

**PENGARUH APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MINAT DAN  
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PESERTA  
DIDIK KELAS VI SDN PENANGGAPAN 03 KECAMATAN  
BANJARHARJO KABUPATEN BREBES**



**Oleh :**  
**Rauri Ihmawati**  
**21502300172**

**MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG  
(UNISSULA) TAHUN 2024**

**PENGARUH APLIKASI QUIZIZZ  
TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PESERTA  
DIDIKKELAS VI SDN PENANGGAPAN 03  
KECAMATAN BANJARHARJO  
KABUPATEN BREBES**

**TESIS**

**Untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam  
dalam program studi S2 Pendidikan Agama Islam  
Universitas Sultan Agung**

**Oleh :**

**Rauri Ihmawati  
NIM. 21502300172**

**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS SULTAN AGUNG  
SEMARANG**

**Tanggal : 23 Agustus 2024**

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif terhadap minat dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa sekolah dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan inovasi dalam metode pengajaran yang dapat meningkatkan partisipasi dan prestasi siswa dalam mata pelajaran PAI. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest control group.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN Penanggapan 03 Kecamatan Banjarharjo Kabupaten Brebes. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner untuk mengukur minat belajar dan tes untuk mengukur hasil belajar sebelum dan setelah intervensi penggunaan aplikasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dengan demikian Penggunaan teknologi interaktif seperti Quizizz dalam pembelajaran agama tidak hanya meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, tetapi juga memperkuat keterlibatan emosional dan sosial mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, Quizizz dapat dianggap sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan agama di sekolah dasar.

Kata kunci: *aplikasi pembelajaran, minat belajar, hasil belajar, Pendidikan Agama Islam, sekolah dasar.*

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PESERTA DIDIK KELAS VI  
SDNPENANGGAPAN03 KECAMATAN BANJARHARJO KABUPATEN  
BREBES**

Oleh :

**RAURI IHMAWATI**

21502300172

Pada tanggal 27 Agustus2024 telah disetujui oleh :

Pembimbing I,



Dr. Asmaji Muchtar, Ph.D  
NIK 211523037

Pembimbing II,

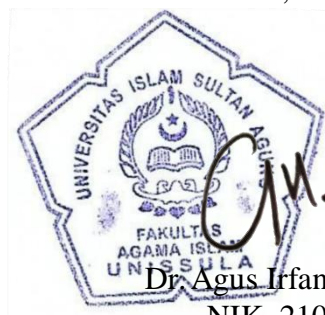


Dr. Ahmad Mujib, S.Th.I., M.Ag  
NIK. 211509014

Mengetahui:

Program Magister Pendidikan Agama Islam

Universitas Islam Sultan Agung Semarang,  
Ketua,



Dr. Agus Irfan, AH., M.PI.  
NIK. 210513020

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGARUH APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MINAT DAN  
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PESERTA  
DIDIK KELAS VI SDN PENANGGAPAN 03 KECAMATAN  
BANJARHARJO KABUPATEN BREBES**

Yang dipersiapkan dan disusun Oleh:

Rauri Ihmawati  
21502300172

Tesis ini telah dipertahankan didepan Dewan Penguji Program Magister  
Pendidikan Agama Islam Unissula Semarang  
Tanggal 27 Agustus 2024

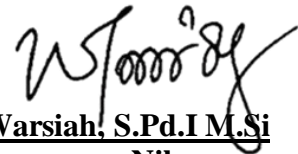
Dewan Penguji Tesis,

Penguji I,



Dr. Agus Irfan, S.Hi, M. Pi  
NIK. 210513020

Penguji II,



Warsiah, S.Pd.I M.Si  
Nik

Penguji III,



Dr. Asmaji Muchtar, Ph.D  
NIK. 211523037

Program Magister Pendidikan Agama Islam  
Universitas Sultan Agung Semarang

Ketua,



Dr. Agus Irfan, AH., M.PI.  
NIK. 210513020

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah swt atas limpahan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan tesis ini. Shalawat dan salam tercurah kepada junjungan Nabi Akhirusszaman dan Rasul paling mulia, Muhammad SAW. Penyusunan tesis ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada program Studi Magister Pendidikan Agama Islam diProgram Pascasarjana Universitas Islam Sultan Agung Semarang (UNISSULA)

