

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam membentuk individu yang berkualitas, serta meningkatkan perkembangan intelektual dan emosionalnya. Pendidikan dalam segala aspek kehidupan akan selalu diperlukan untuk menghasilkan warga negara yang dapat dipercaya memimpin negara di masa depan. Karena pendidikan memainkan peran utama dalam kehidupan, maka pendidikan menempati posisi paling strategis dalam komunitas ilmiah.¹

Pendidikan juga bertujuan untuk membina potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa dan beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berilmu, berakhlak mulia, mandiri, kreatif, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan juga membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat.²

Pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi dan dituntut untuk bisa memanfaatkan teknologi dengan sebaik-baiknya.³ Kehadiran teknologi pada era 5.0 diharapkan bisa digunakan untuk membuat siswa semakin aktif dengan pembelajaran dan sebagai sarana memperkaya informasi serta membuat proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif. Sehingga guru juga dituntut untuk lebih paham akan teknologi yang perlu digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif.

Hampir semua orang bergantung pada gadget atau pun *smartphone*, banyak teknologi yang sudah digunakan untuk memudahkan manusia melakukan segala hal yang ingin dilakukan. Selain itu, teknologi juga dapat digunakan untuk mengubah pembelajaran bagi siswa agar bisa lebih

¹ Ilahi, "Revitalisasi Pendidikan Berbasis Moral."

² Nasional, "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional."

³ Pihar, "Modernisasi Pendidikan Agama Islam Di Era Society 5.0."

mengeksplor pembelajaran dan fokus pada pengambilan jawaban. Terlebih lagi jaringan internet juga semakin mudah diakses.

Proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi di zaman sekarang mulai digencar dipergunakan seperti *google classroom*, *power point*, *google meet* dan *zoom*. Namun untuk memberikan soal saat evaluasi pembelajaran diperlukan penggunaan media evaluasi pembelajaran dengan teknologi juga, sebagaimana belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya. Hal ini tentu tidak bisa terlepas dari usaha seorang pendidik atau guru. Sehingga ketika guru mengalami kekeliruan dalam mengartikan pembelajaran akan mengakibatkan kurang bermutunya hasil pembelajaran yang dicapai oleh siswa.

Berdasarkan wawancara peneliti di MA Al-Hikmah 2 Benda Sirampog Brebes, dengan ibu Ainul Mardiyah, bahwa pemanfaatan teknologi serta minat dalam pembelajaran dirasa masih sangat kurang. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa guru yang mengajarnya masih menggunakan metode konvensional sehingga pembelajaran pun terkesan monoton, walaupun sebagian guru sudah menggunakan bantuan *power point* dan proyektor, kemudian pada evaluasi pembelajarannya pun masih menggunakan kertas secara tertulis. Namun, siswa masih percaya bahwa guru tetap melaksanakan metode pengajaran dengan metode ceramah. Selain itu, sebagian pendidik tetap melakukan pendidikan dengan menggunakan buku teks dan menulis di papan tulis.

Kemudian berdasarkan wawancara peneliti dengan salah satu siswa MA Al-Hikmah 2 Benda Sirampog tentang penerapan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya menggunakan LCD, *power point* maupun pemutaran video-video yang menunjang materi pembelajaran saja, namun untuk teknologi yang kreatif belum semua guru menggunakannya.

Penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, berdasarkan pengamatan peneliti di MA Al-Hikmah 2 Benda bahwa

media pembelajaran masih sangat kurang dimanfaatkan. Walaupun perkembangan zaman yang sudah semakin maju, namun belum dilaksanakan pembelajaran menggunakan media yang kreatif. Para guru di MA Al-Hikmah 2 belum semuanya bisa menerapkan media pembelajaran yang kreatif. Salah satu guru yang peneliti wawancarai, guru Sejarah Kebudayaan Islam mengaku bahwa kurangnya media yang digunakan oleh guru di MA Al-Hikmah 2 Benda Sirampog Brebes.

Mata pelajaran SKI merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di dalam rumpun Pendidikan Agama Islam (PAI), mata pelajaran tersebut perlu dipelajari oleh siswa untuk memunculkan sikap apresiasi dan penghargaan siswa terhadap peninggalan atau warisan sejarah Islam.

