

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VII
DI MTs NEGERI 2 BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjanah Pendidikan (S.Pd.).
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam**

Oleh:

**Kholifah Nuriya
NPM 2011010362**

Jurusan Pendidikan Agama Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445H/2024**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VII
DI MTs NEGERI 2 BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-
syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjanah Pendidikan (S.Pd.).
dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Oleh:

**Kholifah Nuriya
NPM 2011010362**

Jurusan Pendidikan Agama Islam



Pembimbing I : Prof.Dr.H.Syaiful Anwar,M.Pd.

Pembimbing II : Devi Sela Eka Selvia, M.Pd.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445H/2024**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII di MTs Negeri 2 Bandar Lampung?.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *ex-post facto* yang meneliti hubungan sebab akibat yang tidak dimanipulasi atau diberi pengakuan (dirancang atau dilaksanakan) oleh peneliti. Penelitian sebab akibat dilakukan terhadap program, kegiatan atau kejadian yang telah berlangsung atau yang telah terjadi, selanjutnya untuk memudahkan data dan informasi yang dapat mengungkapkan dan menjelaskan dalam penelitian ini, menggunakan metode Deskriptif Analisis melalui penelitian survei (*Survey Research*).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian jenis penelitian korelasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII MTs Negeri 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2024/2025. Melalui Teknik *cluster random sampling* yang menjadi sampel penelitian ini adalah kelas VII yang terdiri dari 32 peserta didik. Data-data tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi Quizizz dan minat belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak dikumpulkan dengan Teknik kuesioner (angket). Data-data yang telah terkumpul dianalisis dengan menggunakan Teknik analisis regresi dengan uji signifikansi menggunakan uji F.

Ada dua hasil penelitian yang diperoleh, yaitu 1) terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII di MTs Negeri 2 Bandar Lampung. Hal tersebut dilihat dari nilai yang bernilai positif dan perolehan nilai F_{hitung} sebesar 6.398 dibanding dengan F_{tabel} 4,17, sehingga $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang artinya terdapat pengaruh yang positif signifikan. Dilihat dari nilai koefisien determinasi didapatkan hasil sebesar 17,6% yang artinya kontribusi penggunaan media aplikasi Quizizz terhadap minat belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VII di MTs Negeri 2 Bandar Lampung adalah sebesar 17,6% sedangkan 82,4% minat belajar siswa s=dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran ,Aplikasi Quizizz,Minat Belajar Akidah Akhlak*

ABSTRACT

This research aims to find out how the use of the Quizizz application learning media influences students' interest in learning in class VII moral aqidah subjects at MTs Negeri 2 Bandar Lampung?

The type of research used is *after the fact* which examines cause and effect relationships that are not manipulated or acknowledged (designed or implemented) by the researcher. Cause and effect research is carried out on programs, activities or events that have taken place or have occurred, then to facilitate data and information that can reveal and explain in this research, using the Descriptive Analysis method through survey research (*Survey Research*).

This research uses a quantitative approach with a correlation research type. The population in this study were all class VII students at MTs Negeri 2 Bandar Lampung for the 2024/2025 academic year. Through Engineering *cluster random sampling* The sample for this research was class VII which consisted of 32 students. Data regarding the influence of using the Quizizz application learning media and students' interest in learning in the subject of moral beliefs was collected using a questionnaire technique. The data that has been collected is analyzed using regression analysis techniques with significance testing using the F test.

There were two research results obtained, namely 1) there was a positive and significant influence on the use of the Quizizz application learning media on students' interest in learning in class VII moral aqidah subjects at MTs Negeri 2 Bandar Lampung. This is seen from the positive value and the value obtained of 6,398 compared to 4.17, so $t > t_{table}$ then the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted, which means there is a significant positive influence. Judging from the coefficient of determination, the result is 17.6%, which means that the contribution of using the Quizizz media application to interest in learning in class VII Islamic religious education subjects at MTs Negeri 2 Bandar Lampung is 17.6% while 82.4% of students' interest in learning is influenced by other factors.

Keywords : *Learning Media, Quizizz Application, Interest in Learning Moral Creed*

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Kholifah Nuriya
NPM : 2011010362
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTs Negeri 2 Bandar Lampung” adalah benar-benar hasil karya penulisan sendiri, bukan duplikasi kecuali bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar rujukan. Apabila suatu saat terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka saya sebagai penyusun akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 27 Mei 2024

Penulis



Kholifah Nuriya

NPM. 2011010362



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Let. KolH. Endron Suratmin, Sukarame Bandar Lampung, 35131, Tlp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN APLIKASI QUIZZZ
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN AKIDAH AKHALAK
KELAS VII DI MTs NEGERI 2 BANDAR
LAMPUNG.**

Nama : Kholifah Nuriya

NPM : 2011010362

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk Dimunaqosahkan dan Dipertahankan Dalam Sidang Munaqosah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Prof. Dr. H. Syariful Anwar, M.Pd.
NIP. 19611051990031003


Devi Sela Eka Selfia, M.Pd.I.
NIP. 201904119921214001

**Ketua Jurusan
Pendidikan Agama Islam**


Dr. Umi Hijriyah, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197205151997032004



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

Alamat: Jl. Let.KolH.EndronSuratmin, Sukarame | Bandar Lampung, 35131, Tlp.(0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI QUIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VII DI MTs NEGERI 2 BANDAR LAMPUNG”** disusun oleh Nama: **KHOLIFAH NURIYA**, NPM: 2011010362, Jurusan: Pendidikan Agama Islam telah diujikan dalam sidang Munaqosah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada hari/tanggal: Selasa, 11 Juni 2024 pada pukul 09.30-11.00 WIB.

TIM PENGUJI MUNAQOSAH

- Ketua Sidang** : **Dr.Guntur Cahaya Kesuma, MA** 
- Sekretaris** : **Agus Susanti, M.Pd.I** 
- Penguji Utama** : **Drs.Ruswanto, M.Ag** 
- Penguji Pendamping I** : **Prof.Dr.H.Syaiful Anwar, M.Pd** 
- Penguji Pendamping II** : **Devi Sela Eka Selvia, M.Pd.I** 

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan


Prof. Dr. Hj. Nur Diana, M. Pd
NIP. 196406281988032002



MOTTO

أَمَّنْ هُوَ قَائِمٌ أَنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ
يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ۙ ٩

“(Apakah orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadah pada waktu malam dalam keadaan bersujud, berdiri, takut pada (azab) akhirat, dan mengharapkan rahmat Tuhannya?

Katakanlah (Nabi Muhammad), “Apakah sama orang-orang yang mengetahui (hak-hak Allah) dengan orang-orang yang tidak mengetahui (hak-hak Allah)?” Sesungguhnya hanya ululalbab (orang yang berakal sehat) yang dapat menerima pelajaran.”

(Q.S Az-Zumar (39:9)¹



¹ *Al-Quran dan Terjemahannya* (Jakarta:Departemen Agama RI, Yayasan Penerjemah dan Penerbit Al-Quran,2010),599

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, serta memberikan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dalam tugas akhir perkuliahan.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

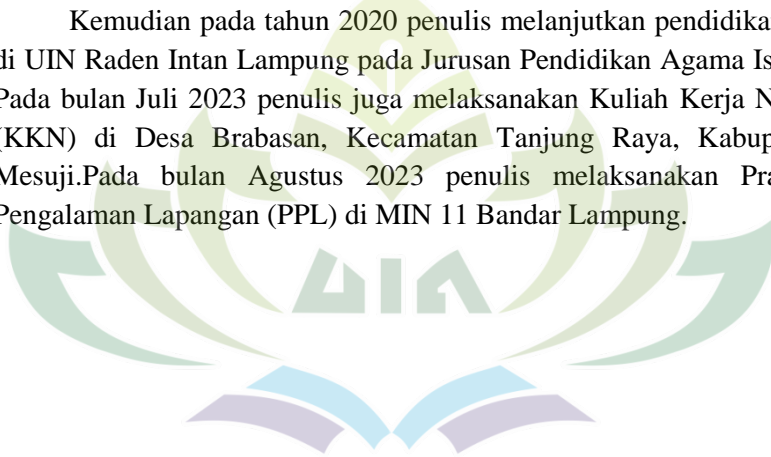
1. **Cinta pertama dan panutanku**, Bapak Jumari beliau yang selalu mendidik, memotivasi, memberi dukungan dan mengusahakan segala cara agar penulis dapat menyelesaikan studinya sampai sarjana. Suatu keberuntungan memiliki sosok Bapak seperti beliau yang selalu mengutamakan pendidikan, dan mendukung cita-cita dari anak-anaknya.
2. **Surgaku dan ladang pahalaku**, Ibu Runti. Melalui doa di dalam sujudnya menjadi sebuah senjata yang ampuh, semangat dan motivasi untuk menyelesaikan program study penulis yang kemudian sebagai langkah awal untuk mengejar cita-cita lebih tinggi. Sebuah keberuntungan juga memiliki sosok ibu yang selalu mendukung cita-cita dari anak-anaknya.
3. Adik kembarku Kholifah Anissa terimakasih telah ikut serta dalam proses penulisan dengan cara memberikan semangat, motivasi, dan doa.

RIWAYAT HIDUP

Kholifah Nuriya lahir pada tanggal 15 Juni 2002 di Bandar Lampung. Putri pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Jumari dan Ibu Runti Budi Lestari

Jenjang pendidikan dimulai dari Sekolah Dasar (SD) yang telah diselesaikan di SD Abadi Perkasa yang ditempuh selama 6 tahun dan selesai pada tahun 2014, kemudian penulis melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) diselesaikan di SMP Abadi Perkasa selama tiga tahun dan selesai pada tahun 2017, setelah itu penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang Madrasah Aliyah Negeri (MAN) yang telah diselesaikan di MAN 1 Lampung Timur yang ditempuh selama tiga tahun dan selesai pada tahun 2020.

Kemudian pada tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikan S1 di UIN Raden Intan Lampung pada Jurusan Pendidikan Agama Islam. Pada bulan Juli 2023 penulis juga melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Brabasan, Kecamatan Tanjung Raya, Kabupaten Mesuji. Pada bulan Agustus 2023 penulis melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 11 Bandar Lampung.



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb

Allhamdulillah puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nyalah, penulis akhirnya dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII di MTs Negeri 2 Bandar Lampung”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat, serta umat muslim yang mengikuti ajaran hingga akhir zaman.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mengalami hambatan, namun berkat bantuan, bimbingan, dan Kerjasama dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sehingga dengan penuh kerendahan hati dan rasa hormat penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr.Hj. Nirva Diana,M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dra.Umi Hijriyah,S.Ag. M.Pd.I. selaku Ketua Prodi dan Bapak Dr.Baharudin,M.Pd. Selaku seketaris Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Prof. Dr. H.Syaiful Anwar,M.Pd. dan Ibu Devi Sela Eka Selvia, M.Pd.I. Selaku pembibing I dan II, atas bimbingan dan arahannya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan lancar.semoga ilmu yang diberikan oleh beliau dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.
4. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak memberikan ilmu kepada penulis selama menempuh perkuliahan.
5. Kepala Perpustakaan Pusat dan Perpustakaan Fakultas Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
6. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung, tempat dimana penulis mencari ilmu dan mewujudkan cita-cita.
7. Bapak Nasron,S.Ag,M.M. selaku kepala sekolah MTs Negeri 2 Bandar Lampung yang telah memberikan bimbingan dan motivasi serta memberikan izin penulis mengadakan penelitian sehingga skripsi ini dapat selesai

8. Ibu Kasnidar,S.Ag. selaku guru Akidah Akhlak, serta peserta didik kelas VII MTs Negeri 2 Bandar Lampung yang telah berpartisipasi, memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis dengan sabar dalam penyusunan skripsi.
9. Keluarga besarku dari Kakek Broto dan Nenek Aminah yang telah mendukung, mendoakan serta motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat-sahabatku tersayang Benny Ani Batara, Nurhidayah, Ani Erliani,Dinda Safitri,Iis Rahmawati yang senang tiasa mensupoort dan menghibur penulis dikala berjuang dalam menyelesaikan skripsi ini
11. Untuk teman kosan mba Sekar, mba Sinta terimakasih sudah memberikan doa dan dukunganganya serta perhatian yang selalu diberikan kepada penulis
12. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2020 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung Prodi Pendidikan Agama Islam Semoga kita semua menjadi generasi yang bermanfaat untuk bangsa dan Negara.
13. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang sangat berjasah membantu dalam penyelesaian penulis skripsi ini

Penulis berharap kepada Allah SWT semoga apa yang telah mereka berikan dengan ikhlas kelak menjadi tempat pahala, amal yang berkah, dan mendapat nikmat dari Allah SWT. Penulis juga menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari para pembaca.Semoga tulisan ini bermanfaat khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Bandar Lampung, 8 April 2024

Penulis

Kholifah Nuriya

NPM. 2011010362

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYTAAN	iv
PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Identifikasi dan Batas Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	11
H. H.Sistematika Penulisan.....	15
BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS	
A. Media Pembelajaran Quizizz.....	17
1. Media Pembelajaran	17
2. Pengertian Aplikasi Quizizz	23
3. Manfaat Kelebihan serta kekurangan Aplikasi Quizizz	26
4. Cara Penggunaan Aplikasi Quizizz	28
B. Minat Belajar.....	29
1. Fungsi Minat.....	31
2. Jenis-Jenis Minat Belajar	32

3. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar	34
4. Indikator Keberhasilan Minat Belajar	36
C. Pembelajaran Akidah Akhlak	37
1. Pengertian Akidah Akhlak	37
2. Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak	40
3. Ruang Lingkup	41
D. Kerangka Berpikir	49
E. Hipotesis Penelitian	50

