lain

K. REMEDIAL

Bagi peserta didik yang belum menguasai materi, guru terlebih dahulu mengidentifikasi hal-hal yang belum dikuasai. Berdasarkan hal itu, peserta didik kembali memelajarinya dengan bimbingan guru, dan melakukan penilaian kembali.

Pelaksanaan remedial dilakukan pada hari dan waktu tertentu yang disesuaikan, misalnya 30 menit setelah jam belajar selesai.

**MENGETAHUI
KEPALA SEKOLAH**

**Batu Bedil, 18 Januari 2023
Peneliti**

**Wahyu Gatot Widigdo,S.Pd
NIP. 19650810 198603 1 021**

**Wiwin Hidayati
NPM 1611100073**

Data Angket Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Batu Bedil Siklus 1

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Jumlah
1	AS	2	2	2	3	2	3	1	2	1	1	2	2	2	1	3	1	2	3	1	1	37
2	ASS	2	2	2	1	1	3	3	1	2	1	2	2	1	3	3	2	2	1	3	2	39
3	BN	2	2	3	1	1	3	2	2	2	1	3	2	1	3	2	1	2	2	3	2	40
4	RA	1	2	3	2	2	1	1	2	1	3	2	2	3	1	1	3	1	1	2	3	37
5	DP	2	3	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	3	3	1	2	3	3	38
6	FA	3	3	2	2	3	3	2	2	1	1	3	2	2	1	3	3	2	3	1	1	43
7	FNS	2	2	1	3	1	3	2	3	1	3	2	3	3	2	1	3	2	1	2	2	42
8	ILZ	2	2	1	2	3	3	2	1	2	3	2	2	3	3	2	3	1	1	1	2	41
9	MA	2	1	1	2	1	3	3	2	1	3	2	1	1	2	2	1	3	3	2	2	38
10	MA	2	2	3	2	2	3	3	1	1	2	1	2	3	1	2	3	2	2	3	2	42
11	ANH	3	2	2	3	1	2	1	1	3	2	3	2	1	3	2	1	2	3	2	3	42
12	MA	2	3	2	2	1	2	1	3	2	1	3	2	1	2	1	3	2	3	2	1	39
13	NJ	2	3	1	2	1	2	3	2	1	3	1	2	3	1	2	1	2	1	3	2	38
14	NRP	2	3	3	3	1	2	2	2	3	2	1	3	3	2	3	2	3	1	3	1	45
15	KC	3	3	2	3	1	2	2	2	3	2	1	2	3	2	1	2	3	2	3	2	44
16	RS	3	3	2	1	1	3	2	1	3	2	3	1	1	2	3	1	2	3	2	3	42
17	RA	3	2	2	3	2	1	2	3	2	3	3	2	1	1	2	3	1	1	2	3	42
18	RA	3	3	2	1	3	2	2	2	3	2	1	2	1	2	3	3	2	1	2	2	42
19	SN	2	2	3	1	3	2	1	3	2	3	2	2	1	2	3	2	3	2	3	2	44
20	SA	2	3	1	3	1	2	2	2	3	2	3	2	1	2	3	2	3	3	1	1	42
21	YAP	3	3	2	3	1	2	3	2	3	3	2	1	2	3	1	1	3	2	2	1	43
22	YA	3	2	3	1	2	1	3	1	2	1	1	3	3	2	3	3	2	3	2	1	42
23	ZAM	2	2	1	2	2	1	2	3	2	1	2	3	3	2	2	3	2	2	1	3	41
24	Z	2	2	2	3	1	2	1	2	3	2	3	2	1	2	3	2	3	2	2	3	43
25	TAR	2	2	3	3	1	2	3	1	3	2	1	2	2	3	2	3	2	2	3	2	44
26	WA	2	2	3	3	1	2	2	3	2	2	3	3	3	2	1	3	2	3	2	2	46

Hasil Angket Siklus I

No	Nama	1	2	3	4
1	AS	2.2	1.6	2	2.2
2	ASS	1.6	2	2.2	2
3	BN	1.8	2	2.2	2
4	RA	2	1.6	1.8	2
5	DP	1.8	1.6	1.8	2.4
6	FA	2.6	1.8	2.2	2
7	FNS	1.8	2.4	2.2	2
8	ILZ	2	2.2	2.4	1.6
9	MA	1.4	2.2	1.6	2.2
10	MA	2.2	2	1.8	2.4
11	ANH	2.2	1.8	1.8	2.4
12	MA	2	2	1.8	1.8
13	NJ	1.8	2.2	1.8	1.8
14	NRP	2.4	2.2	2.4	2
15	KC	2.4	2.2	1.8	2.4
16	RS	2	2.2	2	2.2
17	RA	2.4	2.2	1.8	2
18	RA	2.4	2.2	1.6	2.2
19	SN	2.2	2.2	2	2.4
20	SA	2	2.2	2.2	2
21	YAP	2.2	2.6	1.8	1.8
22	YA	2.2	1.6	2	2.2
23	ZAM	1.8	1.8	2.4	2.4
24	Z	2	2	2.2	2.4
25	TAR	2.2	2.2	2.2	2.4
26	WA	2.2	2.2	2.4	2.4
Jumlah		53.8	53.2	52.4	55.6
Presentase Peningkatan		68.79%	68.20%	67.17%	71.28%
jumlah Keseluruhan		275.44%			
Rata - rata Keseluruhan		68.86%			