Guru memiliki peranan penting dalam menciptakan prestasi belajar yang baik. Keberhasilan pencapaian prestasi ini dalam ranah teknologi juga sangat erat dengan motivasi belajar siswa itu sendiri dalam mencapai hasil belajar yang baik. Agar motivasi belajar didapatkan oleh siswa salah satunya dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

Seorang guru diharapkan mempunyai kemampuan dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang efektif. Hal ini juga senada dengan apa yang disampaikan oleh Eka Yani bahwa media pembelajaran sangat penting diadakan agar siswa dapat memahami dan menangkap materi yang disampaikan oleh guru dengan baik.⁴

Akhir- akhir ini banyak aplikasi media pembelajaran yang sudah tersedia, baik disediakan oleh pemerintah maupun swasta. Pemerintah mengeluarkan surat edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang "*Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19*" merekomendasikan media pembelajaran berupa memanfaatkan aplikasi Rumah Belajar yang dikeluarkan oleh Pusdatin Kemendikbud, TV edukasi Kemendikbud, dan lain-lain. Sementara pihak swasta juga

⁴ Ekayani, "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa."

menawarkan media belajar *online* seperti aplikasi ruang guru, aplikasi *Kahoot*, aplikasi *Quizizz*, aplikasi *Wonder Filmora* dan lain sebagainya.

Berdasarkan pemaparan peneliti di atas, peneliti mencoba untuk menggunakan aplikasi *Quizizz* yang saat ini sudah mudah digunakan oleh seorang guru. Aplikasi *Quizizz* merupakan *game online* yang di dalamnya tersedia kuis-kuis interaktif yang bisa diakses menggunakan komputer dan *smartphone* yang membutuhkan web atau aplikasi dengan jaringan internet yang lancar yang dapat dijadikan media pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, hal ini seperti yang dijelaskan oleh Citra, dkk, bahwa Dengan bantuan perangkat lunak kuis pendidikan berbasis permainan *Quizizz*, guru dapat melibatkan siswa mereka dalam pembelajaran yang lebih dinamis dengan memperkenalkan aktivitas multi-pemain dan lingkungan kelas yang menstimulasi.⁵

Perkembangan aplikasi *Quizizz* berinovasi dengan membuat atau menciptakan fitur yang sangat menarik yang dapat diakses secara *offline*, sebagai solusi untuk lembaga sekolah yang mempunyai keterbatasan dalam menggunakan teknologi, yakni adanya fitur *Paper Mode*. Sehingga siswa yang tidak dibolehkan membawa alat *Smartphone* masih bisa memanfaatkan aplikasi *Quizizz Paper Mode* sebagai media pembelajaran. Hal ini sesuai jika diterapkan di MA Al-Hikmah 2 Benda, karena sekolah tersebut berada di naungan pondok pesantren yang tidak membolehkan siswanya membawa *smartphone* ataupun media elektronik lainnya.

Kehadiran media belajar berupa aplikasi *Quizizz Paper Mode* ini bisa dikatakan sebagai salah satu solusi dari minimnya minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Untuk itu dalam hal ini peneliti tertarik meneliti dengan judul “Pengaruh Aplikasi *Quizizz Paper Mode* terhadap Minat Belajar dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MA Al-Hikmah 2 Benda Sirampog Brebes.

⁵ Citra and Rosy, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya.”

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah bukanlah subjek yang asing di telinga. Setiap peneliti pasti mengenal apa yang dimaksud rumusan masalah. Rumusan masalah ialah pernyataan yang dirumuskan selaras dengan kalimat tujuan penelitian⁶

Dari masalah penelitian yang sudah dipaparkan di dalam latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh aplikasi *Quizizz Paper Mode* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MA Al-Hikmah 2 Benda Sirampog Brebes?
2. Bagaimana pengaruh aplikasi *Quizizz Paper Mode* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MA Al-Hikmah 2 Benda Sirampog Brebes?
3. Bagaimana pengaruh aplikasi *Quizizz Paper Mode* terhadap minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MA Al-Hikmah 2 Benda Sirampog Brebes?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ialah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya hasil, sesuatu yang akan didapatkan setelah penelitian selesai, serta sesuatu yang akan diperoleh atau dicapai dalam suatu penelitian.⁷

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis pengaruh aplikasi *Quizizz Paper Mode* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MA Al-Hikmah 2 Benda Sirampog Brebes
2. Untuk menganalisis pengaruh aplikasi *Quizizz Paper Mode* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MA Al-Hikmah 2 Benda Sirampog Brebes.
3. Untuk menganalisis pengaruh aplikasi *Quizizz Paper Mode* terhadap minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah

⁶ Darmalaksana, "Formula Penelitian Pengalaman Kelas Menulis."

⁷ Ramdhan, *Metode Penelitian*, bk. 4.

Kebudayaan Islam di kelas X MA Al-Hikmah 2 Benda Sirampog Brebes.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dilihat dari segi teori hasil penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *science* yang berkaitan dengan pengaruh aplikasi *Quizizz Paper Mode* terhadap minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas X MA Al-Hikmah 2 Benda.

2. Manfaat Praktis

Dalam segi praktik yang dilakukan riset ini bisa bermanfaat bagi peserta didik, sekolah, dan pendidik.