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini berkat dorongan, arahan, bimbingan dan bantuan berbabagi pihak. Melalui kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Gunarto, S.H., S.E., Akt., M. Hum. selaku Rektor Unissula Semarang.
2. Bapak Drs. Muhammad Muhtar Arifin Sholeh, M. Lib. Selaku Dekan Unissula Semarang
3. Bapak Dr. Agus Irfan, S.Hi, M. Pi selaku Ketua Program Pascasarjana Magister Pendidikan Agama Islam UNISSULA yang telah memberikan saran dan motivasi.
4. Dr. Agus Irfan, S.Hi, M. Pi, selaku ketua Penguji I Munaqosah Tesis Magister Pendidikan Agama Islam UNISSULA Semarang.
5. Dr. Asmaji Muchtar, Ph. D, selaku Penguji II Munaqosah Tesis Magister Pendidikan Agama Islam UNISSULA Semarang.

6. Warsiah, S.Pd.I, M.Si, selaku Penguji III Munaqosah Tesis Magister Pendidikan Agama Islam UNISSULA Semarang.
7. Bapak Dr. Asmaji Muchtar selaku dosen Pembimbing 1 Tesis Pascasarjana Magister Pendidikan Agama Islam UNISSULA Semarang.
8. Bapak Dr. Ahmad Mujib, selaku dosen Pembimbing 2 Tesis Pascasarjana Magister Pendidikan Agama Islam UNISSULA Semarang.
9. Dosen Program Pascasarjana Magister Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan dan membagikan ilmunya selama menuntut kuliah di UNISSULA Semarang.
10. Staff Program Pascasarjana UNISSULA Semarang yang telah membantu administrasi selama menuntut ilmu di UNISSULA Semarang.
11. Bapak Carso Triyanto selaku Kepala SDN Penanggapan 03 beserta guru dan staff yang telah banyak membantu peneliti selama penelitian.
12. Bapak Supriyanto, suami tercinta yang sudah mendukung secara moral maupun materi peneliti untuk menyelesaikan tesis ini.
13. Alm Bapak M. Thamrin dan Ibu Walmah, Dedikasi dan kasih sayang kalian adalah sumber kekuatan dan inspirasi saya untuk terus berusaha dan tidak menyerah.
14. Anak-anaku Tercinta Chintia Ananda Auliya, Anindhiya Valda Alam dan Baybar Raya. Kalian adalah cahaya dan kebanggaan Bunda, dan setiap usaha yang Bunda lakukan dalam pendidikan ini adalah bentuk cinta dan dedikasi saya kepada kalian.
15. Teman-teman mahasiswa S2 khususnya kelas C, atas segala bantuannya.

Peneliti menyadari bawah penulisan tesis ini masih jauh dari kata

sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun dari semua pihak sangat peneliti harapkan untuk perbaikan-perbaikan karya tulis selanjutnya. Semoga karya tulis tesis ini besar manfaatnya bagi peneliti khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Penyusun

Rauri Ihmawati

NIM 21502300172





## DAFTAR ISI

Abstrak .....	III
Halaman persetujuan.....	IV
Halaman pengesahan .....	V
Kata Pengantar.....	VI
Daftar Isi .....	IX
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Pembatasan Masalah .....	9
1.4 Rumusan Masalah .....	11
1.5 Tujuan Penelitian .....	12
1.6 Manfaat Penelitian .....	12
<b>BAB II</b>	
<b>KKAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kajian Teori .....	21
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang relevan .....	27
2.3 Kerangka Konseptual .....	28
2.4 Hipotesis .....	31
<b>BAB III</b>	
<b>METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Jenis dan Desain Penelitian .....	33
3.2 Tempat dan waktu penelitaian .....	34
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian .....	36
3.4 Variabel Penelitian .....	37
3.5 Teknik dan instrumen Pengumpulan data .....	39
<b>BAB IV</b>	
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Deskripsi Data .....	42
4.2 Analisa Data .....	47
4.3 Temuan Empiris dan Analisa Lapangan .....	67
<b>BAB V</b>	
<b>KESIMPULAN</b>	
5.1 Kesimpulan .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	75
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	78



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah tombak utama dalam kemajuan suatu bangsa. Pendidikan tidak hanya bagi mereka yang memiliki kekuasaan, kekayaan ataupun kecerdasan. Pendidikan merupakan hak seluruh manusia khususnya seluruh rakyat Indonesia. Sebagaimana yang termaktub pada pasal 31 UUD NKRI 1945 ayat (1) : " Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan, (2) Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional yang diatur dalam undang- undang. (3) Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya.<sup>1</sup> Sebagaimana dalam pasal tersebut maka seluruh warga negara Indonesia wajib melaksanakan pendidikan dasar dan mendapat pembiayaan dari pemerintah untuk menanggungnya.