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu Dan Tempat Penelitian	51
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	51
C. Populasi, Sempel, dan Teknik Pengumpulan Data	52
1. Populasi	52
2. Sempel	52
D. Teknik Pengumpulan Data	53
1. Kuesioner (Angket)	53
2. Observasi	53
3. Dokumetasi	54
E. Definisi Operasional Vaiabel	54
F. Instrumen Penilitian	55
1. Lembar Angket (Kuesioner)	55
2. Dokumentasi	57
G. Uji Validitas dan Rehabilitas Data	58
1. Uji Validitas	58
2. Uji Realibilitas	58
H. Teknik Analisis Data	59
1. Statistik Deskriptif	59
2. Uji Asumsi Klasik	60
3. Uji Hipotesis	61

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	63
1. Gambaran Objek Penelitian	63
2. Hasil Uji Persyaratan Instrumen	69
B. Pembahasan	82

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan..... 85
B. Saran..... 85

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kerangka Berpikir.....	49
Tabel 3.1	Kisi-kisi Instrumen Variabel X.....	55
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrumen Variabel Y.....	56
Tabel 4.1	Visi,Misi dan Tujuan Madrasah.....	64
Tabel 4.2	Data Guru MTs Negeri 2 Bandar Lampung	66
Tabel 4.3	Data Jumlah Siswa MTs Negeri 2 Bandar Lampung.....	67
Tabel 4.4	Data Sarana dan Prasarana.....	67
Tabel 4.5	Uji Validitas Media Quizizz (X.....	70
Tabel 4.6	Uji Validitas Minat Belajar Siswa (Y	71
Tabel 4.7	Hasil Uji Relibilitas	72
Tabel 4.8	Statistik Deskriptif Variabel Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz	73
Tabel 4.9	Distribusi Frekuensi Variabel Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz	73
Tabel 4.10	Statistik Deskriptif Variabel Minat Belajar Akidah Akhlaq.....	75
Tabel 4.11	Distribusi Frekuensi Variabel Minat Belajar Akidah Akhlaq.....	75
Tabel 4.12	Uji Normalitas.....	78
Tabel 4.13	Uji Linieritas	79
Tabel 4.14	Hasil Regresi Linier Serhana	79
Tabel 4.15	Uji Signifikansi.....	80
Tabel 4.16	Koefisien Determinasi.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diagram Pie Variabel Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz	74
Gambar 4.2 Diagram Pie Variabel Minat Belajar Akidah Akhlaq.....	76
Gambar 4.3 Normal Probability Plot.....	77



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penelitian	93
Lampiran 2 Surat Balasan Sekolah	94
Lampiran 3 Angket Pengaruh Quizizz dan Minat Belajar	95
Lampiran 4 Nama-nama Responden	100
Lampiran 5 Jumlah Skor Uji Validitas Instrument.....	101
Lampiran 6 Dokumen Pendukung (Foto-foto kegiatan Penelitian).....	103



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Untuk menghindari kesalah pahaman para pembaca dalam memahami dan menginteprestasikan judul skripsi ini, maka penulis terlebih dahulu memberikan pembelajaran terhadap istilah yang ada didalamnya. Proposal ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII Di MTs Negeri 2 Bandar Lampung. Adapun istilah-istilah yang perlu dijelaskan yaitu sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab *media* adalah pengantar atau perantara pesan dari pengirim kepada penerima.¹ Tidak hanya itu *media* pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik.

2. Quiziz

Mei, Ju, dan Adam dalam Cahyani dan Brillian mengemukakan bahwa Quizizz adalah salah satu game digital yang merupakan kegiatan kelas multipemain yang menyenangkan, yang memungkinkan semua siswa dapat berlatih bersama dengan komputer, Ipad, tablet, dan Smartphone. Ini juga memiliki aplikasi iOS, aplikasi Android, dan aplikasi Chrome untuk siswa.² Quizizz

¹ Al Husnul Khatimah, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V,” *Jurnal PGSD Ilmiah Ilmu Kependidikan* 6, no.2 (2022): 375, <https://doi.org/10.26858/jkp.v6i2.33079>.

² Cahyani Amildah Citra and Brillian Rosy, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya,” *Jurnal Pendidikan*

memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran.

3. Minat Belajar

Belajar adalah suatu proses dan bukan suatu hasil. Oleh karena itu belajar berlangsung secara aktif dan integratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan. Minat belajar ialah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan dengan menerima akan suatu hubungan antar diri sendiri dengan sesuatu di luar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka semakin besar minat.³ ekspresi minat juga dapat diketahui melalui suatu pernyataan yang menunjukkan individu menyukai sesuatu daripada yang lain, atau dapat melalui partisipasi/keikutsertaan dalam suatu aktifitas. Minat belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sesuatu hal yang mendorong siswa untuk belajar yang dilakukan secara senang dan suka tanpa ada yang menyuruh tetapi dirangsang oleh penggunaan media pembelajaran Q uizizz.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya terencana yang bertujuan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka dapat aktif mengeksplorasi kemampuan keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, dan akhlak mulia untuk berkontribusi dalam masyarakat, bangsa, dan negara. Fungsi pendidikan nasional diatur dalam UU Nomer 20 tahun 2023 tentang sisdiknas pasal 3 yang mengaskan bahwa :“Pendidikan nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan pembentukan watak bangsa yang bermatabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa,bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,berakhlak

Administrasi Perkantoran (JPAP) 8, no. 2 (2020): 261–72, <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>.

³ Rusydi Ananda and Fitri Hayati, “Variabel Belajar: Kompilasi Konsep,” ed. Muhammad Fadhlli (CV.Pusdikra Mitra Jaya, Medan, 2020), h.145-148.

mulia, berlimu, kreatif, mandiri dan menjadi Warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.⁴ Setiap individu memerlukan pendidikan sepanjang hidupnya agar dapat meningkatkan kemampuan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk berkontribusi dalam masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan merupakan jalan seseorang untuk mengetahui ilmu pengetahuan. Hal ini tercantum dalam Al-Qur’an surah Al-Mujadalah ayat 11 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَقَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱

*“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”*⁵

Ayat tersebut menjelaskan bahwasanya menuntut ilmu merupakan suatu kewajiban yang dapat dilakukan melalui pendidikan formal, non formal, dan informal. Dan secara etimologi, istilah pendidikan berasal dari bahasa Yunani, yaitu "paedagogie," yang terdiri dari kata "paes" yang berarti anak dan "Agogos" yang berarti membimbing. Oleh karena itu, dapat dijelaskan bahwa pendidikan merupakan proses bimbingan yang

⁴ “Presiden Republik Indonesia, Undang- Undang Republik Indonesia” 19, no. 20 Tahun 2003 (n.d.).

⁵ Al-Quran, Al-Mujadalah ayat 11, *Al-Quran dan Terjemahnya* (Jakarta: Departemen Agama RI, Yayasan Penerjemah dan Penerbit Al-Quran, 2010), 599.

diberikan kepada anak-anak.⁶ Pendidikan diartikan sebagai proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang dalam upaya mendewasakan manusia melalui pengajaran, latihan, dan berbagai metode pendidikan lainnya. Pendidikan juga dapat dijelaskan sebagai usaha sistematis untuk memastikan bahwa setiap individu mencapai tingkat kebahagiaan secara fisik dan mental dalam kehidupannya.⁷

Di era abad ke-21, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengubah cara pembelajaran menjadi lebih maju dan efisien. Terlihat adanya inovasi baru dalam teknologi informasi yang telah mencakup berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Perangkat seperti komputer, laptop, bahkan ponsel pintar telah menjadi alat penting bagi pendidik dan peserta didik dalam mendukung proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan globalisasi dan modernisasi yang semakin pesat, peran guru atau pendidik menjadi sangat penting dalam menyesuaikan diri dengan kondisi perkembangan peserta didik di sekolah. Guru dituntut untuk memiliki pengetahuan yang mendalam dan profesionalisme tinggi dalam bidang mata pelajaran yang mereka ajarkan, serta mampu menunjukkan keterampilan yang unggul dalam pendidikan dan pembelajaran. Dalam konteks ini, penggunaan teknologi informasi menjadi sebuah keharusan dalam pendidikan modern. Hal ini memungkinkan terciptanya metode pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan individual siswa. Selain itu, guru juga perlu terus mengembangkan diri dan mengikuti perkembangan teknologi serta strategi pembelajaran yang efektif, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi para siswa.

Oleh karena itu, ini menjadi tantangan yang signifikan bagi guru untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif, menarik, menyenangkan, dan interaktif. Penggunaan

⁶ Rahmat Hidayat, S Ag, and M Pd, *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*, ed. Dr. Candra Wijaya and Amiruddin (Medan :Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia: 2019,).

⁷ Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, ed. Dodi Ilham, *Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo* (Lebaga Penerbit Kampus IAIN Palopo: 2018, 2018).

media pembelajaran juga menjadi sangat penting dalam proses belajar mengajar, terutama mengingat kemajuan teknologi yang terus berkembang. Saat ini, variasi media pembelajaran telah semakin luas, di mana dahulu media pembelajaran terbatas pada media cetak seperti buku, modul, LKS, majalah, dan sejenisnya. Namun, sekarang media pembelajaran online berbasis game, komputer, android, dan lainnya sering digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu manfaat utama dari penggunaan media pembelajaran adalah kemampuannya untuk menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam belajar. Media pembelajaran yang beragam tidak hanya terbatas pada komunikasi verbal melalui tulisan, melainkan juga melalui pengalaman visual, auditif, dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan inovatif dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran dengan baik.⁸

Pembelajaran Akidah Akhlak sangat penting bagi umat Islam pada umumnya. Karena Akidah Akhlak membahas perilaku manusia, yaitu menentukan baik dan buruk, terpuji dan tercela, tentang perkataan atau perbuatan manusia secara lahir dan batin. Mata pelajaran Akidah Akhlak bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan agama dan perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari, menanamkan nilai ajaran Islam sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat, dan pengembangan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah Swt serta siswa yang berakhlak mulia. Oleh karena itu, pembelajaran Akidah Akhlak harus diberikan dengan sebaik mungkin agar siswa mampu memahami dan menerapkannya. Salah satu cara yang tepat dalam pembelajaran Akidah Akhlak yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang menarik, yaitu Quizizz.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, setiap peserta didik harus memiliki perilaku dan sikap yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu sikap yang penting adalah minat

⁸ Muhammad Ramli, *Media Teknologi Pembelajaran*, IAIN Antasari Press (IAIN Antasari Press, Banjarmasin, 2012).

belajar dalam proses pembelajaran. Namun, masalah minat belajar peserta didik seringkali menjadi hal yang krusial dan perlu mendapat perhatian serius. Kurangnya minat belajar peserta didik sering kali menyebabkan gangguan dalam aktivitas belajar mengajar. Melalui observasi awal di kelas VII, terlihat bahwa minat belajar peserta didik terhadap pelajaran masih kurang baik, terutama dalam pelajaran Akidah Akhlak. Hal ini terlihat dari rendahnya antusiasme peserta didik dalam mengikuti pelajaran tersebut. Data ini diperoleh dari hasil belajar peserta didik pada semester ganjil sebelumnya yang dilakukan secara terstruktur oleh guru. Yakni dengan pemberian soal-soal/ latihan kepada siswa. Tak hanya menggunakan media konvensional dalam pengerjaan latihan, namun guru juga menyelaraskan dengan perkembangan zaman. Yakni dengan pemanfaatan komputer yang ada di sekolah sebagai alat dalam pengerjaan soal-soal latihan. Media pembelajaran yang digunakan diantaranya yaitu E-learning sekolah, Kahoot, Google Form, dan Quizizz.

Penggunaan media berbasis digital diterapkan dengan tujuan agar peserta didik mengenal teknologi agar kelak tidak kesulitan jika dihadapkan dengan teknologi, dalam mendaftarkan kuliah misalnya. Selain itu penggunaan media berbasis digital juga menarik daya minat siswa dalam belajar. Penggunaan media belajar konvensional yang diterapkan menjadikan beberapa siswa yang belajar jika akan menghadapi ulangan saja, terdapat siswa yang masih asing dengan hasil teknologi perkembangan zaman, terdapat siswa yang tidak mau mencatat materi yang dijelaskan oleh guru, dan terdapat siswa yang tidak peduli dengan lingkungan belajar. Sehingga salah satu cara yang tepat untuk melakukan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan serta tentunya mendapatkan hasil yang maksimal, penulis tertarik untuk menggunakan media pembelajaran Quizizz yang dapat membantu proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif. Selama guru menjelaskan materi, peserta didik terlihat kurang fokus, terlibat dalam percakapan dengan teman sebangkunya, terlihat mengantuk atau melamun, makan secara diam-diam, tidak mengerjakan tugas, dan merasa bosan selama guru menjelaskan materi.. Contoh ini mencerminkan kurangnya minat belajar

peserta didik, yang dapat berdampak pada efektivitas proses pembelajaran.