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini bisa dijadikan bahan pertimbangan untuk menerapkan aplikasi *Quizizz Paper Mode* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sehingga minat belajar siswa dapat meningkat.

c. Bagi Pendidik

Pendidik menjadi lebih kreatif, pendidik juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan efisien utamanya dalam menjelaskan mengenai pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, dan menjadi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi dan berhasil lulus dengan baik dengan mendapatkan ilmu yang bermanfaat dan mendapatkan gelar

Magister Pendidikan (M.Pd) di Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.

E. Hasil Penelitian Terdahulu

Peneliti harus mencermati penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan tema penelitian yang akan diteliti guna mempersempit fokus penelitian ini, menghasilkan penelitian baru, dan memetakan kedudukan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti. Sehubungan dengan hal ini, peneliti melakukan tinjauan literatur berdasarkan temuan penelitian sebelumnya, dan temuan tersebut dirinci di bawah ini.

1. Ririn Setyaningsih (2021)⁸ Universitas Negeri Yogyakarta, yang berjudul "*Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMA Negeri Karang Pandan*". Pembelajaran momentum impuls dengan media Quizizz lebih efektif dibandingkan media Google Forms dalam hal hasil belajar siswa dan tidak efektif dalam hal motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara penerapan media Quizizz dan Google Form terhadap peningkatan hasil belajar siswa dan tidak ada pengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada penggunaan vitur yang ada pada aplikasi *Quizizz*, kemudian perbedaannya juga terletak pada objek penelitian, Variabel Y^1 dalam penelitian ini adalah motivasi belajar, variabel Y^2 Hasil Belajar, sampel dan lokasi penelitian. Adapun Persamaan penelitian terletak pada pendekatan penelitian yaitu pendekatan kuantitatif.

2. Rani Oktaviani (2022)⁹ Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, yang berjudul "*Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn*". Hasil penelitian ini memperlihatkan

⁸ Ririn Setyaningsih and Juli Astono, "Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X Sma Negeri Karangpandan," *Jurnal Pendidikan Fisika* 8, no. 4 (2021).

⁹ Oktaviani, "Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PPKn."

media *Quizizz* berpengaruh pada motivasi belajar siswa pada pembelajaran PPKn kelas X SMA Negeri 4 Kota Serang, dan terdapat perbedaan motivasi belajar siswa dengan nilai *independent T-test* yang didapatkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 kurang dari 0,05 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil motivasi belajar siswa. Dan juga untuk regresi linear hasil analisis data nilai signifikansi pada variabel aplikasi *quizizz* yang memperlihatkan nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ yakni ($4,041 > 1,689$), data tersebut menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan media aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada penggunaan fitur yang ada pada aplikasi *Quizizz*, kemudian perbedaannya juga terletak pada objek penelitian, tidak terdapat variabel Y^2 dalam penelitian terdahulu, sampel dan lokasi penelitian. Adapun persamaan penelitian terletak pada pendekatan penelitian yaitu pendekatan kuantitatif.

3. Dyan Yuliana (2024)¹⁰ Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP PGRI Situbondo, yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Analisa dan Desain Sistem Informasi*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar mahasiswa mata kuliah Analisa dan Desain Sistem Informasi dengan pengaruh sangat rendah.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sekarang terletak pada variabel Y^1 , tidak terdapat variabel Y^2 , sampel dan lokasi penelitian. kemudian persamaan penelitian terletak pada pendekatan kuantitatif.

¹⁰ Dyan Yuliana et al., “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Analisa Dan Desain Sistem Informasi,” *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 8, no. 1 (2024): 66–76.

4. Baiyeni Amalia Hasanah (2023).¹¹ Universitas Tanjung pura, dengan judul artikel "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik*". Hasil penelitian berdasarkan perhitungan persentase didapati minat belajar sejarah peserta didik menggunakan media pembelajaran *Wordwall* adalah 93%, sedangkan pada kelas kontrol peserta didik yang tidak diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* menunjukkan minat belajar yang lebih rendah pada proses pembelajaran sejarah yakni 65%. Pada uji hipotesis menggunakan *T-Test independent* diperoleh nilai signifikansi (*sig.2 tailed*) $0.000 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a dapat diterima. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh terhadap minat belajar sejarah peserta didik di SMAN 5 Pontianak.

Perbedaan penelitian terletak pada media pembelajaran yang digunakan yaitu *Wardwall*, tidak terdapat variabel Y^2 , dan lokasi penelitian. Adapun persamaan penelitian terletak pada pendekatan penelitian yaitu pendekatan kuantitatif.