Pendidikan merupakan faktor penting dalam kemajuan suatu bangsa karena berfungsi sebagai landasan untuk pengembangan ekonomi, sosial, dan inovasi. Pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan keterampilan, mengurangi ketimpangan sosial, memfasilitasi inovasi, dan meningkatkan kesehatan masyarakat. Oleh karena itu, investasi dalam pendidikan adalah investasi dalam masa depan yang lebih baik dan lebih makmur.

Dalam agama Islam juga diajarkan pentingnya pendidikan dalam upaya menuntut ilmu, baik bagi kaum muslim laki-laki maupun perempuan

seperti yang terdapat dalam Firman Allah yang diterima oleh Rasulullah SAW dalam wahyu pertama ialah berkenaan dengan perintah menuntut ilmu. Firman Allah Q.S Al-Alaq:1-5

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝  
إِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ  
مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya:

*“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan,(1), Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. (2) , Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, (3), Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam,(4), Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. (5)*

Perkembangan zaman bisa memberikan manfaat yang besar dalam dunia pendidikan, adapun manfaat positifnya yaitu, mendatangkan kemajuan teknologi dalam bentuk media belajar yang bisa digunakan sebagai penunjang pembelajaran peserta didik di sekolah maupun di rumah, banyaknya situs *online* yang memudahkan peserta didik dalam mencari literasi, walaupun dari jarak jauh peserta didik juga bisa mengirimkan tugas melalui *gmail*, *google form*, dan lain-lain, selain itu peserta didik juga bisa langsung bertatap muka meskipun tanpa harus pergi menggunakan jaringan internet, hp, laptop, dan yang dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran peserta didik dan pembelajaran pun tetap bisa dilaksanakan.

Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar

merupakan pelajaran yang membahas semua aspek Kehidupan baik dalam ilmu pengetahuan maupun ahlak dan budi pekerti. Karenanya, pembelajaran Pendidikan Agama Islam termasuk kedalam mata pelajaran yang dirasa cukup sukar bagi peserta didik. Dalam kurikulumnya Pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah pembelajaran yang terdapat di sekolah yang memiliki peran serta memberikan pengetahuan dan keterampilan langsung sehingga membentuk budi pekerti, ilmu pengetahuan dan pengalaman bagi peserta didik. Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar dapat memberikan kontribusi berarti bagi peserta didik. Pada proses pembelajarannya sering terlihat peserta didik yang memiliki perhatian yang kurang saat pembelajaran berlangsung, hal itu dikarenakan kurangnya perhatian atau minat peserta didik terhadap mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Selama ini mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di berbagai jenjang pendidikan pada umumnya terutama di sekolah negeri masih menggunakan strategi pembelajaran secara konvensional, dimana dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam hingga saat ini masih menerapkan metode pembelajaran yang berfokus kepada guru, sementara itu kegiatan dari peserta didik hanya untuk mendengarkan, mencatat penjelasan, dan meniru apa yang dilakukan guru.

Dengan demikian strategi pembelajaran konvensional membentuk peserta didik bersikap pasif, represif dan kurang mendapatkan kesempatan dalam mengambil inisiatif. Berdasarkan pada kenyataan itu, maka pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang terjadi hingga saat ini belum mampu membekali keterampilan sosial dan kepekaan sosial kepada peserta

didik yang dapat diwujudkan ke dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga sampai saat ini citra mata peserta didikan pendidikan agama Islam, baik di kalangan peserta didik maupun masyarakat luas terkesan kurang menggemirakan dan cenderung membosankan. Di mata peserta didik, pendidikan agama Islam tergolong sebagai mata pelajaran yang tidak populer dan sangat membosankan, sehingga lebih banyak merepotkan peserta didik dalam menghafal materi dan keterampilan .