Menurut Purwanto yang dikutip oleh Marleni, aspek-aspek yang memengaruhi minat belajar siswa dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu aspek intern dan aspek eksternal. Salah satu aspek internal yang berpengaruh terhadap minat belajar siswa adalah *attention*, yang muncul dari rasa keingintahuan. Oleh karena itu, keingintahuan tersebut perlu mendapatkan rangsangan agar siswa selalu memberikan perhatian penuh terhadap materi yang dijelaskan oleh guru di kelas.⁹ Aspek eksternal yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa meliputi aspek keluarga dan aspek sekolah. Aspek keluarga mencakup hubungan dengan keluarga, masalah yang terjadi di dalam keluarga, kondisi keluarga, dan lain sebagainya. Sedangkan aspek sekolah, salah satunya, adalah penggunaan media pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas. Hal ini menjadi sangat penting karena dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa di dalam kelas. Suasana pembelajaran yang dapat memicu semangat dan kesenangan pada siswa dapat tercipta jika guru menggunakan media pembelajaran yang bersifat dua arah. Artinya, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran, misalnya melalui diskusi, presentasi, proyek, atau kegiatan lain yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa serta antar-siswa. Hal ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan memicu minat belajar yang lebih tinggi pada siswa.¹⁰

Oleh karena itu, penulis memilih untuk menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis gawai yang akan diimplementasikan dalam pembelajaran. Quizizz adalah sebuah aplikasi online berbasis game yang memperkenalkan aktivitas multipermainan ke dalam lingkungan kelas, dan dapat menciptakan suasana interaktif dan menyenangkan di kelas, yang disebut juga sebagai *happy education*. Dengan menggunakan aplikasi Quizizz, siswa dapat mengikuti evaluasi atau penilaian di

⁹ Lusi Marleni, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa," *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2016): h.152.

¹⁰ *Ibid.*,153

dalam forum kelas menggunakan gadget atau perangkat elektronik yang mereka miliki. Ini memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, karena penggunaan teknologi ini dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa.¹¹

Penggunaan media pembelajaran seperti Quizizz memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Minat belajar dapat ditandai dengan rasa ketertarikan terhadap materi pembelajaran, perasaan bahagia dan senang, adanya perhatian, partisipasi aktif siswa, dan motivasi siswa untuk belajar lebih lanjut. Keistimewaan Quizizz juga terletak pada kemampuan guru untuk memonitor dan mengelola aktivitas siswa secara langsung selama penilaian di forum kelas. Guru dapat melihat kemampuan siswa saat mengerjakan soal, mengatur jenis soal yang akan diujikan, durasi setiap soal, banyaknya pilihan ganda yang diberikan, dan memberikan catatan penjelasan setelah siswa menyelesaikan soal. Melalui penelitian ini, peneliti dapat menguji sejauh mana penggunaan aplikasi Quizizz dapat memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 2 Bandar Lampung. Metode penelitian yang mungkin relevan untuk digunakan antara lain adalah survei, kuesioner, observasi, dan analisis statistik untuk mengevaluasi pengaruh aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa. Oleh karena itu penelitian tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTs Negeri 2 Bandar Lampung.

¹¹ Sri Mulyati and Haniv Evendi, “Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara,” *Jurnal Pendidikan Matematika* Vol 3, no. No.1 (2020),h.66.

C. Identifikasi dan Batas Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang diidentifikasi oleh penulis adalah sebagai berikut:

- a. Kurang maksimal penggunaan media dan teknologi pada proses pembelajaran
- b. Siswa yang kurang aktif dan mudah cepat bosan dalam proses pembelajaran
- c. Minat belajar siswa yang masih rendah karena metode pembelajaran yang bersifat konvensional dan monoton

2. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka batasan masalah pada penelitian dibagi atas :

- a. Media yang akan digunakan yaitu aplikasi Quizizz
- b. Materi yang diteliti adalah materi akidah akhlak terhadap minat belajar siswa kelas VII di MTs Negeri 2 Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Bedasarkan batasan masalah sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII di MTs Negeri 2 Bandar Lampung?

E. Tujuan Penelitian

Bedasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII di MTs Negeri 2 Bandar Lampung.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teortis

Penelitian ini diharapkan bertujuan untuk bisa mengembangkan *science* yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VII di Mts Negeri 2 Bandar Lampung.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Mampu mengembangkan ilmu yang diperoleh selama berkuliah dan mampu menerapkan dalam bentuk penelitian sesuai dengan fenomena yang ada di masyarakat

b. Bagi Istitusi Pendidikan

Dapat digunakan sebagai sumber kepustakaan untuk penelitian selanjutnya yang terkait.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian dari Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran akidah akhlak Kelas VII di MTs Negeri 2 Bandar Lampung .pada penelitian ini diharapkan sebagai salah satu alternative untuk memudahkan guru menjelaskan bahan ajar kepada siswa agar pembelajaran menjadi efektif dan efesien.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan Dodi Sunardi berjudul “Hubungan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz” tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskusikan penggunaan media evaluasi belajar yang inovatif di kelas. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan menggunakan instrumen pengumpulan data berupa

kuesioner atau angket secara online atau digital yang disebarkan kepada responden yang merupakan siswa SMP. Hasil analisis dari penelitian yang dilakukan oleh Sunardi menjelaskan bahwa peningkatan hasil prestasi belajar siswa SMP dipengaruhi oleh pengaplikasian Quizizz sebagai media belajar. Korelasi antara penggunaan Quizizz dan peningkatan hasil belajar siswa sangat kuat sebesar 0,805. Koefisien Determinasi (r^2 atau Adjusted R Square) adalah 0,629, yang berarti bahwa 62,9% peningkatan hasil belajar siswa dapat diatribusikan kepada penggunaan media evaluasi pembelajaran inovatif Quizizz. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran inovatif memiliki kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa di tingkat SMP.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Sunardi dan riset dalam skripsi ini adalah: a) Keduanya memanfaatkan media elektronik Quizizz sebagai alat bantu untuk memaksimalkan pembelajaran di kelas. b) Jenis penelitian yang digunakan sama-sama kuantitatif. Perbedaannya secara substantif terletak pada objek yang akan diteliti melalui media elektronik Quizizz. Dalam penelitian Sunardi, objek yang diteliti adalah peningkatan hasil belajar siswa apabila menggunakan media elektronik Quizizz. Sedangkan dalam skripsi ini, objek yang diteliti adalah peningkatan minat belajar siswa apabila menggunakan Quizizz saat belajar di kelas. Dengan demikian, kedua penelitian tersebut memiliki fokus yang berbeda meskipun menggunakan media yang sama, yaitu Quizizz, dan jenis penelitian yang serupa, yaitu kuantitatif.¹²

2. Penelitian yang dilakukan Al Husnul Khatimah mz berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”

¹² Dodi Sunardi, “Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa SMP Dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz,” *Jurnal Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2017.

dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan melakukan eksperimen untuk melihat seberapa minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz.

Dalam hasil penelitian Al Husnul Khatimah mz menunjukan bahwa berdasarkan eksperimen terdapat perbedaan pada minat belajar siswa antar kedua kelas yang mengikuti pembelajaran Quizizz dan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran Quizizz. Dan menunjukkan nilai Thitung sebesar 0,276 dibandingkan dengan nilai Ttabel dengan $\alpha = 5\%$ dan df sebesar 52, diperoleh nilai Ttabel sebesar 2600 Maka Thitung memiliki nilai lebih besar dari Ttabel ($52,701 > 2006$). Jika Thitung $>$ Ttabel maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan sehingga terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa pada kelas V SD Inpres Mariso 1 Kota Makassar. Adapun persamaan dan perbedaan dalam penelitian ini. Kesamaannya yaitu sama-sama memakai media pembelajaran Quizizz sebagai alat bantu untuk meningkatkan minat belajar siswa sedangkan perbedaannya penelitian ini menggunakan jenjang pendidikan sekolah dasar sedangkan dalam skripsi ini adalah Madrasah Tsanawiyah, dan pada skripsi ini menggunakan mata pelajaran Akidah Akhlak sedangkan dalam penelitian ini tidak menggunakan mata pelajaran.¹³

3. Penelitian yang dilakukan Siska Yolanda dan Septi Fitri Meliana berjudul “Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar”. Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif melalui pendekatan desain Quasi Experiment, jenis instrumen yang digunakan peneliti yaitu berupa angket.

Dalam hasil penelitian Siska Yolanda dan Septi Fitri Melianamemperoleh data yang sudah dilakukan pada kelas

¹³ Al Husnul Khatimah, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V.” *Jurnal PGSD Ilmiah Ilmu Kependidikan* Vol.6,no 2 (2022),1-13.

kontrol serta kelas eksperimen pada peserta didik kelas V di SDN Kramat Jati 19 Kota Jakarta Timur pada mata pelajaran IPA dalam materi (materi) benda yang berada disekitar kita didapatkan kesimpulan terdapat pengaruh yang dapat terlihat terhadap minat belajar siswa IPA yang menggunakan aplikasi quizizz pada kelas 5B dengan yang tidak diberikan perlakuan menggunakan aplikasi quizizz 5A. dimana didapatkan hasil $L_{hitung} < L_{tabel}$ kelas eksperimen $0,1557 < 0,1705$ dan kelas kontrol $0,1735 < 0,1847$ maka data berdistribusi normal. Uji Homogenitas menggunakan Uji Fisher didapatkan hasil $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,53 < 2,01$ maka data bersifat homogen. Terakhir, Uji Hipotesis dilakukan menggunakan uji-t didapatkan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,167 > 2,011$ yang menunjukkan hipotesis diterima. Hasil penelitian perhitungan uji analisis menunjukkan bahwa adanya pengaruh aplikasi quizizz terhadap minat belajar IPA siswa kelas V SDN 19 Kramat Jati. Adapun persamaan dan perbedaan dalam penelitian ini. Kesamaannya yaitu sama-sama memakai media pembelajaran Quizizz sebagai alat bantu untuk meningkatkan minat belajar siswa sedangkan perbedaannya penelitian ini menggunakan jenjang pendidikan sekolah dasar sedangkan dalam skripsi ini adalah Madrasah Tsanawiyah, dan pada skripsi ini menggunakan mata pelajaran Akidah Akhlak sedangkan dalam penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPA.¹⁴

4. Penelitian yang dilakukan Halimatus Solikah berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII DI SMPN 5 sidoarjo” , dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, dengan rancangan true experimental design, yaitu eksperimen yang betul-betul peneliti dapat mengontrol variabel luar yang memengaruhi jalannya eksperimen. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif

¹⁴ Siska Yolanda and Septi Fitri Meilana, “Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Educatio* 7, no. 3 (2021): 915–21, <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>.

Dalam hasil penelitian Halimatus Solikah menunjukkan bahwa hasil uji t-test tentang motivasi dan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol sebelum diberikan perlakuan, motivasi dan hasil belajar siswa seimbang atau sama. Setelah diberikan perlakuan, mendapatkan hasil uji t-test dengan nilai thitung sebesar 3,461 untuk motivasi belajar dan 4,04 untuk hasil belajar. Berdasarkan nilai thitung yang dibandingkan dengan nilai ttabel dengan db=50 pada taraf signifikansi 5% maka dihasilkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. Dengan demikian, Ha pada penelitian ini diterima. Persamaan dan perbedaan dalam penelitian ini yaitu persamanya sama sama menggunakan metode kuantitatif, menggunakan media Quizizz, dan sama sama meneliti pada siswa SMP, perbedaannya ialah pada penelitian menggunakan mata pelajaran Materi Teks Persuasif dan dalam penelitian Halimatus Solikah, objek yang diteliti adalah motivasi dan hasil belajar siswa apabila menggunakan media Quizizz. Sedangkan dalam skripsi ini, objek yang diteliti adalah peningkatan minat belajar siswa apabila menggunakan Quizizz.¹⁵

5. Penelitian yang dilakukan Asmaul Husna dan kawan kawan berjudul “Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Hasil belajar Pembelajaran Matematika Kelas X.1 SMA Negeri 6 Maros” Penelitian ini menggunakan bentuk penelitian One-Group Pretest Posttest Design dan pendekatan Pre-Experimental Design, penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif.

¹⁵ Halimatus Solikah, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020,” *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA* 7, no. 3 (2020): 1–8, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz pada pembelajaran Matematika di kelas X.I SMA Negeri 6 Maros berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan pada hasil Pre-Test sebelum menggunakan Quizizz mendapatkan hasil persentase ketuntasan belajar sebesar 16,7% dan hasil Post-Test setelah dilaksanakan evaluasi menggunakan Quizizz mendapatkan ketuntasan belajar sebesar 41,7% sehingga hasil belajar siswa meningkat sebesar 25%. Adapun persamaan dan perbedaan dalam penelitian ini. Pesamaanya yaitu sama sama memakai media pembelajaran Quizizz.sedangkan perbedaanya penelitian ini menggunakan jenjang pendidikan SMA sedangkan dalam sekripsi ini adalah Madrasah Tsanawiyah, dan pada sekripsi ini menggunakan mata pelajaran Akidah Akhlak sedangkan dalam penelitian ini menggunakan mata pelajaran Matematika.¹⁶

H. Sistematika Penulisan

Guna mempermudah pembaca mengikuti uraian penyajian data penelitian, penulis memaparkan sistematika penelitian ini secara garis besar menjadi beberapa bagian sebagai berikut:

Bab I, berisi penegasan judul, latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian,kajian penelitian terdahulu yang relevan metode penelitian dan sistematika penulisan. Pada bab satu ini bermaksud untuk mengarahkan pembaca terhadap esensi dari penelitian ini.

Bab II, berisi tentang landasan teori dan pengajuan hipotensisi dimana landasan landasa teori yang dipakai dalam penelitian ini adalah mencangkup variabel yang di teliti diantaranya Pengaruh penggunan apikasi Quizizz dalam proses pembelajara akidah akhlak di MTs Negeri 2 Bandar Lampung.

¹⁶ Asmaul Husna and Fuad Fauzan, "Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Pembelajaran Matematika Kelas X . 1 SMA Negeri 6 Maros" 12 (2023): 165–71.

Bab III, berisi tentang metode penelitian yang mencakup waktu, tempat, penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampel, teknik penelitian, definisi operasional, uji validitas data, dan teknik analisis data.

Bab IV, berisi tentang penjelasan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan beserta hasil analisis data.

Bab V, berisi tentang kesimpulan hasil penelitian dan saran dari penelitian yang telah dilakukan agar pembaca dapat dengan mudah memahami penelitian tersebut secara singkat.