5. Abdullah (2022).¹² Tesis, Universitas Sunan Gunung Djati Bandung, dengan judul "*Penggunaan media berbasis Mobile Learning untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Daulah Abbasiyah: Penelitian Kuasi eksperimen pada Kelas XI MA As-Sakienah Indramayu*". Berdasarkan hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran SKI di kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *mobile learning* dapat meningkatkan motivasi belajar nilai rata-ratanya sebesar 3,71 (kategori baik), sementara di kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional

¹¹ Hasanah, Firmansyah, and Firmansyah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik."

¹² Abdullah, "Penggunaan Media Berbasis Mobile Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Daulah Abbasiyah: Penelitian Quasi Eksperimen Pada Kelas XI MA As-Sakienah Indramayu." (UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2022).

diperoleh nilai rata-rata 3,38 (kurang baik). Setelah menganalisis hasil belajar kognitif peserta didik di kelas eksperimen dan kontrol terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar, kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 79,77, dan kelas kontrol sebesar 58,05. Sedangkan tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning* menunjukkan kualifikasi positif dengan nilai rata-rata 79,05 dengan kategori tinggi. Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *mobile learning* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif peserta didik.

Perbedaan penelitian terletak pada penggunaan media pembelajaran, Y^2 Hasil belajar, sampel dan lokasi penelitian. Sedangkan persamaan penelitiannya terletak pada pendekatan penelitian, dan desain penelitian yakni kuasi eksperimen.

6. Anissa Amelia (2022).¹³ Artikel jurnal, Magister Teknologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta, dengan judul “*Penggunaan Aplikasi Quipper School dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik*”. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata responden sebesar 56,75 menyatakan setuju bahwa aplikasi *Quipper School* dapat meningkatkan minat belajar Matematika di kelas 10 Putri.

Perbedaan penelitian terletak pada X^1 yaitu media pembelajaran yang digunakan, objek, sampel dan lokasi penelitian. Sedangkan persamaan penelitian terletak pada pendekatan penelitian dan Y^1 Minat belajar.

7. Agustiana (2023).¹⁴ Tesis, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Judul tesis “*Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar PAI Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 7 Bandar Lampung*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas

¹³ Amelia, “Penggunaan Aplikasi Quipper School Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik.”

¹⁴ Agustiana, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Minat Belajar Dan Hasil Belajar Pai Peserta Didik Kelas Xi Smk Negeri 7 Bandar Lampung.”

kontrol setelah diberi perlakuan sebesar 87,91%. Hasil belajar kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 79.15 sedangkan kelas kontrol 63,27. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya hasil belajar dari sebelum perlakuan dan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang terletak pada media pembelajaran yang digunakan, penelitian terdahulu menggunakan aplikasi android, sementara penelitian sekarang menggunakan aplikasi *Quizizz*, serta perbedaan sampel dan lokasi penelitian. Kemudian perbedaan yang lain ada pada variabel Y^2 . sedangkan persamaan penelitiannya terletak pada pendekatan dan desain penelitian yakni pendekatan kuantitatif dan kuasi eksperimen.

8. Nilna Azizatus Shofiyyah (2019).¹⁵ Tesis, Pascasarjana Universitas Islam Sunan Gunung Djati Bandung. Judul Tesis “*Penggunaan Media Animasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Tunagrahita di SLB Angkasa Lanud Sulaiman*”. Hasil penelitian menunjukkan : 1) Validasi produk media animasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam materi rukun Islam yaitu 94,1 dan 91,4 jika dikonversikan ke dalam tabel penilaian hasil uji coba ahli termasuk pada kriteria “sangat baik”, 2) Implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media animasi mengikuti langkah-langkah yang dibuat di dalam rencana pelaksanaan pembelajaran, 3) Tingkat keberhasilan ditunjukkan pada nilai siswa tunagrahita yaitu melalui laporan hasil belajar siswa tunagrahita yang mendapatkan nilai rata-rata 80 dari KKAM yang ditetapkan yakni 75.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang terletak pada media pembelajaran yang digunakan, penelitian terdahulu menggunakan media animasi, sementara penelitian sekarang

¹⁵ Shofiyyah, “Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Tunagrahita: Penelitian Di SLB Angkasa Lanud Sulaiman.”

menggunakan aplikasi *Quizizz*, objek penelitian serta perbedaan lokasi penelitian. Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang terletak pada pendekatan kuantitatif, sama-sama tesis.