Dalam membangun rasa minat belajar yang tinggi pada peserta didik, guru memerlukan alat bantu sebagai pemantik perhatian pada pembelajaran, salah satunya media pembelajaran. Media pembelajaran seringkali berguna dalam pembelajaran yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi yang diberikan oleh sumbernya pada penerima Fauza & Farida, (2020:4). Berbeda dengan Fauza & Farida, ( Fatahullah, 2016:1 ) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan faktor yang dapat menumbuhkan pengetahuan yang peserta didik miliki. Dalam hal ini, ada banyak media pembelajaran yang mampu menopang proses belajar sehingga lebih mudah bagi peserta didik dalam menerima pembelajaran. Peneliti menggunakan aplikasi quizizz pada saat penelitian. Aplikasi quizizz merupakan web tool pendidikan yang dibalut dengan permainan kuis sehingga media tersebut dapat memikat perhatian peserta didik terhadap peserta didik. Karena hal itu dapat diartikan bahwa quizizz merupakan platform berbasis kuis yang dikemas dalam bentuk permainan serta dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran (Solikah, 2020:1). Sedangkan menurut Kurniawan & Huda (2020:8) menyatakan bahwa quizizz suatu platform digital

yang dalam penggunaannya terasa menyenangkan sehingga dapat mempermudah peserta didik untuk mempeserta didiki dan mengerti apa yang dipeserta didiki. Berdasarkan dari pengertian yang sudah dijelaskan dapat diartikan kalau quizizz merupakan aplikasi kuis yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Menurut Purwanto menyatakan bahwa motifasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Menurut Djamarah (2020:4) motifasi adalah perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan tertentu. masih menurut Djamarah (2011:4) motifasi belajar adalah sesuatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya *afektif* (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan tertentu. Maka dapat dipahami bahwa motifasi dapat menimbulkan perasaan yang menghasilkan reaksi tertentu untuk mencapai tujuan yang dimiliki. Sedangkan menurut Sudirman Motifasi merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan

Aplikasi Quizizz diharapkan mampu meningkatkan proses pembelajaran dan memotifasikan peserta didik selain turut membolehkan aktivitas peserta didik secara serentak. Quizizz membantu guru membimbing peserta didik mempeserta didiki materi pendidikan agama Islam dengan lebih mudah melalui reka bentuk yang menarik dan inovatif. Suryani (2021:134) mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz dalam proses belajar mengajar meningkatkan keterlibatan dan minat siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Aplikasi ini juga memberikan umpan balik instan yang bermanfaat bagi siswa

Seterusnya, aplikasi Quizizz juga berpotensi sebagai alat penilaian formatif yang fleksibel. Penggunaan aplikasi Quizizz meringankan para guru dalam merancang penilaian formatif terhadap peserta didik dengan pendekatan yang menyenangkan dan menarik, sesuai untuk semua peringkat usia.

Terdapat dua jenis pendekatan dalam Quizizz yaitu permainan secara langsung (Live) atau secara penugasan (PR). Permainan langsung (live) sangat sesuai bagi penilaian secara tatap muka dalam kelas bersama peserta didik mahupun secara daring. Dalam konteks permainan langsung peserta didik biasanya akan diberi kode permainan untuk digunakan bagi mengakses paparan soalan kuis. Banyaknya fitur yang tersedia pada platform ini untuk menjadikan pengalaman belajar peserta didik agar lebih menarik dan mengesankan. Soal akan muncul pada layar piranti setiap peserta didik, seterusnya mereka boleh menjawab soal sesuai masa menjawab mereka sendiri. Peserta didik akan berpeluang menyimak jawapan mereka pada akhir kuis. Ini memberikan jawapan langsung kepada peserta didik tentang tahap pencapaian mereka terhadap topik pembelajaran melalui soalan kuis yang dijawab.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Penggunaan *QUIZIZZ* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Mata Peserta didikan Pendidikan Agama Islam Peserta didik Kelas 6 SDN Penanggapan 03 Kecamatan Banjarharjo Kabupaten Brebes ”**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna bagi guru, sekolah, dan pembuat kebijakan pendidikan tentang



manfaat potensial dari integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan tentang cara meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui metode pembelajaran yang inovatif.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini akan fokus pada pengumpulan data mengenai penggunaan aplikasi Quizizz, minat belajar siswa, dan hasil belajar mereka. Analisis data akan dilakukan untuk mengetahui apakah ada hubungan yang signifikan antara penggunaan aplikasi Quizizz dengan peningkatan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Pendidikan dasar memiliki peran krusial dalam membentuk dasar pengetahuan dan keterampilan siswa. Namun, tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran adalah bagaimana mempertahankan minat siswa dan meningkatkan hasil belajar mereka secara efektif. Metode pembelajaran konvensional sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa, yang dapat berdampak negatif terhadap motivasi belajar mereka.