BAB II

LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Media Pembelajaran Quizizz

1. Media Pembelajaran

Dalam bahasa Yunani, kata "media" berasal dari kata "medius," yang berarti tengah atau perantara.¹⁷ Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (AECT) menganggap bahwa media adalah alat yang digunakan untuk mengalirkan pesan dan pengetahuan. Sementara itu, Asosiasi Pendidikan Nasional (NEA) menyatakan bahwa media merujuk pada hubungan, yang bisa berupa rancangan, materi audiovisual, dan berbagai elemen lain yang digunakan dalam pembelajaran.¹⁸ Secara garis besar, Gerlach dan Ely memandang media sebagai orang, materi, dan peristiwa yang membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dari pandangan ini, media pembelajaran dapat dipandang sebagai alat atau instrumen pendukung yang dapat digunakan untuk mengembangkan pikiran, perasaan, kemampuan, dan keterampilan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran memainkan peran penting sebagai perantara atau penghubung antara siswa dan konten pembelajaran. Hal ini memungkinkan adanya interaksi, penyampaian informasi, dan pengembangan keterampilan serta pemahaman yang lebih baik dalam konteks pembelajaran.

Melalui berbagai tanggapan yang telah disebutkan, disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah media penyalur pesan dan pengetahuan berupa materi bahan ajar dari pendidik pada siswa. Pemakaian media pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar bisa memacu keinginan dan minat, memacu motivasi, juga memacu kemampuan dan keterampilan.

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2022), 4.

¹⁸ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 4.

Dengan adanya media pembelajaran, maka diharapkan seorang pendidik dapat menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan dan target pembelajaran.

Sementara itu, Muhammad Hasan dalam bukunya mengklarifikasikan cir-ciri media pembelajaran sebagai berikut:

a. Ciri Fiksatif (Fixative Property)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Contohnya peristiwa tsunami, gempa bumi, banjir, dan sebagainya dapat diabadikan dengan rekaman video.

b. Ciri Manipulatif (Manipulative Property)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari atau bahkan berbulan-bulan dapat disajikan kepada siswa dalam waktu yang lebih singkat lima sampai sepuluh menit. Misalnya, bagaimana proses pelaksanaan ibadah haji dapat direkam dan diperpendek prosesnya menjadi lima sampai sepuluh menit. Di samping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Misalnya, proses terjadinya gempa bumi yang hanya kurang dari satu menit dapat diperlambat sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik bagaimana proses terjadinya gempa tersebut.

c. Ciri Distributif (Distributive Property)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Contohnya, rekaman video, audio yang disebar melalui flashdisk atau link yang bisa diakses menggunakan internet. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di

berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.¹⁹

Kegunaan media pembelajaran adalah untuk membantu jalannya pembelajaran yang dibuat dan ditata oleh guru. Media pembelajaran terdapat pada komponen metode mengajar yang berfungsi untuk meningkatkan korelasi antara guru, siswa, dan lingkungan tempat belajar. Fungsi dari media belajar secara umum antara lain yaitu:²⁰

1. Memperjelas dalam menyampaikan materi pembelajaran agar tidak hanya berbentuk kata-kata secara tertulis maupun secara lisan.
2. Memerluas ruang, waktu dan daya indera yang ditunjukkan pada gambar, film, dan lain-lain.
3. Membuat peserta didik menjadi aktif dan meningkatkan keinginan maupun interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sehingga nantinya membuat peserta didik mandiri dalam belajar sesuai kemampuan dan minatnya.
4. Mengirimkan stimulus belajar dan pengalaman yang sama, sehingga mengakibatkan adanya persamaan pemahaman.

Adapun fungsi media pembelajaran menurut Wina Sanjaya yaitu:²¹

a. Fungsi Komunikasi

Yang dimana fungsi komunikasi ini memberikan manfaat untuk memudahkan seorang guru dalam menyampaikan pesan kepada siswanya. Agar seorang

¹⁹ Muhammad Hasan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Tahta Media Group, 2021), 29.

²⁰ Dodi Sunardi, "Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa SMP dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz", *Jurnal Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 2020.

²¹ Dhea Rasti Oktaviana Nirmala Purba, Sri Rahayu, Imelda Khairot, "Media Pembelajaran Quizizz Untuk Guru Dan Dosen," (Cv. Literasi Nusantara Abadi, 2022), 2 .

guru tidak memiliki kendala pada saat menyampaikan materi secara lisan.

b. Fungsi Motivasi

Berguna untuk membangun semangat belajar seorang pendidik dan juga dapat memudahkan siswa dalam memahami setiap materi yang disampaikan oleh guru.

c. Fungsi Kebermaknaan

Media pembelajaran sangat berguna bagi seorang siswa. Dikarnakan guru bisa mendapatkan berbagai manfaat dari media pembelajaran dan bukan hanya skar mendapatkan informasi saja, tetapi siswa juga bisa memahami bahkan menciptakan suatu hal yang berguna bagi proses pembelajaran.

d. Fungsi Individualitas

Dimana setiap siswa memliki kemampuan yang berbeda-beda. Baik dalam proses berpikir, memahami, bahkan dalam proses gaya belajar. Maka dari itu dengan adanya media pembelajaran dapat mencptakan kebutuhan dari setiap siswa yang mempunyai minat dan gaya belajar yang berbeda

Media pembelajaran memiliki banyak ragam dan bentuk, namun Rustam berpendapat bahwa media pembelajaran terbagi menjadi enam kelompok yang didasarkan pada jenisnya, antara lain:

- a. Media visual, dengan memanfaatkan indera penglihatan yang biasanya berupa gambar diam ataupun gambar bergerak.
- b. Media audio, dengan memanfaatkan indera pendengaran yang biasanya berupa suara seperti pada radio, kaset suara, dan sebagainya.
- c. Media audio visual, dengan memanfaatkan indera penglihatan dengan indera pendengaran atau bisa juga dikatakan sebagai kombinasi antar kedua indera tersebut. Contohnya seperti video pendidikan, televisi, dan lain sebagainya.

- d. Media kelompok penyaji, seperti gambar diam, media audio, media gambar hidup dan sebagainya.
- e. Media objek, berupa objek tiga dimensi yang menyajikan penjelasan memakai ciri fisik seperti ukuran, bentuk, berat, susunan, warna, kegunaan, dan lain-lain. Media objek dibagi menjadi dua kelompok yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti.
- f. Media interaktif berbasis komputer, yaitu perangkat yang berbasis program interaktif dan dapat diakses pada komputer, ponsel, laptop, dan lain sebagainya.

Dari banyaknya ragam maupun bentuk media pembelajaran tersebut, maka terdapat poin-poin penting sebagai penentu media pembelajaran mana yang akan digunakan, diantaranya adalah:²²

- a. Keselarasan dengan tujuan pembelajaran. Dalam pemilihan media pembelajaran, tujuan dari pembelajaran merupakan hal utama yang harus diperhatikan. Karenanya, media pembelajaran yang dipilih haruslah jelas, praktis, kategoris juga tercermin pada perbuatan.
- b. Kesesuaian dengan objek pembelajaran. pengaplikasian media pembelajaran haruslah sesuai dengan isi yang akan diajarkan, disebabkan karena kesesuaian tersebut nantinya yang berdampak pada motivasi juga hasil belajar siswa.
- c. Kondisi siswa. Dalam pemilihan media perlu memerhatikan usia, kecerdasan, tingkat pendidikan, budaya, dan lingkungan dari siswa yang diajar.
- d. Ketersediaan media. Tak jarang media belajar yang tepat itu tidak tersedia di sekolah dan tidak memungkinkan untuk pendidik mendesain ataupun merancang media tersebut. Oleh karenanya pemilihan media pembelajaran juga harus memerhatikan ketersediaannya atau

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

- kemungkinan pendidik untuk mendesain atau merancang sendiri media tersebut.
- e. Mutu teknis, Media pembelajaran yang saat dipakai berfungsi dengan baik pada penyampaian isi pelajaran pada peserta didik akan memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran.
 - f. Biaya Pemilihan media pembelajaran juga harus memerhatikan biaya yang dikeluarkan. Jika perbandingannya setara antara penguasaan biaya dengan hasil yang didapat, maka media tersebut termasuk ke dalam media yang baik untuk digunakan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Ajang Mulyadi, dkk menjelaskan bahwa ternyata media belajar memiliki pengaruh dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan terpenuhinya syarat media dapat dibilang efektif.²³ Pada penelitian yang dilakukan oleh Widayanti dan Purnama S.P.Mengatakan bahwa menggunakan media belajar termasuk media aplikasi quizizz dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, hal tersebut dibuktikan dengan hasil bahwa terdapat perbedaan antara pemakaian media aplikasi quizizz dengan tanpa menggunakan media aplikasi quizizz, siswa yang menggunakan media aplikasi quizizz dalam pembelajaran terlihat lebih aktif dan semangat belajar dibandingkan dengan tanpa menggunakan aplikasi quizizz.²⁴

Dari buku yang ditulis oleh Nur Hidayah, dkk juga mengatakan bahwa seorang pendidik diharuskan untuk menumbuhkan minat belajar siswa, karena minat berpengaruh pada perilaku belajar. Sebagai pihak yang

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

²⁴ Widayanti dan Purnama Syae Purrohman, “Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V,” *Jurnal Educatio* 1, no. 3 (2021): 816.

memotivasi siswa, pendidik dapat melakukan hal-hal seperti berikut:

- a. Pendidik harus menguasai ilmu yang akan diajarkan, sehingga pendidik harus tetap belajar dengan cara mencari sumber maupun media sehingga nantinya seorang pendidik dapat menjabarkan ilmu secara lebih luas.
- b. Pendidik hendaknya dapat melihat kekurangan dari siswa sehingga nantinya kekurangan tersebut dapat dirubah sedikit demi sedikit.
- c. Mencontohkan pada siswa untuk mencintai ilmu. Menjelaskan kembali materi yang dianggap susah untuk dipahami oleh peserta didik, baik dengan memanfaatkan metode belajar maupun memanfaatkan media belajar sehingga siswa diharapkan dapat memahami materi dengan lebih.

2. Pengertian Aplikasi Quizizz

Aplikasi berasal dari dari bahasa inggris yaitu *Application* yang artinya penggunaan atau penerapan. Secara istilah aplikasi ialah suatu penerapan perangkat lunak (*Software*) yang dikembangkan untuk melakukan kegiatan tertentu.²⁵ Maka disimpulkan bahwasanya aplikasi ialah suatu system perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan oleh penggunaanya dalam melakukan kegiatan tertentu untuk menjalankan perintah dari pengguna aplikasi sehingga mendapatkan hasil yang diinginkan. Quizizz didirikan oleh Antik Gupta dan Deepak Joy Cheenath pada tahun 2015, dan mulai digunakan di sebuah sekolah Bengaluru, India.²⁶

Sedangkan Quizizz ialah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain keruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih

²⁵ Kharunissa, "Analisis Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Skripsi S1 Pendidikan Akuntansi UMSU*, 2020, hal 10-11.

²⁶ Herlina Ahmad, Abdul Latif, and Ahmad Al Yakin, *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran* (PT Nas Media Indonesia, 2021),108.

menyenangkan dan lebih aktif.²⁷ Hal ini selaras dengan ungkapan Purba bahwa Quizizz adalah suatu aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan interaktif.²⁸

Sementara itu, Guhlin sebagaimana dikutip Yulia juga berpendapat mengenai Quizizz, menurutnya Quizizz “*allows you to create multiplayer quizzes that work on almost any device. What’s more, you can access others assessments that can be completed in class or assigned as homework. With your free account, you can export the results as well. Teachers create their account and publish the link to the Quizizz. Then students, working at their own pace, complete the quiz using any internet connected mobile device. The more quickly they respond, the more points they gain.*”²⁹

Quizizz juga merupakan aplikasi Web tools yang bisa dipakai untuk membuat kuis interaktif multi permainan yang dapat digunakan melalui perangkat elektronik seperti komputer, smartphone, dan tablet untuk menyelesaikan kuis tersebut, dalam aplikasi Quizizz juga banyak fitur soal yang digunakan seperti soal pilihan ganda, soal isian, maupun soal uraian. Dan aplikasi ini bersifat online dan *fun* (Menyenangkan) maka dari itu aplikasi Quizizz ini sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game yang dapat membantu guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat dikerjakan di sekolah ataupun di luar sekolah. Melalui Quizizz pendidik dapat dengan mudah membuat

²⁷ Herlina Pusparani, “Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon,” *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol.2, no. 2 (2020): 269–79, <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>.

²⁸ Cahyani Amildah Citra, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya,” *Pendidikan Administrasi Perkantoran* 8, no. 2 (2019): 263.