9. Arif Maryadi (2021).¹⁶ Tesis Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. Judul Tesis “*Pengaruh Metode Gallery Walk terhadap Minat Belajar dan Critical Thinking Skill Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Quasi Experiment di Kelas 8 SMP Pasundan 1 Cimahi Kecamatan Cimahi Utara Kota Cimahi dan Kelas 8 SMPN 57 Bandung Kecamatan Bandung Kulon Kota Bandung)*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa di kelas eksperimen dilihat dari uji N-Gain kelas eksperimen yaitu 0,43 dan 0,4 berada pada kategori sedang, sementara hasil uji N-Gain di kelas kontrol (8A dan 8.5) ialah 0,60 dan 0,53 yang terkategori sedang.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang terletak pada variabel X, penelitian terdahulu menggunakan metode *Gallery Walk*, penelitian sekarang menggunakan aplikasi *Quizizz*. Y² penelitian terdahulu ialah *critical thinking*, Y² penelitian sekarang adalah motivasi belajar, serta perbedaan sampel dan lokasi penelitian Adapun persamaannya terletak pendekatan penelitian, variabel Y1 minat belajar, dan desain penelitian.

10. Charlis Sangap, DKK (2022).¹⁷ artikel jurnal Pascasarjana Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Sultan Agung, Pematangsiantar, judul artikel “*Peran Aplikasi Tiktok terhadap Minat Belajar Siswa SMA*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan analisis korelasi dan regresi linier sederhana, variabel siswa kelas 12 yang menggunakan aplikasi *Tiktok* memiliki hubungan yang signifikan dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,635 terhadap variabel Tumbuh minat belajar karena

¹⁶ Maryadi, “Pengaruh Metode Gallery Walk Terhadap Minat Belajar Dan Critical Thinking Skill Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam: Quasi Experiment Di Kelas 8 SMP Pasundan 1 Cimahi Kecamatan Cimahi Utara Kota Cimahi Dan Di Kelas 8 SMPN 57 Bandung Kecamatan.”

¹⁷ Hutajulu, Sherly, and Herman, “Peran Aplikasi Tiktok Terhadap Minat Belajar Siswa SMA.”

nilai korelasi dalam penelitian ini ialah dalam interval koefisien antara 0,660 dan 0,799. Maka dapat disimpulkan aplikasi *Tiktok* memberikan pengaruh sebesar 40,4 % terhadap minat belajar siswa SMA Swasta RK Bintang Timur Pematangsiantar.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang terletak pada variabel X, penelitian terdahulu menggunakan aplikasi *tiktok*, penelitian sekarang menggunakan aplikasi *Quizizz*. Variabel Y penelitian terdahulu hanya ada satu, sementara penelitian sekarang terdapat dua variabel Y, serta perbedaan lokasi penelitian Adapun persamaannya terletak pendekatan penelitian, variabel Y¹ minat belajar.

Tabel 1. 1 Persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu

NO	JUDUL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1	<i>“Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMA Negeri Karang Pandan”.</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian Kuantitatif • Teknik Pengumpulan Data • Kuasi Eksperimen • Variabel X (Aplikasi <i>Quizizz</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi Penelitian • Variabel Y² Hasil Belajar
2	<i>“Pengaruh Media Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn”</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Kuantitatif • Variabel Y (Minat Belajar) 	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi Penelitian • Pembelajaran PPKn

3	<p><i>“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Analisa dan Desain Sistem Informasi”.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kuantitatif • Variabel X (<i>Quizizz</i>) • Eksperimen 	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi Penelitian • Variabel Y1 (<i>Hasil Belajar</i>) • Mata Kuliah Analisa dan Desain Sistem Informasi
4	<p><i>“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian Kuantitatif • Teknik Pengumpulan Data • Kuasi Eksperimen • Analisis Data • Variabel Y 	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi Penelitian • Variabel X (<i>Wordwall</i>)
5	<p><i>“Penggunaan media berbasis Mobile Learning untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Daulah Abbasiyah:</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian Kuantitatif • Teknik Pengumpulan Data • Analisis Data • Kuasi Eksperimen • Variabel Y₁ • Sejarah Kebudayaan Islam 	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi Penelitian • Variabel X • Variabel Y₂ • Sampel Penelitian

	<i>Penelitian quasi eksperimen pada Kelas XI MA As-Sakienah Indramayu”.</i>		
6	<i>“Penggunaan Aplikasi Quipper School dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik”</i>	<ul style="list-style-type: none"> • penelitian Kuantitatif • Angket • Variabel Y • Kuasi Eksperimen 	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi Penelitian • Variabel X (<i>Quipper School</i>)
7	<i>“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar PAI Peserta Didik Kelas XI SMK Negeri 7 Bandar Lampung”</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian Kuantitatif • Kuasi Eksperimen • Teknik Pengumpulan Data • Analisis Data • Variabel Y₁ 	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi Penelitian • Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android • Variabel Y₂
8	<i>“Penggunaan Media Animasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Tunagrahita</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel Y • Teknik Pengumpulan Data 	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian Kualitatif • Lokasi Penelitian • Variabel X • Pembelajaran PAI • Kuasi Eksperimen