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai aplikasi digital mulai diterapkan dalam proses pembelajaran. Salah satu aplikasi yang telah banyak digunakan adalah Quizizz, sebuah platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain. Aplikasi ini diklaim mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan menghadirkan elemen kompetisi dan interaksi yang menarik.

Namun, meskipun penggunaan Quizizz semakin populer, masih terdapat

kekurangan dalam literatur yang membahas sejauh mana aplikasi ini benar-benar mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengidentifikasi dan menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini juga akan mengkaji apakah penggunaan aplikasi ini dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Berikut adalah identifikasi masalah terkait pengaruh aplikasi Quizizz terhadap minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar identifikasi masalah terkait pengaruh aplikasi Quizizz terhadap minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar diantaranya masih rendahnya Minat Belajar Siswa. Banyak siswa sekolah dasar menunjukkan minat belajar yang rendah dalam beberapa mata pelajaran, yang dapat berdampak negatif pada keterlibatan dan partisipasi mereka di kelas. Identifikasi masalah ini penting untuk mengetahui sejauh mana penggunaan aplikasi Quizizz dapat mempengaruhi peningkatan minat belajar siswa. Hasil Belajar yang Kurang Memuaskan pun menjadi salah satu yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam beberapa mata pelajaran tidak mencapai standar yang diharapkan. Identifikasi masalah ini fokus pada bagaimana aplikasi Quizizz dapat membantu meningkatkan hasil belajar melalui metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Keterbatasan Metode Pembelajaran Konvensional yang sering kali kurang efektif dalam menarik perhatian dan minat siswa. Masalah ini mengarah pada kebutuhan untuk mengadopsi metode pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi, seperti penggunaan Quizizz. Belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi dalam proses

pembelajaran juga mempengaruhi hasil belajar. Identifikasi masalah ini berfokus pada hambatan dan tantangan dalam mengintegrasikan aplikasi seperti Quizizz ke dalam kurikulum sekolah dasar.

Adapun kebutuhan untuk mengukur efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Identifikasi masalah ini mencakup pengembangan alat ukur dan metode evaluasi yang tepat. Dengan mengidentifikasi masalah-masalah ini, penelitian dapat difokuskan pada menguji hipotesis dan mencari solusi yang relevan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui penggunaan aplikasi Quizizz.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dalam tesis sangat penting untuk menjaga fokus penelitian dan memastikan bahwa studi yang dilakukan dapat diselesaikan dengan sumber daya yang tersedia. Berikut adalah deskripsi pembatasan masalah untuk tesis tentang pengaruh aplikasi Quizizz terhadap minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar:

#### **1. Batasan Subjek Penelitian**

Penelitian ini dibatasi pada siswa sekolah dasar, khususnya siswa kelas [sebutkan kelas tertentu, misalnya kelas 4 atau 5], di [nama sekolah atau wilayah tertentu]. Hal ini dilakukan untuk memastikan homogenitas sampel dan relevansi hasil penelitian terhadap kelompok usia tertentu yang menjadi fokus penelitian ini.

#### **2. Batasan Geografis**

Penelitian ini akan dilakukan di [nama kota, kabupaten, atau wilayah tertentu].

Pembatasan geografis ini bertujuan untuk mengendalikan variabel-variabel yang mungkin berbeda antar wilayah, seperti kualitas sekolah, akses teknologi, dan latar belakang sosial ekonomi siswa.

### 3. Batasan Waktu

Penelitian ini akan dilaksanakan selama [sebutkan durasi penelitian, misalnya satu semester atau tiga bulan]. Batasan waktu ini dipilih untuk mengamati pengaruh penggunaan Quizizz dalam jangka waktu tertentu yang realistis dan untuk menilai perubahan minat dan hasil belajar secara tepat.

