

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VIII-2 MTS NEGERI 1 KAB.GORONTALO

¹Nurhayati S. Dunggio, ²Enni Akhmad

^{1,2} Institut Agama Islam Negeri Sultan Amai Gorontalo, Indonesia

E-mail : 1nurhayatidunggio11@gmail.com, 2enni@iaingorontalo.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII-2 di MTs Negeri 1 Kabupaten Gorontalo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII-2 dengan jumlah sampel sebanyak 32 peserta didik. Instrument pengumpulan data menggunakan angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap minat belajar peserta didik. Koefisien korelasi sebesar 0,593 menunjukkan hubungan yang cukup kuat, dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa hasil tersebut signifikan. Artinya, semakin tinggi intensitas penggunaan aplikasi *Quizizz*, maka semakin tinggi pula minat belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media digital interaktif sebagai strategi peningkatan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

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

Abstract

This study aims to determine the influence of using Quizizz-based instructional media on students' learning interest in the Akidah Akhlak subject for class VIII-2 at MTs Negeri 1 Gorontalo Regency. The research employed a quantitative approach with a survey method. The study population consisted of all students of class VIII-2, totaling 32 students. Data collection instruments included questionnaires that had been tested for validity and reliability. The results of the simple linear regression test showed a positive and significant influence between the use of the Quizizz application and students' learning interest. The correlation coefficient of 0.593 indicates a fairly strong relationship, and the significance value of $0.000 < 0.05$ confirms that the result is statistically significant. This means that higher use of the Quizizz application correlates with higher learning interest in Akidah Akhlak. The study recommends the use of interactive digital media as a strategy to enhance students' motivation and engagement in the learning process.

Keywords: Learning Media, *Quizizz* Application, Learning Interest, Akidah Akhlak.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki tujuan yang sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang secara spesifik mengatur tentang tujuan pendidikan di Indonesia. Yaitu Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan memiliki keterkaitan yang erat dengan proses pembelajaran, dimana pendidikan menjadi wadah yang memfasilitasi dan mengarahkan proses pembelajaran. Proses pembelajaran mencakup kegiatan mengajar, belajar, serta interaksi antara peserta didik dan pengajar yang menghasilkan pengetahuan dan keterampilan.¹ Dalam proses

¹Zaifullah Zaifullah, Hairuddin Cikka, and M. Iksan Kahar, 'Strategi Guru Dalam Meningkatkan Interaksi Dan Minat Belajar Terhadap Keberhasilan Peserta Didik Dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

pembelajaran, peserta didik akan mengembangkan pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk mencapai tujuan pendidikan. Mereka akan aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar, baik secara individu maupun kelompok, untuk memecahkan masalah, mengeksplorasi konsep baru, dan menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman nyata. Selain itu, peserta didik juga akan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta nilai-nilai sosial dan emosional yang mendukung pembentukan karakter mereka.² Proses ini bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan kehidupan dan berkontribusi pada Masyarakat.

Di dalam proses pembelajaran, Salah satu hal yang harus diperhatikan adalah keterlibatan aktif peserta didik dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran. Di era digital ini, aplikasi digital sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran, misalnya aplikasi *Quizizz*.

Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Akidah Akhlak dipilih sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik melalui pendekatan yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Dengan minat belajar yang tinggi bisa memberikan ketertarikan atau kecenderungan peserta didik untuk mendalami dan fokus pada proses pembelajaran yang mengenang dan memperhatikan terhadap suatu rasa, bidang, aktivitas atau kegiatan dengan keinginan untuk mengetahui dan memperhatikan disertai dengan perasaan senang dan konsisten. Minat menciptakan semangat dalam melakukan kegiatan agar tujuan dari kegiatan dapat tercapai.³ Dengan menciptakan lingkungan yang mendukung minat belajar dan pembelajaran yang menarik serta memberikan dukungan yang tepat agar minat belajar dapat berkembang dan berdampak positif pada pencapaian akademik peserta didik.