	<i>di SLB Angkasa Lanud Sulaiman”</i>		<ul style="list-style-type: none"> • Sampel Penelitian
9	<p><i>“Pengaruh Metode Gallery Walk terhadap Minat Belajar dan Critical Thinking Skill Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Quasi Experiment di Kleas 8 SMP Pasundan 1 Cimahi Kecamatan Cimahi Utara Kota Cimahi dan Kelas 8 SMPN 57 Bandung Kecamatan Bandung Kulon Kota Bandung”.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian Kuantitatif • Kuasi Eksperimen • Variabel Y1 (Minat Belajar) • Analisis Data (SPSS 26) 	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi Penelitian • Variabel X (Metode Gallery Walk) • Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam • Sampel Penelitian
10	<p><i>“Peran Aplikasi Tiktok terhadap Minat Belajar Siswa SMA”.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian kuantitatif • Variabel Y 	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi Penelitian • Variabel X (Aplikasi Tiktok) • Artikel Jurnal • Sampel Penelitian

F. Kerangka Pemikiran

Teknologi yang semakin maju pada zaman sekarang telah membuat dampak positif bagi dunia pendidikan, di antaranya adalah munculnya berbagai macam media pembelajaran.¹⁸ Alangkah baiknya jika guru bisa memahami dan menggunakan media yang sudah dibuat sedemikian rupa untuk inovasi dalam sebuah pembelajaran.

Dalam pembelajaran, motivasi belajar siswa itu penting sehingga dapat mempengaruhi minat siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Namun faktanya motivasi siswa pada saat pembelajaran cenderung rendah, kenyataannya yang terjadi di lapangan terlihat perilaku siswa yang tidak mengerjakan tugas, kurangnya pemahaman siswa terkait dengan materi yang diberikan oleh guru, malas bertanya ketika menghadapi materi yang sulit, masih banyaknya tugas yang tidak dikumpulkan, siswa sering mengalami keterlambatan dalam mengumpulkan tugas dan kurang terciptanya kegiatan pembelajaran yang efektif.

Menurut Hamalik dalam Nurmadiyah bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar bisa membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi siswa dan merangsang kegiatan belajar, serta dapat mempengaruhi psikologi siswa.¹⁹ Salah satu media yang menarik yang bisa dijadikan sebagai alat dalam kegiatan pembelajaran baik dalam hal penilaian harian, penilaian tengah semester maupun penilaian akhir semester yang dapat menumbuhkan motivasi belajar dan minat belajar serta menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan ialah aplikasi *Quizizz*.

Aplikasi *Quizizz* merupakan *game online* yang di dalamnya tersedia kuis-kuis interaktif yang bisa diakses menggunakan komputer dan *smartphone* yang membutuhkan web atau aplikasi dengan jaringan internet yang lancar yang dapat dijadikan media pembelajaran sehingga suasana

¹⁸ Dwistia et al., "Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam."

¹⁹ Nurmadiyah, "Media Pendidikan."

belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Aplikasi *Quizizz* ini memiliki kelebihan yaitu.²⁰ Guru akan merasakan kemudahan dalam membuat soal. Ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal. Jika siswa menjawab kuis tersebut salah, maka otomatis aplikasi *Quizizz* akan memunculkan jawaban yang benar guna koreksi mandiri bagi siswa. Ketika sudah selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir akan *direview question* guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih oleh siswa. Soal yang diberikan kepada siswa berupa kuis akan berbeda-beda, karena telah diacak secara otomatis, sehingga siswa tidak akan bisa saling menyontek antar satu sama lain.

Adapun kekurangan yang dimiliki oleh aplikasi *Quizizz* yaitu.²¹ Guru membutuhkan dua alat bantu yaitu komputer dan *Smartphone*, hal ini cukup menyulitkan bagi guru yang kurang paham akan teknologi. Suasana kelas menjadi tidak kondusif, karena siswa ketika melakukan pembelajaran pasti akan berisik sehingga mengganggu kelas yang lain. Otomatis guru juga harus meng-*install* aplikasi *Quizizz* di *Smartphone* juga, tidak hanya meng-*install* di komputer saja. Pilihan jawaban yang ada di aplikasi *Quizizz paper mode* hanya dapat disajikan sebanyak empat opsi jawaban saja.

Penerapan aplikasi *Quizizz* ini dapat meningkatkan minat belajar siswa²². Minat belajar merupakan kecenderungan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap suatu hal. Minat belajar merupakan aspek kepribadian yang menggambarkan adanya sebuah kemauan siswa, dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang untuk memilih suatu objek tertentu²³. Minat belajar siswa adalah suatu kecenderungan yang menetap

²⁰ Salsabila et al., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA."