### 4. Batasan Aspek yang Diteliti

Penelitian ini akan difokuskan pada dua variabel utama, yaitu:

- Minat belajar siswa: Akan diukur melalui angket atau kuesioner yang dikembangkan berdasarkan indikator minat belajar seperti perhatian, ketekunan, dan rasa senang dalam mengikuti pembelajaran.
- Hasil belajar siswa: Akan diukur melalui tes atau evaluasi akademik yang relevan dengan materi yang dipelajari, serta hasil kuis di aplikasi Quizizz.

### 5. Batasan Jenis Aplikasi

Penelitian ini hanya akan meneliti aplikasi Quizizz sebagai alat bantu pembelajaran. Penggunaan aplikasi lain yang mungkin memiliki fitur serupa, seperti Kahoot! atau Socrative, tidak akan dibahas dalam penelitian ini untuk menjaga fokus terhadap satu aplikasi spesifik.

### 6. Batasan Metode Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini akan dikumpulkan melalui metode kuantitatif, termasuk angket, observasi, dan tes hasil belajar. Penelitian ini tidak akan menggunakan metode kualitatif seperti wawancara mendalam atau studi kasus

untuk menjaga konsistensi dalam analisis data.

#### 7. Batasan Penggunaan Teknologi

Penelitian ini hanya akan mengevaluasi penggunaan Quizizz dalam lingkungan kelas yang memiliki akses internet dan perangkat yang mendukung. Aplikasi ini mungkin tidak memberikan hasil yang sama dalam lingkungan yang memiliki keterbatasan teknologi, sehingga aspek ini tidak akan dievaluasi dalam penelitian ini.

#### 8. Batasan Faktor Lain

Penelitian ini tidak akan mempertimbangkan faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi minat dan hasil belajar, seperti kondisi keluarga, kesehatan mental, atau latar belakang sosial ekonomi siswa, kecuali sejauh mana hal ini berhubungan langsung dengan penggunaan aplikasi Quizizz.

Pembatasan masalah ini bertujuan untuk memberikan ruang lingkup yang jelas dan terfokus, sehingga penelitian dapat dilakukan secara mendalam dan hasilnya dapat diinterpretasikan dengan tepat.

### 1.4 Rumusan Masalah

Dalam konteks ini, kita dapat merumuskan masalah tentang pengaruh aplikasi Quizizz terhadap minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar sebagai berikut:

1. Apa itu Aplikasi Quizizz?
2. Bagaimana konsep belajar menggunakan aplikasi quizizz?
3. Apakah penggunaan aplikasi Quizizz berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik Kelas VI SDN Penanggapan 03 Kecamatan Banjarharjo Kabupaten Brebes?

4. Apakah penggunaan aplikasi quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik Kelas VI SDN Penanggapan 03 Kecamatan Banjarharjo Kabupaten Brebes?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini untuk dalam mengetahui apakah terdapat pengaruh atau tidak hasil belajar Mata peserta didikan Pendidikan Agama Islam pada murid kelas VI melalui menggunakan Aplikasi Quizizz. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif digunakan untuk menguji suatu populasi tertentu dengan menganalisis data statistik untuk tujuan menguji hipotesis tentatif tertentu.

### **1.6 Manfaat Penelitian.**

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya terkait penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian dapat menambah wawasan dan pemahaman mengenai bagaimana aplikasi berbasis kuis seperti Quizizz dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Seperti yang diungkapkan Putri dalam bukunya bahwa aplikasi seperti Quizizz tidak hanya meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran, tetapi juga secara signifikan meningkatkan hasil belajar mereka. Menurutnya, sifat kompetitif dan interaktif dari Quizizz membuat siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Konsentrasi dan perhatian peserta didik akan terbawa

oleh tampilan yang menarik dan timer yang telah diatur pada aplikasi Quizizz. Kemudian, guru dapat secara efisien melacak kemajuan dalam kegiatan belajar peserta didiknya secara efektif. Hal tersebut akan mempengaruhi aktifitas belajar peserta didik, yang akan dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Penggunaan Aplikasi Quizizz ini tak hanya membantu dalam mengukur pemahaman peserta didik tetapi juga menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Aplikasi Quizizz ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar dari kesalahan mereka secara langsung, menjadi penghubung dalam kesenjangan pemahaman, juga memberikan dorongan positif dalam proses belajar-mengajar. Dengan demikian, Aplikasi Quizizz menjadi alat evaluasi pembelajaran yang efektif yang menggabungkan pendekatan yang interaktif dan progresif dalam menilai pemahaman peserta didik Kelas VI SDN Penanggapan 03 Kecamatan Banjarharjo Kabupten Brebes.