²⁹ Yulia Isratul Aini, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu,” *Kependidikan* 25, no. 30 (2019): 2-3.

kuis/soal lebih dari empat pilihan jawaban dan dapat menambahkan media berupa audio atau gambar dalam pertanyaan. Quizizz memungkinkan siswa untuk saling bersaing mendapatkan hasil tertinggi dan memotivasi siswa dalam belajar sehingga hasil belajar yang didapatkan meningkat. Kebutuhan media pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran juga dapat berkontribusi pada pembelajaran dengan hasil yang dapat diharapkan untuk meningkatkan minat belajar dan aplikasi Quizizz ini juga memiliki fitur-fitur yang sudah diprogramkan sehingga mudah digunakan oleh para penggunanya. Dan juga terdapat audio dan visual dalam aplikasi ini sehingga kelengkapan dari aplikasi Quizizz sangat mendukung untuk kesuksesan dalam pembelajaran.³⁰

Terdapat berbagai macam fitur lain yang tersedia dalam aplikasi Quizizz, yang bisa dimanfaatkan menjadi salah satu sarana guru dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah, yaitu :³¹

1. Kuis Interaktif ,Quizizz memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif dengan berbagai jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda, menjodohkan, urutan, dan banyak lagi.
2. Pembelajaran Mandiri ,siswa dapat mengambil quizizz secara mandiri, dan mereka akan melihat pertanyaan dan jawaban di layar perangkat mereka. Ini memungkinkan pembelajaran mandiri yang fleksibel.
3. Kelas Multi-Pemain, guru dapat menggunakan Quizizz dalam pengaturan kelas, dimana siswa dapat bermain dalam mode kompetitif dengan menyelesaikan kuis dalam waktu yang ditentukan
4. Penilaian Otomatis, Quizizz secara otomatis menilai dan memberikan umpan balik kepada siswa setelah mereka

³⁰ Herlina Ahmad, Abdul Latif, and Ahmad Al Yakin, *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran* (PT Nas Media Indonesia, 2021),105-106.

³¹ Unik Hanifah Salsabila et al., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* 4, no. 2 (2020): 163–72, <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.

menyelesaikan kuis. Ini memungkinkan guru untuk melihat kemajuan siswa secara instan.

5. Kustomisasi Konten, guru dapat menyesuaikan kuis dengan mengganti warna, mengunggah gambar dan menambahkan suara atau video.
6. Bersifat kolaboratif, guru dapat berbagi kuis yang mereka buat dengan guru lain dan menggunakan kuis yang telah dibuat oleh pengajar lain dalam komunitas Quizizz.
7. Integrasi dengan Google Classroom, Quizizz dapat diintegrasikan dengan Classroom, sehingga guru dapat dengan mudah berbagi kuis dengan siswa mereka yang sudah ada di platform tersebut.
8. Statistik dan laporan, guru dapat melihat data statistik tentang performa siswa dalam kuis dan mendapatkan wawasan tentang area pembelajaran yang perlu ditingkatkan.

3. Manfaat Kelebihan serta kekurangan Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quizizz mempunyai berbagai manfaat, kelebihan dan kekurangannya diantaranya yaitu:

- a. Manfaat aplikasi quizizz
 - 1) Penggunaan aplikasi yang mengenalakan metode baru pembelajaran, dan mengajak siswa dapat lebih bisa berpikir kritis.
 - 2) Lebih mudah mengerjakan tugas pembelajaran dengan waktu yang ditentukan.
 - 3) Menjadikan suasana pembelajaran lebih seru, menyenangkan dan lebih menantang sehingga tidak membuat jenuh siswa.
 - 4) Sebagai aplikasi alternative guru dalam melaksanakan penilaian harian
 - 5) Cukup mudah dioperasikan guru saat berindak sebagai admin/pembuat soal dan juga cukup muda bagi siswa pada saat mengerjakan soal.

b. Kelebihan Aplikasi Quizizz

- 1) Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran gratis yang menyenangkan dan memudahkan guru dalam merkan kuis kepada para siswa.
- 2) *Bring Your Own Device* (BYOD): yang aratinya tiap masing masing siswa dapat menggunakan perangkatnya sendiri. Dan Quizizz ini dapat dimainkan siswa dengan menggunakan segala jenis prangkat dengan *browser*, termasuk pc, leptop, *tablet*, dan *Semartphone*.
- 3) Bisa membuat kuis sendiri dengan kata lain setiap orang bisa membuat soal sendiri sesuai dengan keinginanya.
- 4) Quizizz tidak ingin anda repot membuat kuis. Anda bisa mengumpulkan pertanyaan dari kuis apapun dengan mudah (mengedit kuis publik) dan dapat menambahkan gambar dari internet secara otomatis
- 5) Laporan: Quizizz dapat memberikan laporan siswa dikelas secara terperinci untuk setiap kuis yang anda lakukan. Dan juga dapat mengunduh data laporan sebagai kumpulan data dalam bentuk Excel.
- 6) Pertanyaan muncul dilayar masing-masing siswa, sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan dengan langkah dan kecepatan masing- masing siswa dapat meninjau jawaban mereka di akhir
- 7) Setiap peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang di peroleh dalam satu soal dan juga mendapatkan ranking dalam menjawab soal tersebut.
- 8) Jika peserta didik menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar.
- 9) Jika selesai mengerjakan kuis. Pada akhir kuis ada tampilan Review Question untuk melihat kembali jawaban yang dipilih.

10) Dalam pengerjaan kuis, setiap siswa mendaftarkan pertanyaan yang berbeda (secara acak) dengan peserta didik lainnya.³²

c. Kelemahan Aplikasi Quizizz

- 1) Peserta didik dapat membuka tab baru
- 2) Susah dalam mengontrol ketika peserta didik membuka tab baru.
- 3) Siswa bisa mengalami turun tingakat walpun salnya sdah dikerjakan semua.
- 4) Hal ini dikarenakan lama cepatnya pekerjaan berpengaruh terhadap hasil nilai yang di dapatkannya.
- 5) Quizizz ini sangat dipengaruhi oleh internet yang kuat sehingga bisa terjadi disconnect (Internetnya teoutus atau tidak menyambung).³³

4. Cara Penggunaan Aplikasi Quizizz

Cara dalam pengoperasian webtool Quizizz ada beberapa prosedur, yaitu cara membuat akun dan cara membuat kuis.

a. Cara membuat akun yakni sebagai berikut:

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

b. Cara membuat kuis yakni sebagai berikut:

1. Klik open quiz creator

³² Almaytiya Putri Rofiqoh, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas Xi Semester Genap Ma Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (Ptk Online)," *Skripsi IAIN Ponorogo 2021* (2021): 47.

³³ Ibid., h 47

2. Masukan nama kuis
3. Pilih bahasa yang digunakan dalam kuis.
4. Masukan gambar jika diperlukan
5. Selesai, klik save
6. Klik create new question untuk memulai membuat soal
7. Dan jawaban bisa berupa multiple choice atau uraian

B. Minat Belajar

Minat dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi keinginan dan harapan untuk mendapatkan hasil belajar yang bagus, akan mendorong dan memacu seseorang untuk belajar dan tekun. Menurut rumusan Hilgart minat yaitu *“Interest is persisstingtendency to pay attention to and enjoy someactivity or content”*. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminat seseorang, diperhatikan secara terus-menerus dengan disertai rasa senang. Minat yang besar berpengaruh terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik bagi dirinya.³⁴

Minat juga merupakan kecenderungan dalam jiwa untuk memperhatikan beberapa aktivitas atau kegiatan seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas dan memperhatikan secara konsisten dengan rasa senang, dan minat itu merupakan kecendrungan hati yang tinggi terhadap sesuatu yang timbul karena kebutuhan yang dirasakan atau keinginan hal tertentu. Dan Minat tanpa diiringi dengan belajar siswa adalah suatu hal sia-sia, dan belajar tanpa minat maka hasilnya akan kurang maksimal. Belajar pada hakikatnya merupakan sebuah perubahan yang terjadi didalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar.³⁵

Sementara itu Gredler dalam Aunurrahman mengatakan bahwa belajar merupakan sebuah proses orang memperoleh

³⁴ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta : Rineka Cipta, 2013),h 57.

³⁵ Achru, “Pengembangan Minat”, 2019, h. 212.

berbagai kecakapan, keterampilan dan sikap.³⁶ Minat merupakan faktor yang menentukan dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar, kemudian diikuti oleh faktor kecerdasan. Minat berfungsi sebagai pengendali jalannya kegiatan belajar mengajar siswa dalam proses tidak tau menjadi tau.

Mc.Donald sebagaimana dikutip Noer Rohmah mengemukakan bahwa minat adalah perubahan energy dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan adanya tujuan. Dari pengertian yang dikemukakan Mc. Donald ini mengandung tiga elemen atau ciri pokok minat, yaitu:

- 1) Minat itu mengawali terjadinya perubahan energy pada diri setiap individu manusia. Perkembangan minat akan membawa beberapa perubahan energy didalam system “*neurophysiological*” yang ada pada organisme manusia (walaupun minat itu muncul dari dalam diri manusia), penampakannya akan menyangkut kegiatan fisik manusia.
- 2) Minat ditandai dengan munculnya rasa “*feeling*”, afeksi seseorang. Dalam hal ini minat relevan dengan persoalan-persoalan kejiwaan, afeksi dan emosi yang dapat menentukan tingkah laku manusia.
- 3) Minat akan dirangsang karena adanya tujuan. Jadi motivasi dalam hal ini sebenarnya merupakan respon dari suatu aksi, yaitu tujuan. Minat memang muncul dari dalam diri manusia, tetapi munculnya karena terangsang/terdorong oleh adanya unsur lain, dalam hal ini adalah tujuan, tujuan ini akan menyangkut soal kebutuhan.³⁷

Dalam ketiga elemen diatas, maka dapat dipahami bahwa minat ini sebagai sesuatu yang kompleks, minat akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energy yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala

³⁶ Aunurrahman, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2013), 38. Zainun Nur Hisyam Tahrus. *Dunia Dalam Ancaman Pandemi: Kajian Transisi Kesehatan Dan Mortalitas Akibat Covid-19: Kajian Demografis Sosial*, Research Gate, March 2020, h. 7.

³⁷ Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), 40.

kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan.

Dari kedua pengertian minat dan belajar, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian minat belajar adalah suatu dorongan atau kekuatan dalam diri seseorang yang dapat membuat seseorang tersebut bergerak, bertindak guna memenuhi kebutuhannya, dan mencapai tujuannya, yaitu suatu proses perubahan perilaku seseorang yang merupakan hasil dari pengalaman. Pengertian minat belajar dalam penelitian ini adalah segala daya dalam diri siswa yang mampu mendorong dan menggerakkan siswa tersebut untuk melakukan serangkaian kegiatan belajar guna mencapai tujuan dari belajar.

1. Fungsi Minat

Para ahli pendidikan menempatkan minat pada posisi yang determinan atau sebagai penentu bagi terwujudnya aktivitas individual manusia dalam menuju cita-cita. Secara umum ada beberapa fungsi motivasi, yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak dalam melakukan suatu hal.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian minat dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyelesaikan perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seorang pelajar yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik sebab tidak serasi dengan tujuannya.

Sementara itu Wahab mengklasifikasikan fungsi minat sebagai berikut:

- 1) Minat sebagai pendorong perbuatan. Sesuatu yang belum diketahui tersebut akhirnya mendorong anak didik untuk belajar dalam rangka mencari tahu.
- 2) Minat sebagai penggerak perbuatan. Dorongan psikologi yang melahirkan sikap terhadap anak didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbandung, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikofisis.
- 3) Minat sebagai pengarah perbuatan. Anak didik yang mempunyai minat dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakuka dan mana perbuatan yang diabaikan. Sesuatu yang akan dicari anak didik merupakan tujuan belajar yang akan dicapai.³⁸

2. Jenis-Jenis Minat Belajar

Berdasarkan sumbernya minat itu ada dua, yang pertama minat intrinsik yang mana minat ini muncul dari dalam dirinya sendiri, yang kedua yaitu minta ekstrinsik yang mana minat ini muncul dari luar dirinya sendiri.³⁹

1) Minat Intrinsik

Minat yang ada pada diri seseorang sehingga mencapai tujuan yang sesungguhnya. Pada sebuah lingkup belajar minat yang seperti ini menjadikan penyemangat mengeluti sebuah materi pembelajaran. Ciri-ciri minat intrinsik adalah timbulnya rasa keterlibatan, kreativitas dan menikmati sebuah proses, timbulnya rasa positif dalam hati seperti keseriusan dan keceriaan. Siswa dapat memunculkan tentang materi pelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan nyata, membuat grup diskusi diluar jam pelajaran, menyerahkan tugas sekolah dengan tekun, selalu berusaha dalam mengatasi kesulitan belajar dan pengerjaan

³⁸ Almaytiya Putri Rofiqoh, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas Xi Semester Genap Ma Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (PtK Online)" (Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021).

³⁹ Rizqi Yanalul Barokah, "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Materi Segitiga Dan Segiempat Kelas Vii Di Mts Negeri 5 Kebumen" (Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, 2021).

soal, selalu mempelajari materi yang sulit secara pribadi dengan berbagai strategi. Menurut Emerson dalam Oemar Hamalik menyatakan bahwa minat intrinsik bersifat nyata atau minat sebenarnya (murni).⁴⁰

Oleh karena itu, minat intrinsik ini merupakan minat yang hidup dalam diri seseorang tanpa pengaruh dari luar. Dalam ini, pujian dan hadiah atau yang sejenisnya tidak diperlukan, karena tidak akan menyebabkan seseorang bekerja hanya untuk mendapatkan pujian dan hadiah.

2) Minat Ekstrinsik

Minat ekstrinsik adalah dorongan terhadap perilaku siswa yang ada di luar perbuatan yang dilakukannya. Siswa berbuat sesuatu karena dorongan dari luar, seperti adanya hadiah dan menghindari hukuman, dan bisa pula disebut sebagai minat eksternal.⁴¹ Maka minat ini merupakan dorongan yang timbul karena adanya rangsangan dari luar individu santri, misalnya dalam bidang pendidikan terdapat minat yang positif terhadap kegiatan pendidikan yang timbul karena melihat manfaat. Bisa jadi seorang siswa belajar dengan giat untuk mendapatkan nilai yang tinggi karena ingin memperoleh hadiah dari orang tuanya.

Kemudian Sumadi Suryabrata mengatakan bahwa suatu pendorong itu biasanya berpengaruh besar dalam proses belajar siswa. Jika siswa memiliki cita-cita sebagai pusat kebutuhan, maka dorongan tersebut mampu memobilisasikan energi psikis untuk belajar⁴². Tindakan semacam ini dilakukan siswa karena terdorong oleh motif ekstrinsik yang bisa berdampak positif atau negatif.