²¹ Nuraini, "Penggunaan Media Game Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI Di SMAN 1 Nguntoronadi Wonogiri."

²² Amsul et al., "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai."

²³ Irsan Kahar, "Pengaruh Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Kelas X Terhadap Hasil Belajar Servis Atas Bola Voli SMANegeri 18 Luwu" (Universitas Negeri Makassar, 2018).

untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas yang telah dialaminya. Menurut Syaiful Bahri Djamarah indikator minat belajar yaitu:²⁴Adanya rasa suka atau senang dalam pembelajaran, pernyataan lebih menyukai , adanya rasa ketertarikan siswa, adanya kesadaran untuk melaksanakan tugas belajar tanpa disuruh oleh guru, berpartisipasi dalam aktivitas belajar dan siswa mau memberikan perhatian

Selain meningkatkan minat belajar, aplikasi *Quizizz* juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.²⁵ Motivasi belajar dapat didefinisikan keseluruhan daya penggerak baik dari luar maupun dari dalam diri sendiri yang membuat usaha tertentu untuk melaksanakan kegiatan belajar, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik.²⁶ Menurut Hamzah B Uno indikator motivasi belajar meliputi²⁷:

1. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam mengikuti pembelajaran
3. Adanya sebuah harapan dan sebuah cita-cita pada masa depan siswa
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam proses pembelajaran
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

Aplikasi *Quizizz* diterapkan dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Menurut Rosi Delat Fitriannah pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ialah pelajaran yang menekankan pemahaman tentang apa yang diperbuat oleh Islam sebagai fasilitator perubahan dan perkembangan budaya umat, serta pengambilan pelajaran terhadap sejarah umat Islam terdahulu. Sebagian besar siswa menganggap mata pelajaran SKI merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang menarik dan sering membuat mereka

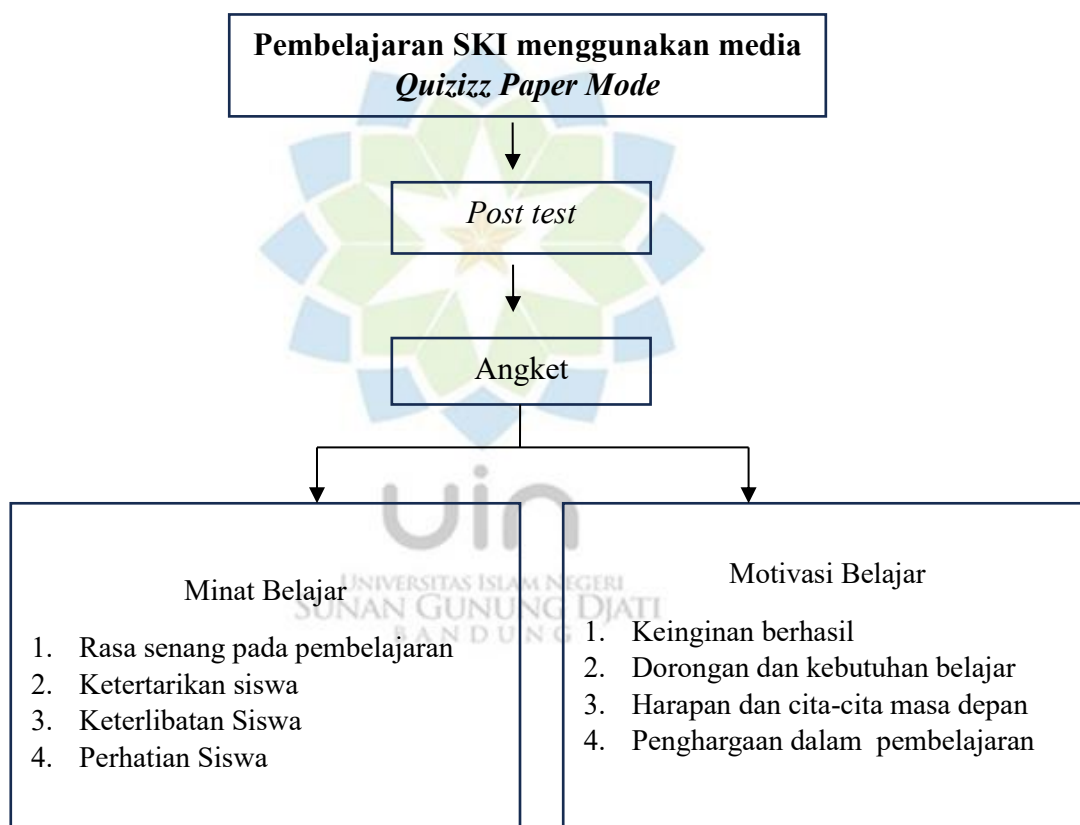
²⁴ Bahri, "Psikologi Belajar," 132.

