

PENGARUH MEDIA QUIZIZZ DAN MINAT TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMA NEGERI 2 LIMBOTO KABUPATEN GORONTALO

¹Nurmaningsih Mile, ²Najamuddin Petta Solong, ³Apriliyanus Rakhmadi Pratama

^{1,2,3} Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, IAIN Sultan Amai Gorontalo

E-mail : ¹nurmaningsihmile@gmail.com, ²uddinpettasolong@iaingorontalo.ac.id ,

³apriliyanus.pratama@iaingorontalo.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Quizizz dan minat terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 2 Limboto di kelas XI. Metode digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Menggunakan pengujian asumsi klasik dan regresi linear berganda. Sampel penelitian berjumlah 90 peserta didik kelas XI yang dipilih menggunakan sampel *probability sampling* berdasarkan rumus slovin. Alat yang digunakan untuk penelitian ini adalah angket yang disusun menurut indikator media Quizizz dan minat. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media Quizizz berpengaruh negatif dan signifikan dengan hasil belajar, minat berpengaruh positif dan signifikan dengan hasil belajar. Namun demikian, minat belajar memiliki pengaruh yang lebih kuat dan positif dibandingkan dengan penggunaan media Quizizz.

Kata kunci: Media Quizizz, Minat, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam

Abstract

This study aims to determine the effect of Quizizz media and interest on learning outcomes in Islamic Religious Education subjects at SMA Negeri 2 Limboto in class XI. The method used is a quantitative approach. Using classical assumption testing and multiple linear regression. The research sample was 90 class XI students selected using probability sampling based on the Slovin formula. The tool used for this study was a questionnaire compiled according to the Quizizz media and interest indicators. The research findings show that Quizizz media has a negative and significant effect on learning outcomes, interest has a positive and significant effect on learning outcomes. However, learning interest has a stronger and more positive influence compared to the use of Quizizz media.

Keywords: Quizizz Media, Interest, Learning Outcomes, Islamic Religious Education

A. Pendahuluan

Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (pendidik) kepada komunikan (peserta didik) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Fungsi utama media pengajaran adalah menciptakan kondisi bagi peserta didik untuk menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian peserta didik. Dalam proses pengajaran pada umumnya alat peraga telah membuktikan perannya yang besar dalam semua tahapan: menciptakan motivasi dan minat belajar peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif, tergantung dari tujuan pembelajaran, materi dan karakteristik peserta didik yang bersangkutan. (Saleh, Syahrudin, and Sahabuddin 2023)

Menurut Hamka media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan antara tenaga pendidika dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. (Zalviardi 2023)

Era digital saat ini segala sesuatu dituntut untuk serba praktis dan tepat, maka dibutuhkan sarana dan prasarana yang dapat memenuhi hal tersebut, diantaranya dengan adanya teknologi yang mampu melayani dan memenuhinya. Teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam hampir semua aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. (Mustari 2023) Teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam cara pendidik menyampaikan materi dan cara peserta didik menerima serta memahami materi pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa suatu perubahan yang sangat kuat bagi kehidupan manusia, baik segi ekonomi, budaya maupun pendidikan. Sehingga pendidik dituntut untuk mampu menciptakan situasi belajar yang baik dan menyenangkan.

Munculnya berbagai problematika di lembaga pendidikan dalam pemanfaatan teknologi amat dirasakan, khususnya bagi tenaga pendidik yang belum melek digital teknologi. Olehnya itu, lembaga pendidikan mulai berlomba-lomba dalam menciptakan suatu model pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media sangat penting dalam meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik. (Widiyono and Millati 2021)

Pendekatan pembelajaran berbasis teknologi sejalan dengan kebijakan pemerintah dalam mendukung digitalisasi pendidikan. Integrasi teknologi meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia, di mana akses terhadap teknologi perlu dimanfaatkan secara optimal. Keberhasilan implementasi Quizizz dalam pembelajaran PAI juga bergantung pada peran pendidik. Pendidik perlu memahami secara mengintegrasikan media Quizizz dengan materi pelajaran PAI secara efektif. (Mustari 2023)

Quizizz merupakan sebuah alat yang digunakan untuk membantu belajar secara mandiri dan setiap peserta didik dapat menggunakannya untuk membantu kinerja mereka. Quizizz merupakan sebuah platform online yang menyajikan berbagai soal yang kreatif dan melibatkan peserta didik secara penuh didalam pembelajaran sehingga hal ini dijadikan sebagai platform online yang dapat menghasilkan motivasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. (Bunga 2023)