Hasil Angket Siklus II

No	Nama	1	2	3	4
1	AS	2.6	2.6	2.6	2.2
2	ASS	2.6	2.6	2.6	2.6
3	BN	2.2	2.2	2.4	2.6
4	RA	2.6	2.4	2.6	2.4
5	DP	2.4	2.6	2.4	2.8
6	FA	2.8	2.6	2.4	2.6
7	FNS	3	2.4	2.8	2.6
8	ILZ	2.8	2.4	2.2	2.6
9	MA	2.8	2.6	2.6	2.4
10	MA	2.6	2.6	2.4	2.6
11	ANH	2.4	2.6	2.4	2.6
12	MA	2.6	2.6	2.2	2.8
13	NJ	2.8	2.2	2.8	1.8
14	NRP	2.8	2.2	2.8	2.6
15	KC	2.8	2.6	2.4	2.8
16	RS	2.4	2.4	2.4	2.6
17	RA	2.6	2.2	2.6	2.4
18	RA	2.6	2.4	2.6	2.6
19	SN	2.4	2.6	2.8	2.6
20	SA	2.8	2.6	2.4	2.8
21	YAP	2.8	2.6	2.6	2.6
22	YA	2.6	2.8	2.2	2.8
23	ZAM	2.4	2.6	2.6	2.8
24	Z	2.8	2.4	2.4	2.6
25	TAR	2.8	2.8	2.6	2.6
26	WA	2.2	2.6	2.4	2.4
Jumlah		68.2	65.2	65.2	66.8
Presentase Peningkatan		87.43%	83.58%	83.58%	85.64%
jumlah Keseluruhan		340.23%			
Rata - rata Keseluruhan		85.05%			

FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAM ISLAM & BUDI PEKERTI
MENGUNAKAN MEDIA *QUIZZ* DI KELAS IV SDN 1 BATU BEDIL

1. Foto peserta didik sedang mengisi angket minat belajar



2. Foto kegiatan guru dan peserta didik saat menggunakan media *quizz* di dalam kelas



Foto kegiatan peserta didik menggunakan media *quizz*





**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
PUSAT PERPUSTAKAAN**

JL.Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131
Telp.(0721) 780887-74531 Fax. 780422 Website: www.radenintan.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-0171/ Un.16 / P1 /KT/V/ 2023

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
NIP : 197308291998031003
Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung
Menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul

**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI MEDIA QUIZZZ DI KELAS IV
SDN I BATU BEDIL TANGGAMUS**
Karya

NAMA	NPM	FAK/PRODI
WIWIN HIDAYATI	1611100073	FTK/PGMI

Bebas Plagiasi sesuai Cek dengan tingkat kemiripan sebesar **18%**. Dan dinyatakan **Lulus** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bandar Lampung, 17 Mei 2023
Kepala Pusat Perpustakaan



Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I
NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan

MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM MELALUI MEDIA
QUIZIZZ DI KELAS IV SDN 1
BATU BEDIL TANGGAMUS

by Wiwin Hidayati

Submission date: 17-May-2023 11:44AM (UTC+0700)

Submission ID: 2095183300

File name: Wiwin_Hidayati.docx (286.47K)

Word count: 8708

Character count: 53897

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MELALUI MEDIA QUIZIZZ DI KELAS IV SDN 1 BATU BEDIL TANGGAMUS

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

14%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Universitas Negeri Jakarta

Student Paper

3%

2

Submitted to UIN Sunan Ampel Surabaya

Student Paper

1%

3

Submitted to Sultan Agung Islamic University

Student Paper

1%

4

Submitted to Syiah Kuala University

Student Paper

1%

5

Nahdatul Hazmi, Sri Ramadani. "Penggunaan Novel Sejarah Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS", Kaganga:Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora, 2021

Publication

1%

6

Submitted to Universitas Negeri Padang

Student Paper

1%

7

Submitted to Universitas Ibn Khaldun

Student Paper

1%

28 Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya <1%
Student Paper

29 Muslimin Muslimin, Ruslan Ruslan, Klis Dianti, Anwar Sadat. "PENERAPAN METODE MIMICRY MEMORIZATION DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN MUFRODAT BAHASA ARAB PADA SISWA MA MUHAMMADIYAH BIMA", AL-AF'IDAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Pengajarannya, 2023 <1%
Publication

30 Submitted to IAIN Metro Lampung <1%
Student Paper

31 Julia Novitasari, Heni Pujiastuti. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN SNOWBALL THROWING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA SMP", BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika dan Terapan, 2020 <1%
Publication

32 Submitted to Sriwijaya University <1%
Student Paper

Exclude quotes On

Exclude matches < 5 words

Exclude bibliography On