Minat sebagai salah satu faktor internal, mempunyai peranan dalam menunjang hasil belajar peserta didik.⁴ Peserta didik yang tidak berminat terhadap bahan pelajaran akan menunjukkan sikap yang kurang simpatik, malas dan tidak bergairah mengikuti proses belajar-mengajar sehingga salah satu cara guru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dalam kelas bisa dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik pada setiap materi yang akan disampaikan. Minat belajar dengan menggunakan media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.⁵ Dalam pembelajaran, seorang guru memerhatikan kebutuhan belajar peserta didik. Karena kebutuhan belajar yang baik peserta didik dapat memperoleh inovasi dan pemahaman serta hasil belajar yang baik sangat penting dalam minat belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal di lakukan di MTs Negeri 1 Kab.Gorontalo khususnya pada kelas VIII-2, Peneliti mengamati bahwa peserta didik kurang memiliki minat belajar. Hal ini dibuktikan pada saat guru menjelaskan materi, kebanyakan peserta didik tidak memperhatikan, karena guru tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan masalah tersebut, solusi dari salah satu media pembelajaran yang diperlukan sebelumnya, peneliti memilih pembelajaran berbasis media Aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Penggunaan media belajar seperti penggunaan aplikasi *Quizizz*.

Muka Di Masa Pandemi Covid 19', *Guru Tua: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4.2 (2021), pp. 9–18, doi:10.31970/gurutua.v4i2.70.

²Siti Zubaidah, 'Keterampilan Abad Ke-21', *Jurnal Pendidikan Biologi*, June, 2018, pp. 1–25.

³Noval H Abdullah and Nursetia Wati, 'PERANCANGAN APLIKASI MANAJEMEN SISTEM INFORMASI RUSUNAWA', *Seminar Nasional Teknologi*, 2022.

⁴Tasya Nabillah and Agung Prasetyo Abadi, 'Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa', 2019, pp. 659–63.

⁵Cepi Riyana. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT. Imtima. 2010.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif survei. Metode penelitian kuantitatif survei dapat diartikan sebagai metode pengumpulan data yang sistematis dengan menggunakan Kuisioner untuk mendapatkan data dari populasi atau sampel tertentu, di mana pengumpulan data dan analisis data menggunakan instrumen penelitian yang bersifat kuantitatif/statistik serta bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan Sugiyono.

Populasi penelitian merujuk pada keseluruhan kelompok objek atau individu yang menjadi fokus penelitian dan yang memiliki karakteristik tertentu yang relevan dengan topik penelitian. Populasi adalah kelompok yang lebih besar dari mana sampel diambil. Populasi ini bisa berupa manusia, objek, atau kejadian yang memenuhi kriteria tertentu yang ditentukan oleh peneliti. memilih bagian populasi yang memiliki karakteristik tertentu, dan merencanakan waktu penelitian secara hati-hati, peneliti dapat merancang studi yang lebih terarah dan hasil yang lebih valid.⁶

Sampel adalah bagian atau subset dari populasi yang dipilih untuk dianalisis. Sampel ini mewakili karakteristik atau ciri-ciri dari populasi yang lebih besar, sehingga hasil penelitian pada sampel dapat digeneralisasi untuk populasi tersebut. Pemilihan sampel bertujuan untuk menghemat waktu, biaya, dan tenaga, terutama jika populasi terlalu besar atau sulit dijangkau secara keseluruhan.

Teknik pengumpulan data merupakan cara mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Angket dan dokumentasi adalah jenis pengumpulan data yang digunakan.

Observasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian untuk mengamati dan mencatat perilaku, tindakan, atau fenomena yang terjadi di lapangan secara langsung.

Angket merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dengan harapan memberikan respon atas daftar pertanyaan tersebut.

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.⁷Validitas diperlukan untuk mengukur apakah instrumen yang kita susun sudah benar-benar mengukur variabel yang akan diukur. Instrumen dikatakan valid jika $r \text{ hitung} \geq r \text{ tabel}$ (sig. 0,05).