Penelitian sebelumnya oleh M. Khusnun, dkk menunjukkan bahwa media Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika. (Ni'am et al. 2023) Namun, kajian yang membahas efektivitas dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, minat telah terbukti sebagai salah satu faktor penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Minat belajar merupakan faktor kunci yang sangat mempengaruhi keberhasilan akademik peserta didik. Peserta didik yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap suatu mata pelajaran biasanya akan menunjukkan dedikasi yang lebih besar, bersifat proaktif dan penuh semangat dalam menjalani proses pembelajaran. Sebaliknya, kurangnya minat dapat menyebabkan peserta didik kurang berkomitmen, lambat, dan mudah kehilangan fokus. (Hapsari and Rachmawati 2018)

Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang efektif, khususnya untuk mata pelajaran dengan karakteristik unik seperti PAI. Situasi ini memerlukan perhatian serius dari para pendidik untuk mencari metode yang lebih efektif dan inovatif guna membangkitkan minat peserta didik serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Implementasi metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi kendala ini, sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam belajar.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, terutama ketika dikombinasikan dengan peningkatan minat belajar. Di tengah kemajuan teknologi digital dan kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih menarik, penggunaan media berbasis *game education* menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini penting untuk memahami bagaimana media Quizizz dan minat belajar secara simultan dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik secara signifikan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis survey korelasional yang bertujuan untuk menentukan ada tidaknya pengaruh media Quizizz dan minat terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Pai di SMA Negeri 2 Limboto. Pendekatan survey korelasi adalah untuk memperoleh data primer dilapangan menggunakan kuesioner yang disusun berdasarkan indikator-indikator yang ada dalam masing-masing variabel penelitian. (Sari, Kamila, and Yarni 2023)

Data dalam penelitian ini akan diperoleh melalui : 1 Kuesioner : disusun berdasarkan tujuan penelitian dan masing-masing variabel yang diteliti, setiap item pernyataan menggunakan skala Likert agar data mudah di kuantifikasi. Setelah disusun dan divalidasi, kuesioner kemudian disebar kepada responden yang sesuai dengan sampel penelitian yaitu di peserta didik SMA Negeri 2 Limboto. 2 Observasi : peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang sedang diteliti. Observasi dilakukan secara sistematis, terstruktur agar data yang diperoleh bersifat objektif dan dapat dipertanggung jawabkan.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan analisis statistik kuantitatif. Peneliti akan mengolah dan menganalisis data berbentuk hubungan antar variabel dalam suatu penelitian. Data yang terkumpul kemudian diinput ke dalam perangkat lunak SPSS v.18 untuk diolah lebih lanjut. Hasil analisis ditafsirkan dengan melihat nilai signifikansi (p -value), di mana nilai $p < 0,05$ menunjukkan adanya pengaruh atau hubungan yang signifikan.

Penelitian ini memiliki beberapa batasan, antara lain: 1. Keterbatasan Waktu: Waktu yang terbatas membuat penelitian ini hanya fokus pada pengaruh media Quizizz dan minat terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PAI. 2. Keterbatasan responden: responden yang digunakan sebanyak 90 responden dari jumlah total 896 peserta didik. jumlah ini memang telah disesuaikan dengan teknik pengambilan sampel slovin. Dengan cakupan responden yang relatif kecil, hasil penelitian ini mungkin belum sepenuhnya mencerminkan karakteristik, pengalaman belajar, atau tingkat pemahaman semua peserta didik.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Quizizz dan minat terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 2 Limboto Kabupaten Gorontalo. Sampel sebanyak 90 peserta didik kelas XI diekstrak dari jumlah populasi 896 peserta didik, pengambilan sampel dengan menggunakan teknik probability sampling berdasarkan rumus slovin.