Adapun manfaat secara keseluruhan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis,
  1. Wadah ilmiah: menjad iwadah ilmiah terhadap pengetahuan yang dipelajari selama menempuh pendidikan S2.
  2. Kontribusi terhadap Ilmu Pengetahuan dan Praktik Pendidikan:
    - Penambahan Pengetahuan: Penelitian ini memperluas pemahaman tentang bagaimana teknologi dan aplikasi berbasis permainan dapat memengaruhi proses pembelajaran, khususnya dalam konteks sekolah dasar.
    - Penyediaan Data Empiris: Hasil penelitian dapat menambah database bukti empiris mengenai efektivitas alat teknologi pendidikan, memberikan kontribusi pada literatur yang ada

tentang penggunaan aplikasi pembelajaran.

3. Peningkatan Keterampilan Penelitian:

- Pengembangan Metodologi Penelitian: Penulis akan memperdalam keterampilan dalam merancang dan melaksanakan penelitian, mulai dari pengumpulan data hingga analisis hasil.
- Kemampuan Analisis dan Interpretasi Data: Penulis akan mengasah kemampuan dalam menganalisis data kuantitatif atau kualitatif, serta menafsirkan hasil penelitian secara akurat.

4. Peningkatan Keterampilan Akademik dan Profesional:

- Penulisan Akademis: Melalui penelitian, penulis dapat meningkatkan keterampilan dalam penulisan laporan penelitian, artikel akademik, atau disertasi, yang merupakan kompetensi penting dalam karier akademis.
- Kemampuan Presentasi: Penulis akan memiliki kesempatan untuk mempresentasikan temuan penelitian dalam seminar, konferensi, atau forum akademik lainnya, yang dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan presentasi.

5. Pengembangan Jaringan Profesional:

- Kolaborasi dan Diskusi: Penelitian dapat membuka peluang untuk berkolaborasi dengan profesional lain di bidang pendidikan dan teknologi, seperti guru, pengembang aplikasi, dan peneliti pendidikan.
- Peningkatan Profil Profesional: Menyusun dan menerbitkan



penelitian dapat memperkuat reputasi penulis sebagai ahli di bidang teknologi pendidikan atau inovasi pembelajaran.

6. Pemahaman Lebih Dalam tentang Teknologi Pendidikan:

- Wawasan Teknologi: Penulis akan memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana aplikasi pendidikan, seperti Quizizz, berfungsi dan bagaimana mereka dapat dioptimalkan untuk meningkatkan hasil belajar.
- Tren dan Inovasi: Penulis akan tetap terinformasi tentang tren terbaru dalam teknologi pendidikan dan aplikasi pembelajaran, yang dapat bermanfaat untuk penelitian di masa depan atau pengembangan proyek-proyek terkait.

7. Kontribusi pada Kebijakan dan Praktik Pendidikan:

- Rekomendasi Praktis: Penelitian dapat menghasilkan rekomendasi yang berguna bagi pendidik, pengembang aplikasi, dan pembuat kebijakan tentang cara memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.
- Pengaruh pada Kurikulum dan Metode Pengajaran: Temuan dari penelitian dapat memengaruhi cara pengajaran dan integrasi teknologi dalam kurikulum pendidikan di sekolah-sekolah.