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama.⁸ Pengambilan keputusan apakah suatu item reliabel jika nilai $\alpha \geq 0,7$ artinya reliabilitas mencukupi.

Uji normalitas data adalah bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah data yang terambil merupakan data berdistribusi normal atau bukan. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak.

Setelah diketahui data hasil penelitian berdistribusi normal, maka selanjutnya diadakan pengujian homogenitas. Penguji homogenitas berfungsi apakah kedua kelompok

⁶Dian Satria Charismana, Heri Retnawati, and Hapri Novriza Setya Dhewantoro, 'Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Indonesia: Kajian Analisis Meta', *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Pkn*, 9.2 (2022), pp. 99–113, doi:10.36706/jbti.v9i2.18333.

⁷Sugiyono, Sugiyono. "Metode penelitian kuantitatif. Bandung: Alfabeta." 2018, h. 193

⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*.h. 121.

populasi itu bersifat homogen atau heterogen. Yang dimaksud uji homogenitas disini adalah menguji mengenai sama tidaknya variasi-variasi dua buah distribusi atau lebih.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui angket yang telah disebarkan kepada 32 peserta didik kelas VIII-2 MTs Negeri 1 Kabupaten Gorontalo, diperoleh informasi bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Akidah Akhlak menunjukkan pengaruh yang positif terhadap minat belajar peserta didik. Hasil analisis regresi linier sederhana menggunakan program SPSS menunjukkan nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,593 yang berada dalam kategori hubungan cukup kuat. Selain itu, nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 yang menandakan adanya hubungan yang signifikan antara variabel bebas (media Quizizz) dan variabel terikat (minat belajar).

Pengaruh aplikasi Quizizz juga terlihat dari hasil nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,352, yang berarti bahwa sebesar 35,2% perubahan minat belajar peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran Quizizz. Sementara itu, sisanya sebesar 64,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini. Temuan ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran berbasis digital seperti Quizizz dapat memberikan kontribusi yang cukup besar dalam meningkatkan minat belajar, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap kurang menarik oleh sebagian peserta didik.

Selain itu, hasil uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen penelitian menunjukkan bahwa semua item angket valid dan reliabel, sehingga data yang dihasilkan dapat dipercaya. Nilai Cronbach's Alpha untuk media Quizizz adalah 0,937 dan untuk minat belajar adalah 0,882, keduanya masuk dalam kategori reliabilitas sangat tinggi. Ini menandakan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi standar kelayakan pengukuran.

2. Pembahasan

Pelaksanaan ini dilaksanakan di MTs N 1 Kab. Gorontalo dengan tujuan untuk melihat dan mengukur penggunaan media Aplikasi Quizizz terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dan pendekatannya menggunakan survey pada penelitian menggunakan sampel sebanyak 32 peserta didik sesuai jumlah kelas VIII-2. Data yang diambil merupakan data tes yang berbentuk Kuisioner (angket). Adapun pernyataan kuisioner yang diberikan telah melalui rangkain uji kelayakan seperti validitas dan reabilitas.

Selain itu, hasil uji normalisasi dan uji linearitas yang menunjukkan bahwa variabel X (Media aplikasi Quizizz) berpengaruh cukup signifikan terhadap variabel Y (Minat belajar) pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 1 Kab. Gorontalo. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis t -hitung = 4,037 dibandingkan dengan t -tabel dengan taraf signifikan 0.1 (pada uji pihak) = 2,384 jadi t -hitung lebih besar dari t -tabel maka menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_1). Dengan koefisiensi sebesar 0,593 maka memiliki hubungan yang cukup kuat, artinya jika nilai media aplikasi Quizizz meningkat maka minat belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak pada peserta didik juga meningkat.