Uji Asumsi Klasik

Tabel 1
Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		90
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.93842032
Most Extreme Differences	Absolute	.063
	Positive	.039
	Negative	-.063
Kolmogorov-Smirnov Z		.602
Asymp. Sig. (2-tailed)		.862
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

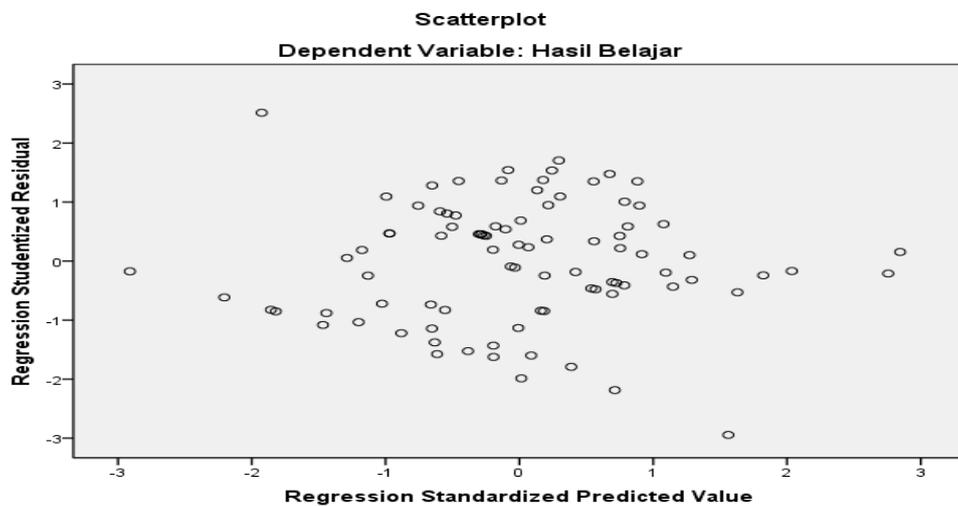
Hasil pengujian normalitas kolmogorov-Smirnov pada tabel 1 di atas terlihat bahwa nilai Asymp.Sig (2-tailed) untuk variabel media quizizz (X1), variabel minat belajar (X2), dan variabel Hasil belajar (Y) sebesar $0,862 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 2
 Uji Multikolinearita

Model		Coefficients ^a						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	81.914	4.571		17.921	.000		
	Media Quizizz	-.303	.063	-.483	-4.794	.000	.822	1.216
	Minat	.357	.073	.490	4.862	.000	.822	1.216

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Dari tabel 2 di atas terlihat setiap variabel bebas mempunyai nilai toleransi > 0,1 dan nilai VIF < 10,00. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas sehingga model penelitian ini memenuhi uji multikolinearitas.



Gambar 1
 Uji Heterokedastisitas

Pada grafik scatterplot terlihat bahwa titik-titik menyebar secara acak serta di atas maupun dibawah angka nol pada sumbu Y. Hal ini dapat disimpulkan tidak terjadi heterokedastisitas pada model regresi ini.

Uji Regresi Linea berganda

Tabel 3
 Uji Regresi Linear Berganda

Model		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	81.914	4.571		17.921	.000
	Media Quizizz	-.303	.063	-.483	-4.794	.000
	Minat	.357	.073	.490	4.862	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan hasil dari tabel 3 uji regresi linear berganda di atas diperoleh hasil $Y = 81,941 + -0,303X_1 + 0,375X_2$. Koefisien regresi dari media Quizizz (X_1) bernilai negatif -0,303. Hal ini menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu satuan dalam penggunaan media Quizizz maka menyebabkan penurunan hasil belajar sebesar 0,303. Kemudian koefisien

regresi dari minat belajar (X_2) bernilai positif 0,206. Hal ini menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu satuan dalam minat belajar maka menyebabkan kenaikan hasil belajar sebesar 0,357.

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media Quizizz memiliki pengaruh negatif dan signifikan secara langsung terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 2 Limboto. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi yang bernilai negatif dan nilai signifikansi (sig.) sebesar $0,000 < 0,05$. Temuan ini menunjukkan bahwa dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Limboto, penggunaan media Quizizz belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Secara umum, Quizizz merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang bersifat interaktif dan gamifikatif, sehingga secara teori mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Namun dalam praktiknya, justru ditemukan kecenderungan bahwa peserta didik lebih fokus pada aspek permainan, kecepatan, dan skor, dibandingkan pada pemahaman materi yang bersifat konseptual dan reflektif, sebagaimana karakteristik utama dalam pembelajaran PAI.

Penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya oleh Rita Novi Dayanti, dkk, yang menunjukkan bahwa metode ceramah dengan berbantuan media Quizizz tidak berpengaruh terhadap hasil belajar Psikomotorik. (Dayanti, Herlambang, and Wijoyo 2020) Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Waddi Fatimah, dkk, di dapat bahwa minat belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran dan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Kemudian, Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar. Minat belajar merupakan salah satu faktor internal yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan belajar peserta didik. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif mengikuti pembelajaran, lebih fokus dalam memahami materi, serta memiliki keinginan yang kuat untuk mencapai prestasi yang baik. Dengan demikian, minat belajar menjadi dorongan utama dalam membentuk sikap positif terhadap proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji regresi linier berganda, ditemukan bahwa kedua variabel independen, yaitu penggunaan media Quizizz (X_1) dan minat belajar (X_2), secara simultan (bersama-sama) berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen yaitu hasil belajar (Y).

Jika dilihat secara individual, media Quizizz (X_1) menunjukkan koefisien regresi negatif sebesar -0,303, yang berarti terdapat hubungan terbalik antara penggunaan media tersebut dengan hasil belajar. Semakin tinggi intensitas penggunaan Quizizz, justru diikuti oleh penurunan capaian belajar siswa. Kondisi ini dapat disebabkan oleh beberapa hal, seperti penerapan media yang kurang sesuai, penekanan yang terlalu kuat pada elemen kompetitif, dan ketiadaan proses refleksi atau diskusi setelah penggunaan.

Meskipun demikian, perlu dicatat bahwa nilai koefisien determinasi sebesar 0,275 mengidentifikasi bahwa masih terdapat 72,5% faktor lain yang memengaruhi media Quizizz dan minat terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 2 Limboto Kabupaten Gorontalo.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media Quizizz berpengaruh negatif dan signifikan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 2 Limboto Kabupaten Gorontalo. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Quizizz yang tidak terencana atau tidak sesuai dengan karakteristik materi PAI dapat berdampak kurang baik terhadap pemahaman dan pencapaian akademik peserta didik.

2. Minat berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 2 Limboto Kabupaten Gorontalo. Minat menjadi faktor penting yang mendorong keaktifan, perhatian, dan ketekunan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
3. Media Quizizz dan minat secara simultan saling berpengaruh terhadap hasil belajar, namun minat belajar memiliki pengaruh yang lebih kuat dan positif dibandingkan dengan penggunaan media Quizizz.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Bunga, Syafitri. 2023. "Pengembangan Materi Ajar Digital Penulis Teks Eksplanasi Dengan Aplikasi Quizizz Berbasis Kearifan Loka Untuk Siswa Kelas XI SMA." Universitas Negeri Jakarta.
- Dayanti, R N, A D Herlambang, and DKK Wijoyo. 2020. "Pengaruh Kualitas Implementasi Metode Pembelajaran Ceramah Berbantuan Powerpoint Dan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Psikomotorik Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Di SMK Negeri 12 Malang." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 4(4): 1189.
- Hapsari, Sayidati, and Lucky Rachmawati. 2018. "Pengaruh Minat Baca Dan Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas X IPS MA Al-Hidayah Bangkalan." *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)* 6(2): 17–22. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/34/article/view/23873/21816>.
- Mustari, Mohamad. 2023. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Manajemen Pendidikan*. ed. M. Taufiq Rahman. Bandung: Gunung Djati Publishing.
- Ni'am, M Khusnun, Ikhwan Saputra, Ulinnuha Muttaqin, and Dirasti Novianti. 2023. "Efektivitas Penggunaan Quizizz Paper-Mode Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 2 Wiradesa." *Prosiding Santika 3: Seminar Nasional Tadris Matematika Uin K.H. Abdurrahman Wabid Pekalongan*.
- Saleh, M. Sahib, Syahrudin, and Ilham azis Sahabuddin. 2023. "Media Pembelajaran." : 1–78.
- Sari, Ardita Meila, Melisa Kamila, and Linda Yarni. 2023. "Bakat Dan Minat." *Jurnal Multidisiplin Ilmu* 2(4): 227–38. doi:<https://doi.org/10.31004/koloni.v2i4.569>.
- Widiyono, Aan, and Izzah Millati. 2021. 2 JET: Journal of Education and Teaching *Peran Teknologi Pendidikan Dalam Perspektif Merdeka Belajar Di Era 4.0*.
- Zalviardi, Sanca. 2023. "Penggunaan Media Magic Book Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sisiwa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin." Univeritas Jambi.