⁴⁰ Muhammad Nasikh, "Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IX Di Mts Negeri 4 Surabaya" (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2021).

⁴¹ Yoselia Alvi Kusuma, "Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020" (Universitas Sanata Dharma, 2020).

⁴² Nurhidayah Br Naipospos, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Akuntansi Secara Online Dimasa Pandemi Covid 19" (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan, 2020).

Berdasarkan pendapat telah diuraikan tersebut, bisa disimpulkan bahwa dua jenis minat menurut para ahli, minat intrinsik dan minat ekstrinsik. Dalam hal ini yang menjadi fokus pada penelitian ini ialah minat ekstrinsik yaitu menumbuhkan minat belajar anak didik dengan teknik Ego-Involvement.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam dirinya maupun dari luar dirinya (internal dan eksternal).

1. Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari dalam diri yang mencakup dua aspek, yaitu aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniyah) dan aspek psikologis (yang bersifat rohaniyah) diantaranya yaitu:

- a. Aspek Fisiologis, yaitu kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ pada tubuh dan sendinya, sehingga dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi organ tubuh yang lemah, dan apabila disertai dengan pusing-pusing kepala misalnya, dapat menurunkan ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajarinya kurang atau bahkan tidak masuk dalam ingatan siswa sama sekali. Untuk mempertahankan tonus jasmani agar tetap bugar, siswa sangat dianjurkan untuk makan dan minum-minuman yang sehat dan bergizi. Selain itu siswa juga dianjurkan untuk bisa berpola hidup sehat dan bergizi. Selain itu siswa juga dianjurkan untuk bisa berpola hidup sehat, istirahat yang cukup dan tidak lupa untuk olahraga.
- b. Aspek Psikologis, intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa.

2. Faktor Internal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yaitu faktor keluarga dan lingkungan peserta didik.

a) Keluarga

Setelah kelahiran seorang anak, peran keluarga menjadi nyata dalam ranah pendidikan moral. Secara khusus, keluarga memikul tanggung jawab untuk menyampaikan pengetahuan pengalaman kepada anak-anak melalui bimbingan dan nilai-nilai bersama, dengan tujuan membentuk perilaku mereka sesuai dengan harapan orang tua. Perolehan pendidikan yang berkualitas berkorelasi dengan pengembangan atribut perilaku positif.⁴³ Keluarga adalah terdiri atas ayah, ibu, adik, kakak, serta sanak family lainnya yang menjadi penghuni rumah. Faktor dari orang tua sangat berpengaruh terhadap siswa dalam pembelajaran. tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurangnya perhatian dan bimbingan orang tua, rukun atau tidaknya orang tua, akrab atau tidaknya hubungan orang tua dengan anak, tenang atau tidaknya suasana rumah, semuanya itu turut mempengaruhi keberhasilan belajar

b) Lingkungan Siswa

Lingkungan adalah penentu yang signifikan dari perilaku individu. Perkembangan nilai moral seseorang bergantung pada kualitas lingkungan sekitarnya. Lingkungan yang positif menumbuhkan penanaman moral yang baik, sedangkan lingkungan yang negatif melahirkan penerapan prinsip-prinsip yang tidak bermoral. Apabila dilingkungan sekitar tempat tinggal keadaan masyarakat terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anak

⁴³ Pandhu Akbar Negara dan Lyna Latifah, "Pengaruh Peranan Keluarga, Interaksi Teman Sebaya, Dan Kompetensi Guru Terhadap Karakter Siswa Kelas XI IPS Dalam Pembelajaran Ekonomi Di SMA Kudus," *Economic Education Analysis Journal* 4, no. 1 (2015): 204.

bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak untuk giat belajar.

Lingkungan meliputi keseluruhan lingkungan di mana organisme hidup berada. Ini menyiratkan bahwa istilah "lingkungan" mencakup berbagai konteks, termasuk tetapi tidak terbatas pada lingkungan rumah tangga, pengaruh orang tua lembaga pendidikan, dan berbagai pengaturan lainnya. Buku ajaran tasawuf Ali Mas'ud menggambarkan berbagai ranah dalam lingkungan, yaitu lingkungan sekolah, lingkungan rumah tangga, lingkungan organisasi, lingkungan sosial, lingkungan kerja, dan lingkungan kehidupan ekonomi⁴⁴.

4. Indikator Keberhasilan Minat Belajar

Asrori mengklasifikasikan indikator keberhasilan minat belajar sebagai berikut:⁴⁵

- 1) Memiliki gairah tinggi
- 2) Penuh semangat
- 3) Memiliki rasa penasaran atau rasa ingin tau yang tinggi
- 4) Mampu "jalan sendiri" ketika guru meminta siswa mengerjakan sesuatu
- 5) Memiliki rasa percaya diri
- 6) Memiliki rasa konsentrasi yang lebih tinggi
- 7) Kesulitan dianggap sebagai tantangan yang harus diatasi
- 8) Memiliki kesabaran dan daya juang yang tinggi

Apabila hal-hal di atas yang terjadi di dalam proses pembelajaran di kelas, maka guru akan mudah menyampaikan materi karena siswa yang mengikuti pelajaran sudah termotivasi untuk belajar. Namun demikian, keadaan yang sebaiknya juga sangat mungkin terjadi. Maksudnya, ada

⁴⁴ Ali Mas'ud, *Ahlak Tasawuf* (Jakarta: CV Dwiputra Pustaka Jaya, 2012), 44.

⁴⁵ Wahyu Pratama, "Game Adventure Misteri Kotak Pandora," *Jurnal Telematika* Vol 7, No. 2 (2014): 17.

jumlah siswa yang kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di sekolah.

Sementara itu, Ansrori juga mengklarifikasikan indikator siswa yang mempunyai minat belajar rendah sebagai berikut:⁴⁶

- 1) Perhatian terhadap pelajaran kurang
- 2) Semangat juangnya rendah
- 3) Mengerjakan sesuatu merasa seperti diminta membawa beban berat
- 4) Sulit untuk bisa “jalan sendiri” ketika diberikan tugas
- 5) Memiliki ketergantungan kepada orang lain
- 6) Mereka bisa jalan kalau sudah “dipaksa”
- 7) Daya konsentrasi kurang, secara fisik mereka berada dalam kelas tapi pikirannya mungkin berada di luar kelas
- 8) Mereka cenderung pembuat kegaduhan
- 9) Mudah berkeluh kesah dan pesimis ketika menghadapi kesulitan.

Dari indikator di atas menunjukkan bahwa di dalam proses pembelajaran ada siswa yang memiliki minat tinggi dan minat tersebut berkembang dari dalam diri individu masing-masing. Sebaiknya, tidak sedikit siswa yang memiliki minat rendah hingga harus ada upaya yang dilakukan guru untuk membangkitkan minat siswa tersebut.

C. Pembelajaran Akidah Akhlak

1. Pengertian Akidah Akhlak

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan guru pada suatu lingkungan belajar dan pembelajaran akidah akhlak adalah usaha sadar dan terstruktur dalam mempersiapkan siswa untuk mengetahui, memahami, mendalami, dan mempercayai Allah SWT dan menerapkannya

⁴⁶ I Made Suka Maryana, I Made Candiasa, and Djoko Waluyo, “Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Deret Bilangan Di Sekolah Menengah Atas,” *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha* 9, no. 2 (2018): 21

dalam sikap dan perilaku akhlak tepuji ke dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan evaluasi, edukasi, pemanfaatan pengamalan, pembiasaan dan keteladanan.⁴⁷

Pembelajaran akidah akhlak merupakan bagian pendidikan agama islam dengan mengutamakan aspek afektif, baik dari nilai sepiritual ataupun kemanusiaan yang dikembangkan kepada peserta didik, sehingga tidak hanya berfokus kepada masalah teori yang cenderung bersifat kognitif, tetapi juga mampu mengubah pengetahuan akidah akhlak dengan dihayati serta diterapkan kedalam kehidupan sehari-hari.⁴⁸

Secara bahasa akidah berasal dari kata “Aqada” berarti pula janji, ikatan, (kesepakatan) antara dua orang yang mengadakan perjanjian. Akidah menurut terminologi adalah sesuatu yang mengharuskan hati membenarkannya, membuat jiwa tenang, dan menjadi kepercayaan yang bersih dari dari kebimbangan dan keraguan, akidah islam dalam Al-Qur’an disebut iman. Ia bukan hanya berarti percaya, melainkan keyakinan yang mendorong seorang muslim untuk berperilaku.⁴⁹

Akhlak adalah jamak dari khuluq yang berarti budi pekerti tingkah laku atau tabiat. Kesamaan akar diatas mengisyaratkan bahwa dalam akhlak tercakup pengertian terciptanya keterpaduan antara kehendak khaliq (tuhan) dengan perilaku makhluk (manusia). Dengan kata lain, tata perilaku seseorang terhadap orang lain dan lingkungannya baru mengandung nilai akhlak yang hakiki manakala tindakan atau perilaku tersebut didasarkan kepada kehendak khaliq

⁴⁷ Dyah Setyanigrum Winarni, Janatun Naimah, and Yeni Widiyawati, “Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa,” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* Vol 7, No. 2 (2019): 92

⁴⁸ Rizka Hidayatul Azizah, “Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Membentuk Akhlakul Karimah Siswa Kelas X Di MAN 2 Tulungagung,” 2016, 22–25.

⁴⁹ Ariadie Chandra Nugraha, Moh Khairudin, and Denny Budi Hertanto, “Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktikum Teknik Digital,” *Jurnal Edukasi Elektro* Vol 1, No. 1 (2017): 93.

(tuhan). Apabila khuluq seseorang itu baik maka ia akan mendapatkan kebaikan (kebahagiaan) di akhirat nanti.⁵⁰

Akhlik mempunyai pengaruh besar terhadap individu manusia dan terhadap lingkungannya. Ajaran-ajaran akhlak sebagaimana yang dicontohkan oleh rosululloh saw dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang terdapat dalam Q.S. Al-Ahزاب Ayat 21:

﴿لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ
الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ۚ ٢١﴾

“Sungguh, pada (diri) Rasulullah benar-benar ada suri teladan yang baik bagimu, (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat serta yang banyak mengingat Allah.”⁵¹

Setiap manusia memiliki fitrah yaitu mengakui kebenaran (bertuhan), tetapi hanya wahyulah yang menunjukkan kepadanya siapa tuhan yang sebenarnya. Keyakinan tidak boleh bercampur sedikit pun dengan keraguan karena aqidah Islam bukanlah hasil rekayasa perasaan atau pemikiran nabi Muhammad saw sendiri melainkan ajaran langsung dari Allah Swt. Sebagaimana disebutkan dalam Al-Qur’an surat An-Najm Ayat 3-4:

﴿وَمَا يَنْطِقُ عَنِ الْهَوَىٰ ۗ ٣ إِنْ هُوَ إِلَّا وَحْيٌ يُوحَىٰ ۗ ٤﴾

“San tidak pula berucap (tentang Al-Qur’an dan penjelasannya) berdasarkan hawa nafsu(-nya). Ia (Al-Qur’an itu) tidak lain, kecuali wahyu yang disampaikan (kepadanya)”⁵²

⁵⁰ Unik Hanifah Salsabila et al., “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA,” Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi 4, no. 2 (2020): 170.

⁵¹ Muhammad Karman, *Tafsir Ayat-Ayat Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2018).

⁵² Karman.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwasanya hakikat pendidikan akidah akhlak ialah inti dari semua pendidikan sebab mengarah pada terciptanya perilaku lahir dan batin manusia. Sehingga menjadi manusia yang seimbang dalam arti terhadap dirinya sendiri maupun terhadap luar dirinya.

2. Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak

Tujuan adalah sesuatu yang ingin dicapai oleh seseorang atau sekelompok orang yang melakukan suatu kegiatan atau usaha. Secara umum, dalam penelitian islam terdapat suatu pengklasifikasian tujuan pendidikan islam menjadi empat bagian, yaitu tujuan umum, tujuan akhir, tujuan sementara, dan tujuan operasinal. Adapun tujuan pembelajaran akidah akhlak ini yaitu:

- a. Tujuan umum merupakan yang akan dicapai dengan semua kegiatan pendidikan, baik dengan cara pengajaran atau dengan yang lain. Tujuan ini meliputi seluruh aspek kemanusiaan, yaitu sikap tingkah laku, penampilan, kebiasaan, dan pandangan. Tujuan umum pendidikan islam harus dikaitkan dengan tujuan institusional lembaga yang menyelenggarakan pendidikan. Tujuan umum tidak akan tercapai kecuali melalui proses pengajaran, pengalaman, pembiasaan, penghayatan dan keyakinan akan kebenarannya. Tahapan dalam mencapai tujuan dalam lembaga formal, dirumuskan dalam tujuan kurikuler yang selanjutnya dikembangkan dalam tujuan intruksional.
- b. Tujuan akhir pendidikan islam terdapat pada akhir kehidupan manusia. Karena itulah pendidikan islam berlangsung seumur hidup untuk menumbuhkan, mengembangkan, memupuk, memelihara, dan mempertahankan tujuan pendidikan islam. Tujuan sementara adalah tujuan yang ingin dicapai setelah anak didik diberi sejumlah pengalaman tertentu yang direncanakan dalam kurikulum formal. Tujuan sementara harus kelihatan dalam semua tingkatan pendidikan islam.