²⁵ Salam, Mudinillah, and Agustina, "Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa."

²⁶ Mahmudi, "Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Bimbingan Dan Konseling Islami."

²⁷ Uno, "Teori Motivasi & Pengukurannya," 23.

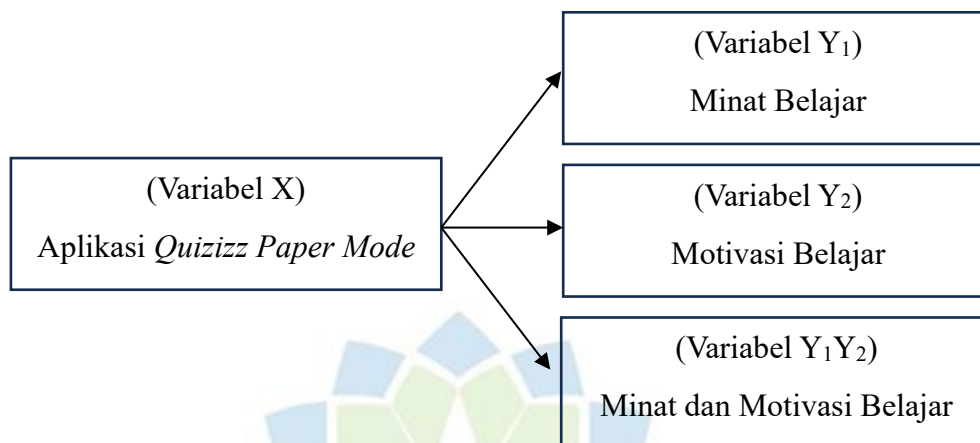
mengantuk. Hal ini tentunya bukan karena mata pelajarannya yang tidak menarik namun disebabkan oleh faktor proses pembelajaran yang kurang menyenangkan dan kurangnya kreativitas guru dalam menyampaikan mata pelajaran tersebut. Sehingga otomatis hal ini juga akan membuat tingkat minat dan motivasi belajar siswa akan menurun, maka untuk menanggulangnya perlu dilakukan inovasi bagaimana cara menyampaikan mata pelajaran SKI agar bisa membuat minat dan motivasi belajar siswa meningkat kembali. Berdasarkan yang telah diuraikan di atas, maka kerangka pemikiran pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

Pada bagan di atas dapat diketahui bahwa penelitian ini menggunakan dua perlakuan yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sedangkan angket yang digunakan yaitu angket minat belajar dan motivasi belajar siswa pada awal dan akhir perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selanjutnya, peneliti

suguhkan sebuah gambaran penelitian untuk mengetahui lebih detail mengenai alur penelitian yang akan dilakukan dapat diketahui dari bagan di bawah ini:



Gambar 1.2 Bagan Paradigma Penelitian

Keterangan :

Variabel X = Aplikasi *Quizizz Paper Mode*

Variabel Y₁ = Minat Belajar

Variabel Y₂ = Motivasi Belajar

—————> = Menunjukkan garis pengaruh aplikasi *Quizizz Mode Paper*

terhadap minat dan motivasi belajar pada mata pelajaran SKI kelas X MA Al-Hikmah 2 Benda Sirampog Brebes

G. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai benar-benar terbukti melalui data yang sudah terkumpul.²⁸ Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. sering kali hipotesis dikatakan sebagai hasil penelitian sementara, karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan pada teori-teori yang relevan, belum sampai pada tahap fakta empiris yang didapatkan melalui pengumpulan data. Oleh karena itu, hipotesis juga dapat diungkapkan sebagai jawaban teoritis

²⁸ Priadana and Sunarsi, *Metode Penelitian Kuantitatif*. 13-14

terhadap rumusan masalah penelitian, belum sebagai jawaban yang empirik. Beberapa riset menjelaskan bahwa manfaat dan penggunaan media *Quizizz* bisa menambah minat dan motivasi belajar siswa, sehingga hipotesis penelitian dalam penelitian ini adalah antara lain:

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* terhadap minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MA Al-Hikmah 2 Benda Sirampog Brebes.

Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* terhadap minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MA Al-Hikmah 2 Benda Sirampog Brebes.

Hipotesis nol (H_0) akan ditolak jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, yang artinya semakin besar penerapan aplikasi *Quizizz Paper Mode*, semakin tinggi pula minat dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Namun jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) akan diterima, berarti menunjukkan bahwa semakin rendah penerapan aplikasi *Quizizz Paper Mode* semakin rendah juga minat dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas X MA Al-Hikmah 2 Benda Sirampog Brebes