Selain itu diperoleh persamaan regresi $Y = 19.307 + 0.498X$. Persamaan tersebut sesuai dengan rumus regresi linier sederhana yaitu $Y = a + bX$, dimana Y merupakan lambang dari variabel terikat, a konstanta, b koefisien regresi untuk variabel bebas (X). Nilai konstanta sebesar 19.307 menyatakan bahwa jika tidak ada kenaikan nilai dari variabel media aplikasi Quizizz (X), maka minat belajar (Y) adalah 19.307. Koefisiensi regresi sebesar 0,593. Menyatakan bahwa setiap penambahan (karena tanda +) satu skor atau nilai media aplikasi Quizizz akan memberikan kenaikan skor 0,593. Semakin naik media aplikasi Quizizz maka semakin meningkat minat belajar peserta didik sehingga dari hasil uji hipotesis, terdapat pengaruh antara variabel X (Media Aplikasi Quizizz) terhadap variabel Y (Minat belajar). Dengan kata H_1 diterima yaitu "Ada pengaruh signifikan antara media aplikasi Quizizz

dengan minat belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak peserta didik di MTs Negeri 1 Kab. Gorontalo”.

3. Keterbatasan penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan :

- 1) Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya menggunakan penarikan sampel yang berjumlah 32 responden. Dengan jumlah responden yang sedikit, hasil memungkinkan mencerminkan keberagaman responden yang luas, sehingga bisa saja terdapat perbedaan jika penelitian dilakukan responden lebih banyak.
- 2) Hasil kuesioner dalam penelitian ini sangat bergantung pada pemahaman dan kejujuran responden ketika menjawab pertanyaan. Jika responden tidak sepenuhnya memahami pertanyaan atau merasa tidak nyaman untuk memberikan jawaban yang jujur, mereka mungkin akan memberikan jawaban yang dianggap “baik” secara sosial, sebaliknya mencerminkan pandangan dan pengalaman sebenarnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian serta pengujian hipotesis yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh signifikan penggunaan media aplikasi Quizizz terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Negeri 1 Kab. Gorontalo. Hasil analisis menunjukkan bahwa koefisien korelasi antara media aplikasi Quizizz dan minat belajar adalah 0,593, yang menunjukkan hubungan yang cukup kuat dan positif. Selain itu, uji hipotesis menunjukkan bahwa thitung (4.037) lebih besar dari ttabel (2.384), sehingga hipotesis alternatif (H1) diterima. Dengan demikian, peningkatan penggunaan media aplikasi Quizizz berpotensi meningkatkan minat belajar peserta didik, yang mengindikasikan bahwa media tersebut efektif dalam mendukung proses pembelajaran dikelas.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Cepi Riyana. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT. Imtima. 2010.
- Dian Satria Charismana, Heri Retnawati, and Hapri Novriza Setya Dhewantoro, ‘Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Indonesia: Kajian Analisis Meta’, *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Pkn*, 9.2 (2022), pp. 99–113, doi:10.36706/jbti.v9i2.18333.
- Noval H Abdullah and Nursetia Wati, ‘PERANCANGAN APLIKASI MANAJEMEN SISTEM INFORMASI RUSUNAWA’, *Seminar Nasional Teknologi*, 2022.
- Siti Zubaidah, ‘Keterampilan Abad Ke-21’, *Jurnal Pendidikan Biologi*, June, 2018, pp. 1–25.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*.h. 121.
- Sugiyono, Sugiyono. "Metode penelitian kuantitatif. Bandung: Alfabeta." 2018, h. 193
- Tasya Nabillah and Agung Prasetyo Abadi, ‘Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa’, 2019, pp. 659–63.
- Zaifullah Zaifullah, Hairuddin Cikka, and M. Iksan Kahar, ‘Strategi Guru Dalam Meningkatkan Interaksi Dan Minat Belajar Terhadap Keberhasilan Peserta Didik Dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Covid 19’, *Guru Tua: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4.2 (2021), pp. 9–18, doi:10.31970/gurutua.v4i2.70.