- c. Tujuan operasional adalah tujuan praktis yang akan dicapai dengan sejumlah kegiatan pendidikan tertentu. Dalam lembaga pendidikan formal, tujuan operasional disebut juga tujuan intruksional umum dan tujuan instruksional khusus. Dalam tujuan operasional ini lebih banyak dituntut dari anak didik suatu kemampuan dan keterampilan tertentu, dimana sifat operasional ini lebih ditonjolkan dari sifat penghayatan dan kepribadian. Kemampuan dan keterampilan yang dituntut pada peserta didik, merupakan sebagai kemampuan dan keterampilan menuju kepada terbentuknya pemahaman ajaran islam yang semakin sempurna.⁵³

Disisi lain dengan mempelajari akidah ahlak dapat memberikan manfaat kepara siswa sebagai berikut:⁵⁴

- a. Dapat mengetahui berbagai macam tabiat manusia yang tergolong terpuji dan tercela
- b. Mendorong kita untuk memiliki akhlak yang baik (akhlak terpuji)
- c. Menyadarkan diri kita untuk menjauhi perbuatan tercela.

3. Ruang Lingkup

Syofyan Efendy mengklasifikasikan Ruang lingkup mata pelajaran Akidah Akhlak sebagai berikut:

- a. Aspek aqidah

Aspek ini meliputi prinsip-prinsip akidah dan metode peningkatannya, al-asma al-husna, konsep Tauhid dalam Islam, syirik dan implikasinya dalam kehidupan, pengertian dan fungsi ilmu kalam serta hubungannya

⁵³ Nunung Supriadi, Destyanisa Tazkiyah, and Zuyinatul Isro, "Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19," *Jurnal Cakrawala Mandarin* 5, no. 1 (2021): 44

⁵⁴ Helbi Akbar Rabuanim, Andrizal, "Pengaruh Pembeajaran Akidah Akhlak Terhadap Perilaku Siswa Kelas VIII3 Di Mts Pondok Pesantren Nurul Islam Kampug Baru Kecamatan Gunng Toar Rabuanim," *Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Agama Islam* Vol.1, no. No.1 (2019): 2013–15.

dengan ilmu-ilmu lainnya, dan aliran-aliran dalam ilmu kalam (klasik dan modern).

b. Aspek akhlak terpuji

Ahlak terpuji mencakup masalah akhlak yang meliputi pengertian akhlak, induk-induk akhlak terpuji dan tercela, metode peningkatan kualitas akhlak; macam-macam akhlak terpuji seperti husnuz-zan, taubat, akhlak dalam berpakaian, berhias, perjalanan, bertamu dan menerima tamu, adil, rida, amal salih, persatuan dan kerukunan, akhlak terpuji dalam pergaulan remaja; serta pengenalan tentang tasawuf.

c. Aspek akhlak tercela

Aspek akhlak tercela mencakup riya, aniaya dan diskriminasi, perbuatan dosa besar (seperti mabukmabukan, berjudi, zina, mencuri, mengonsumsi narkoba), israf, tabzir, dan fitnah.

d. Aspek adab

Aspek ini mencakup mengenai adab kepada orang tua dan guru, adab membesuk orang sakit, adab berpakaian, berhias, perjalanan, bertamu dan menerima tamu, melakukan takziah, adab bergaul dengan orang yang sebaya, yang lebih tua yang lebih muda dan lawan jenis, Adab membaca Al-Quran dan berdoa.

e. Aspek Kisah

Aspek kisah mencakup mengenai Kisah kelicikan saudarasaudara Nabi Yusuf a.s., Ulul Azmi, Kisah Sahabat: Fatimatuz Zahrah, Abdurrahman bin Auf, Abu Dzar al-Ghifari, Uwes al-Qarni, alGhazali, Ibn Sina, Ibn Rusyd dan Iqbal.⁵⁵

Disisi lain Ahlakul Karimah berdasarkan ajaran agama Islam yang berdasar Al-Qur'an dan Hadis yang sesuai dengan konsep baik dan buruk dalam pandangan Islam. Berbuat baik

⁵⁵ Syofian Effendy, "Implementasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Dalam Membentuk Karakter Siswa Kelas X Bahasa Di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong," *Journal of Petrology* 4, no. 2 (2019): 129.

dengan sesama, adil, rendah hati, jujur, tawakal, ikhlas, sabar, bersyukur, dan takuat kepada Allah Swt merupakan sebagian contoh sifat akhlakul karimah. Dalam membahas akhlaqul karimah tidak hanya ahlak kepada sesama manusia, namun dikategorikan menjadi 3 bagian, yaitu:

a. Akhlak kepada Allah Swt

Alam semesta ada tidak dengan sendirinya, namun ada penciptanya yaitu Allah Swt. Dalam alam semesta semua diatur Allah Swt, baik dalam menurunkan rahmat maupun menurunkan azab kepada manusia. Maka dari sebagai manusia wajib menaati segala perintah dan menjauhi segala larangannya.⁵⁶ Dalam hal ini dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1) Mentauhidkan Allah Swt

Tauhid atau mengesakan Allah Swt adalah meyakini bahwa tiada tuhan selain Allah Swt. Meyakini tiada tuhan selain Allah Swt adalah salah satu rukun iman dalam Islam. Tauhid dibagi menjadi tiga, yaitu tauhid Rububiyah, Uluhiyah, serta Asma dan sifat.⁵⁷ Allah Swt berfirman dalam Al-Qur'an tentang tauhid dalam surah An Nisa' ayat 48 yang berbunyi:

إِنَّ اللَّهَ لَا يَعْزِفُ أَنْ يُشْرِكَ بِهِ وَيَعْزِفَ مَا دُونَ ذَلِكَ لِمَنْ يَشَاءُ وَمَنْ يُشْرِكْ بِاللَّهِ فَقَدْ افْتَرَىٰ إِثْمًا عَظِيمًا ﴿٤٨﴾

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengampuni dosa syirik, dan Dia mengampuni segala dosa yang selain dari (syirik) itu, bagi siapa yang dikehendaki-Nya. Barangsiapa yang mempersekutukan Allah, maka sungguh ia telah berbuat dosa yang besar.”⁵⁸

⁵⁶ Hamzah Ya'qub, *Etika Islam : Pembinaan Ahlakul Karimah* (Bandung: CV Dipenogoro, 1983), 140-141.

⁵⁷ Samsul Munir Amin, *Ilmu Ahlak* (Jakarta: Hamzah, 2016), 183-184.

⁵⁸ Al-Qur'an, Surah An-Nisa' ayat 48, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, 86.

2) Tobat

Tobat merupakan tindakan menyadari kesalahan yang telah dilakukan dan berupaya menghindari untuk tidak melakukannya kembali atau permohonan ampun kepada Allah Swt atas kekilafan atas dosa yang telah dilakukan.

3) Husnudzan (Berperangka Baik)

Husnudzan merupakan salah satu ahlak yang terpuji, Karena sesungguhnya apa yang telah ditentukan oleh Allah Swt kepada hambanya adalah jalan yang terbaik baginya. Husnudzan akan mengantarkan hidup seseorang ke dalam hidup yang indah, bermakna dan damai, dan sebaliknya jika seseorang bersifat suudzon hidupnya akan selalu tidak tenang.⁵⁹

4) Dzikrullah

Dzikir merupakan kegiatan mengingat dan upaya mendekatkan diri kepada Allah Swt. Mengingat Allah Swt dalam segala kondisi, baik di waktu luang maupun waktu sempit, di waktu sehat maupun waktu sakit.

5) Tawakal

Tawakal adalah sikap menyerahkan diri atas segala sesuatu kepada Allah Swt setelah seseorang berusaha atas suatu hal yang diharapkan. Seseorang bertawakal hanya dengan cara berdo'a tanpa berusaha sekuat tenaga tidak dapat dinamakan tawakal. Berusaha dan berdo'a merupakan dua cara yang tidak dapat dilepaskan salah satunya.

Tawakal harus dengan kesungguhan hati dalam bererah diri kepada Allah Swt untuk mendapat kemaslahatan dan mencegah kemudharatan, baik di dunia maupun akhirat.⁶⁰

6) Tadharru' (Merendahkan Diri)

Tadharru' merupakan sikap penuh harap dan merendahkan diri kepada Allah Swt dalam urusan ibadah dengan mengucapkan tasbih, takbir, tahmid,

⁵⁹ Arief Aulia Rahman and Cut Eva Nasryah, *Evaluasi Pembelajaran* (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019).

⁶⁰ Amin, *Ilmu Ahlak*, 190-191.

tahlil dan memuji nama Allah Swt. Seseorang yang menanamkan sikap *tadharru'* berjalan di muka bumi tidak dengan sombong, serta berkata perlahan dan menarik, karena menyadari posisinya sebagai makhluk yang harus menundukan diri kepada pencipta.⁶¹

b. Ahlak Terhadap Rasullah

Sebagai umat Islam yang beriman diharuskan unuk berahlak kepada Nabi Muhammad saw. Meyakini bahwa Nabi Muhammad saw adalah Nabi terakhir, yaitu sebagai penutup semua Nabi dan Rasul. Berdasarkan hal itu, umat Islam wajib memuliakan dan menghormati Rasullah. Sebagai bentuk ahlak terhadap Nabi Muhammad diantaranya:

1) Mengikuti dan menaati Rasullah

Mengikuti dan menaati akhlak Rasullah merupakan bukti bahwa seseorang mencintai Allah Swt, hal ini berdasarkan firman Allah dalam Surah Al-Imron ayat 31:

قُلْ إِنْ كُنْتُمْ تُحِبُّونَ اللَّهَ فَاتَّبِعُونِي يُحْبِبْكُمُ اللَّهُ يُغْفِرْ لَكُمْ ذُنُوبَكُمْ
وَاللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ ﴿٣١﴾

"Katakanlah: "Jika kamu (benar-benar) mencintai Allah, ikutilah aku, niscaya Allah mengasihi dan mengampuni dosa-dosamu". Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang".⁶²

2) Membaca Shalawat dan Salam

Membaca shalawat merupakan salah satu bukti mencintai Rasullah. Allah Swt dan malaikat juga bershalawat kepada Rasullah. Hal ini berdasarkan firman Allah Swt dalam Surah Al-Ahzab ayat 56:

⁶¹ Amin, *Ilmu Ahlak*, 193.

⁶² Al-Qur'an, Surah Al-Imron ayat 31, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, 55.

إِنَّ اللَّهَ وَمَلَائِكَتَهُ يُصَلُّونَ عَلَى النَّبِيِّ يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا صَلُّوا
عَلَيْهِ وَسَلِّمُوا تَسْلِيمًا ﴿٥٦﴾

*“Sesungguhnya Allah dan malaikat-malaikat-Nya bershalawat untuk Nabi. Hai orang-orang yang beriman, bershalawatlah kamu untuk Nabi dan ucapkanlah salam penghormatan kepadanya.”*⁶³

3) Mengikuti dan menaati Rasullah

Mengikuti dan menaati Rasullah seperti juga mengikuti petunjuk dan ajaran Rasullah yang terdapat pada Al-Qur’an dan sunah. Ajaran Al-Qur’an dan sunah yang ditinggalkan Rasullah dapat dibagi menjadi tiga aspek yaitu akidah, ahlak dan syariah. Dengan demikian bukti mencintai Rasullah adalah menjalankan segala perintah Allah Swt dan Rasullah dalam bidang akidah, ahlak dan syariah dalam kehidupan sehari-hari.

c. Akhlak Kepada Manusia

Menahan diri untuk tidak menyakiti, saling berbagi, dan ramah merupakan akhlak yang baik kepada makhluk Allah Swt. Menahan diri tidak menyakiti baik secara lisan maupun perbuatan, saling berbagi dalam bentuk harta, ilmu, makanan dan sebagainya, sedangkan ramah dalam arti ketika bertemu sesama murah senyum dan tidak memalingkan wajah. Adapun akhlak kepada sesama manusia terdiri dari:

a) Akhlak kepada diri sendiri

Umat Islam harus dapat membekali dirinya dengan akhlak mulia, bentuk akhlak mulia ini dengan memelihara kesucian diri baik secara fisik maupun batin. Seseorang yang memelihara dirinya dengan baik akan memfikirkan bagaimana berpenampilan sebaik-baiknya di hadapan Allah pada khususnya dan di hadapan manusia dengan memperhatikan tingkah

⁶³ Al-Qur’an, Surah Al-Ahzab ayat 56, *Al-Qur’an dan Terjemahnya*, 426.

lakunya dan penampilan fisiknya. Memelihara diri bukan hanya pada aspek fisik namun aspek batin. Pertama dalam memelihara aspek batin harus membekali akal dengan ilmu untuk mendukung aktivitas yang dijalankan setiap hari. Berbagai upaya dalam pembekalan akal harus ditempuh, melalui pendidikan dalam keluarga kemudian pendidikan formal hingga mendapatkan pengetahuan untuk membekali hidupnya.⁶⁴ Selain itu dalam akhlak diri sendiri dengan menanamkan sifat sabar, syukur, amanah, jujur, menepati janji, berbuat baik, dan malu.

b) Akhlak kepada keluarga

Diantara akhlak kepada keluarga adalah berbakti kepada orang tua. Islam telah mengajarkan agar senantiasa taat dan berbakti kepada orang tua, mengingat banyak dan besarnya pengorbanan orang tua terhadap anak. Mulai dari kandungan, melahirkan, memelihara dan mendidik sejak kecil tanpa menaruh balasan. Berdasarkan hal itu anak diwajibkan menaati dan durhaka terhadap orang tua. Allah Swt berfirman dalam Al-Qur'an surah Luqman ayat 14 :

وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهْنًا عَلَىٰ وَهْنٍ وَفِصَالَهُ فِي
عَامَيْنِ أَنِ اشْكُرْ لِي وَلِوَالِدَيْكَ إِلَيَّ الْمَصِيرُ ﴿١٤﴾

“Dan Kami perintahkan kepada manusia (berbuat baik) kepada dua orang ibu-bapaknya; ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam dua tahun. Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada dua orang ibu bapakmu, hanya kepada-Kulah kembalimu.”⁶⁵

⁶⁴ Nurhasan, “Pola Kerjasama Sekolah Dan Keluarga Dalam Membina Ahlak (Studi Multi Kasus Di MI Al-Fattah Malang,” *Jurnal Al-Makrifat* 3, no. 1 (2018): 103.

⁶⁵ Al-Qur'an, Surah Al-Luqman ayat 14, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, 412.

c) Akhlak kepada orang lain

Hablun minannas adalah hubungan antar sesama manusia. Sebagai umat Islam harus menjaga hubungan dengan sesama manusia dengan baik, setelah dengan Allah swt. Mengenai hubungan dengan sesama manusia tidak lepas dengan tetangga, kerabat, teman dan masyarakat. Dalam hal ini bentuk-bentuk akhlak yang baik kepada sesama manusia sebagai berikut:

- 1) Berbuat baik dengan tetangga
- 2) Ta'awun (saling menolong)
- 3) Tawadhu (merendahkan diri terhadap sesama)
- 4) Menjalin hubungan baik dengan teman dan sahabat Silaturahmi kepada kerabat.

d) Akhlak terhadap lingkungan (alam)

Allah menciptakan alam dan segala isinya, dari daratan, angkasa, flora, fauna untuk kepentingan manusia. Sehingga alam dan lingkungan merupakan tanggung jawab manusia, sebagaimana firman Allah Swt dalam surah An-Nahl ayat 11:

يُنْبِثُ لَكُمْ بِهِ الزَّرْعَ وَالزَّيْتُونَ وَالنَّخِيلَ وَالْأَعْنَابَ وَمِنْ كُلِّ الثَّمَرَاتِ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَةً لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ ﴿١١﴾

*“Dia menumbuhkan bagi kamu dengan air hujan itu tanam-tanaman; zaitun, korma, anggur dan segala macam buah-buahan. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar ada tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang memikirkan.”*⁶⁶

Dengan hal ini manusia tidak boleh memanfaatkan alam dengan cara mengeksploitasi secara besar-besaran, sehingga menimbulkan ketidak seimbangan alan Dengan lingkungan yang harmonis akan menciptakan hubungan yang baik juga, baik binatang, tumbuhan, dan

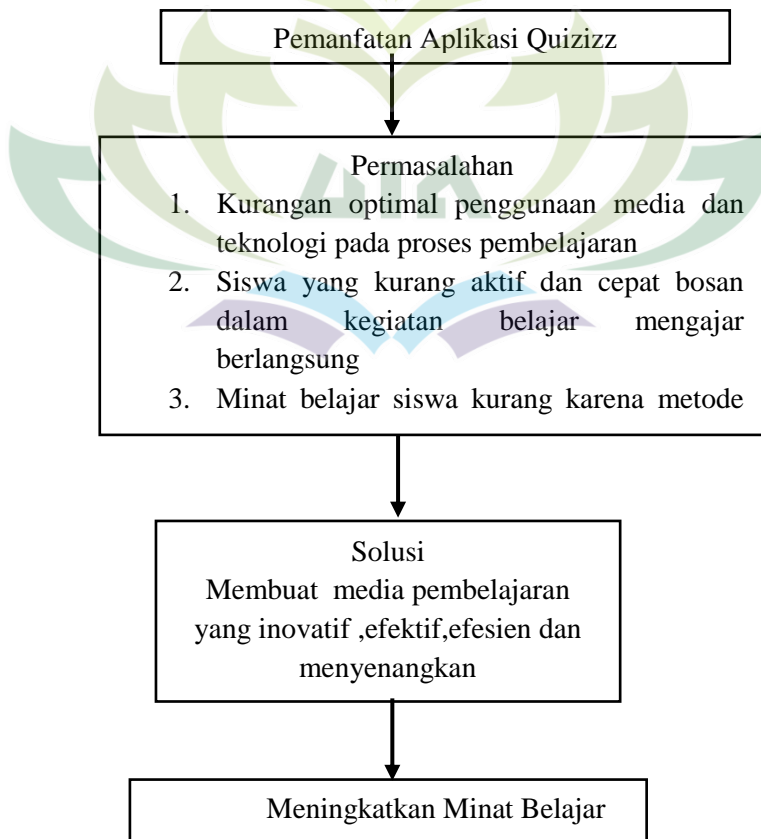
⁶⁶ Al-Qur'an, Surah An-Nahl ayat 11, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, 268.

sebagainya. Sebagai umat Islam yang berahlak harus menyadari bahwa sesama makhluk yang diciptakan Allah Swt harus diperlakukan dengan wajar dan baik. Islam mengajarkan untuk menghormati lingkungan sebagai ekosistem dalam.

D. Kerangka Berpikir

Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran akidah akhlak untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas VII di MTs Negeri 2 Bandar Lampung untuk dapat membantu memudahkan pendidik dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Dan aplikasi Quizizz ini membantu siswa dalam mengakses materi soal sesuai dengan waktu yang ditetapkan oleh guru, berikut ini alur kerangka berpikir :

Tabel 2.1 Kerangka Berpikir



E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis ialah dugaan sementara atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang masih harus di uji kebenarannya.⁶⁷ Maka pada penelitian ini peneliti akan menguraikan hipotesis mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Negeri 2 Bandar Lampung. Menurut Wina Sanjaya hipotesis dapat dibedakan diantaranya hipotesis nol dan hipotesis kerja atau alternatif. Yang dimana hipotesis kerja ialah hipotesis yang menunjukkan adanya keterikatan baik dalam bentuk pengaruh, hubungan atau perbedaan antara dua variable atau lebih, sedangkan hipotesis nol ialah hipotesis yang menunjukkan tidak adanya keterkaitan baik dalam bentuk pengaruh, hubungan atau perbedaan antara dua variable atau lebih.⁶⁸ Berdasarkan masalah yang diteliti maka hipotesis dari penelitian ini adalah:

H_a : Terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajar Quizizz terhadap minat belajar siswa pada materi akidah akhlak kelas VII di MTs Negeri 2 Bandar Lampung.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajar Quizizz terhadap minat belajar siswa pada materi akidah akhlak kelas VII di MTs Negeri 2 Bandar Lampung.

⁶⁷ M. Zaki and Saiman Saiman, "Kajian Tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian," *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2021): 115–18, <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i2.216>.

⁶⁸ Ghullam Hamdu and Lisa Agustina, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pestasi Belajar Ipa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan* 12, no. 1 (2011): 25–33.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, Herlina, Abdul Latif, and Ahmad Al Yakin. *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*. PT Nas Media Indonesia, 2021.
- Aini, Yulia Isratul. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu." *Kependidikan* 25, no. 30 (2019).
- Ali Mas'ud. *Ahlak Tasawuf*. Jakarta: CV Dwiputra Pustaka Jaya, 2012.
- Amin, Samsul Munir. *Ilmu Ahlak*. Jakarta: Hamzah, 2016.
- Ananda, Rusydi, and Fitri Hayati. "Variabel Belajar: Kompilasi Konsep." edited by Muhammad Fadhlli, h.145-148. CV.Pusdikra Mitra Jaya, Medan, 2020.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2012.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo, 2022.
- Aunurrahman. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Azizah, Rizka Hidayatul. "Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Membentuk Akhlakul Karimah Siswa Kelas X Di MAN 2 Tulungagung," 2016, 22–25.
- Basuki, Ismet, and Hariyanto. *Asesmen Pembelajaran*, n.d.
- Citra, Cahyani Amildah. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya." *Pendidikan Administrasi Perkantoran* 8, no. 2 (2019).
- Citra, Cahyani Amildah, and Brilliant Rosy. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya." *Jurnal Pendidikan Administrasi*

Perkantoran (JPAP) 8, no. 2 (2020): 261–72.
<https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>.

“Dokumen Profil Sekolah MTs Negeri 2 Bandar Lampung Dari Bagian Tata Usaha Sekolah,” n.d.

Effendy, Syofian. “Implementasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Dalam Membentuk Karakter Siswa Kelas X Bahasa Di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong.” *Journal of Petrology* 4, no. 2 (2019): 129.

Ghozalii, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariat Dengan Program SPSS*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2012.

Gunawan, Imam. *Pengantar Statistika Inferensial*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada, 2016.

Hamdu, Ghullam, and Lisa Agustina. “Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pestasi Belajar Ipa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Pendidikan* 12, no. 1 (2011): 25–33.

Hamzah, Ali. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2014.

Hamzah Ya’qub. *Etika Islam : Pembinaan Ahlakul Karimah*. Bandung: CV Dipenogoro, 1983.

Hasan, Muhammad. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Tahta Media Group, 2021.

Hasnunidah, Neni. *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : Media Akademik, 2017.

Hidayat, Rahmat, S Ag, and M Pd. *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*. Edited by Dr. Candra Wijaya and Amiruddin. Medan :Lembaga Peduli Pengembang Pedidikan Indonesia: 2019, n.d.

Husna, Asmaul, and Fuad Fauzan. “Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Pembelajaran Matematika Kelas X . 1 SMA Negeri 6 Maros” 12 (2023): 165–71.

Karman, Muhammad. *Tafsir Ayat-Ayat Pendidikan*. Bandung: Remaja

Rosda Karya, 2018.

Kharunissa. “Analisis Pemanfaatan Aplikasi Google Classrom Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Skripsi S1 Pendidikan Akuntansi UMSU*, 2020, hal 10-11.

Khatimah, Al Husnul. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V.” *Jurnal PGSD Ilmiah Ilmu Kependidikan* 6, no. 2 (2022): 375. <https://doi.org/10.26858/jkp.v6i2.33079>.

Marleni, Lusi. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa.” *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2016): 149–59.

“MTs Negeri 2 Bandar Lampung,” n.d. dalam www.mts2bandarlampung.sch.id.

Muhajirin, and Panorama Maya. *Pendekatan Praktis: Metode Penelitian Kualitaitaif Dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Idea Press Yogyakarta, 2017.

Mulyati, Sri, and Haniv Evendi. “Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara.” *Jurnal Pendidikan Matematika Vol 3*, no. No.1 (2020): 66.

Nurhasan. “Pola Kerjasama Sekolah Dan Keluarga Dalam Membina Ahlak (Studi Multi Kasus Di MI Al-Fattah Malang.” *Jurnal Al-Makrifat* 3, no. 1 (2018).

Nurzamidah. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 4 Banda Aceh,” n.d.

Oktaviana Nirmala Purba, Sri Rahayu, Imelda Khairot, Dhea Rasti. “Media Pembelajaran Quizizz Untuk Guru Dan Dosen.” *Cv. Literasi Nusantara Abadi*, 2022.

Pandhu Akbar Negara dan Lyna Latifah. “Pengaruh Peranan Keluarga, Interaksi Teman Sebaya, Dan Kompetensi Guru Terhadap Karakter Siswa Kelas XI IPS Dalam Pembelajaran

- Ekonomi Di SMA Kudus.” *Economic Education Analysis Journal* 4, no. 1 (2015).
- “Presiden Republik Indonesia, Undang- Undang Republik Indonesia” 19, no. 20 Tahun 2003 (n.d.).
- Purrohman, Widayanti dan Purnama Syae. “Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V.” *Jurnal Educatio* 1, no. 3 (2021).
- Pusparani, Herlina. “Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon.” *Jurnal Pendidikan Dasar* Vol.2, no. 2 (2020): 269–79. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>.
- Rabuanim, Andrizar, Helbi Akbar. “Pengaruh Pembeajaran Akidah Akhlak Terhadap Perilaku Siswa Kelas VIII3 Di Mts Pondok Pesantren Nurul Islam Kampug Baru Kecamatan Gunng Toar Rabuanim,.” *Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Agama Islam* Vol.1, no. No.1 (2019): 2013–15.
- Ramli, Muhammad. *Media Teknlogi Pembelajaran*. IAIN Antasari Press. IAIN Antasari Press , Banjarmasin, 2012.
- Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan Dan Peneliti Pemuda*. Bandung : Alfabeta, 2010.
- Rinaldi, Achi, Novalia, and Muhamad Syazali. *Statistika Inferensial*. Bogor : PT Penerbit IPB Pres, 2020.
- Rofiqoh, Almaytiya Putri. “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi Quizizz Di Kelas Xi Semester Genap Ma Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (Ptk Online).” *Skripsi IAIN Ponorogo 2021 2021* (2021): 47.
- Rohmah, Noer. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Kalimedia, 2015.
- S.Pd., M., Si, Hardani, and dkk. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Grup. CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2020.
- Saat, Sulaiman, and Mania Siti. *Pengantar Metodologi Penelitian*

Bagi Penelitian Pemula, n.d.

- Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* 4, no. 2 (2020): 163–72. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.
- Sappaile, Baso Intang. "Konsep Penelitian Ex-Post Facto." *Jurnal Pendidikan Matematika* 1 (2010): 105.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta, 2013.
- Solikhah, Halimatu. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020." *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA* 7, no. 3 (2020): 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta, 2010.
- Sunardi, Dodi. "Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa SMP Dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz." *Jurnal Program Studi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2017.
- Suyono. *Analisis Regresi Untuk Penelitian*. Yogyakarta :Deepublish, 2015.
- Winarsun, Tulus. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi Dan Pendidikan*. Malang :UMM Pres, 2015.
- Yolanda, Siska, and Septi Fitri Meilana. "Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio* 7, no. 3 (2021): 915–21. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>.
- Yusuf, Munir. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Edited by Dodi Ilham. *Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo*. Lembaga Penerbit

Kampus IAIN Palopo: 2018, 2018.

Zaki, M., and Saiman Saiman. "Kajian Tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2021): 115–18. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i2.216>.