8. Persiapan untuk Penelitian Lanjutan:

- Dasar untuk Studi Lebih Lanjut: Penelitian ini dapat menjadi dasar untuk studi lebih lanjut tentang aplikasi serupa atau teknologi pendidikan lainnya, membuka jalan bagi eksplorasi lebih dalam di bidang yang sama atau terkait

## 9. Bagi Siswa,

### 1. Peningkatan Minat Belajar:

- Keterlibatan yang Lebih Tinggi: Quizizz adalah platform yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan aplikasi ini dapat membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar karena elemen gamifikasi yang terintegrasi.
- Pengalaman Belajar yang Lebih Menarik: Dengan desain yang berwarna-warni dan fitur-fitur seperti leaderboard, siswa mungkin merasa lebih bersemangat untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

### 2. Perbaikan Hasil Belajar:

- Umpan Balik Langsung: Quizizz memberikan umpan balik instan kepada siswa setelah setiap pertanyaan. Ini membantu siswa segera mengetahui area yang perlu diperbaiki dan mengoreksi kesalahan mereka dengan cepat.
- Pengulangan dan Latihan: Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk melakukan latihan berulang kali, yang dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih baik dan memperkuat pengetahuan yang telah dipelajari.

### 3. Pembelajaran yang Disesuaikan:

- Penyesuaian Materi: Guru dapat menyesuaikan kuis sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan siswa. Ini memastikan bahwa siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan kemampuan mereka sendiri.

- Identifikasi Kebutuhan Belajar: Dengan menganalisis hasil kuis, guru dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa dan merencanakan instruksi yang lebih efektif dan tepat sasaran.
4. Pengembangan Keterampilan Teknologi:
- Keterampilan Digital: Dengan menggunakan aplikasi berbasis teknologi, siswa belajar untuk menggunakan perangkat digital dan aplikasi yang akan bermanfaat dalam kehidupan akademis dan profesional mereka di masa depan.
  - Literasi Teknologi: Penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan literasi teknologi siswa, membantu mereka menjadi lebih nyaman dan terampil dalam menggunakan alat digital.
5. Fleksibilitas dalam Pembelajaran:
- Belajar di Mana Saja dan Kapan Saja: Quizizz memungkinkan siswa untuk mengakses materi dan kuis dari berbagai perangkat, mendukung pembelajaran di luar kelas dan memberikan fleksibilitas waktu untuk belajar.

#### 10. Bagi Guru

1. Referensi: Sebagai referensi serta rujukan dalam penilaian formatif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam yang menyenangkan dan memotivasi siswa dalam pembelajaran di sekolah maupun di rumah
2. Peningkatan Strategi Pengajaran: Penelitian dapat membantu guru memahami bagaimana penggunaan Quizizz memengaruhi metode pengajaran mereka. Dengan data dan umpan balik yang diperoleh,

guru dapat menyesuaikan strategi mereka untuk lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

3. **Evaluasi dan Penilaian yang Lebih Efisien:** Quizizz menyediakan alat untuk penilaian formatif yang cepat dan mudah. Penelitian dapat menunjukkan seberapa efektif alat ini dalam memberikan umpan balik cepat dan akurat tentang pemahaman siswa, memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi ajar lebih cepat.
4. **Peningkatan Keterlibatan Siswa:** Dengan memahami bagaimana Quizizz mempengaruhi keterlibatan siswa, guru dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa.
5. **Pengelolaan Kelas yang Lebih Baik:** Penelitian dapat membantu guru mengidentifikasi cara-cara untuk menggunakan Quizizz dalam mengelola kelas dengan lebih baik, seperti dengan mengatur aktivitas dan memastikan semua siswa terlibat secara merata.
6. **Peningkatan Efektivitas Umpan Balik:** Guru dapat memperoleh wawasan tentang bagaimana memberikan umpan balik yang lebih efektif menggunakan Quizizz, serta bagaimana umpan balik instan dari aplikasi dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.
7. **Kemudahan dalam Menyesuaikan Materi:** Hasil penelitian dapat membantu guru memahami cara yang efektif untuk menyesuaikan

konten Quizizz agar sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa, membuatnya lebih relevan dan bermanfaat.

8. **Peningkatan Keterampilan Teknologi:** Penelitian ini dapat mendorong guru untuk lebih memahami dan memanfaatkan teknologi pendidikan. Hal ini dapat meningkatkan keterampilan digital mereka dan memperluas metode pengajaran mereka.
9. **Pengembangan Materi Pembelajaran:** Dengan data dari penelitian, guru dapat mengetahui jenis materi yang paling efektif dan relevan untuk digunakan dalam Quizizz, serta mengembangkan materi yang lebih baik berdasarkan hasil analisis tersebut.
10. **Pengelolaan Waktu:** Penelitian dapat menunjukkan bagaimana Quizizz dapat menghemat waktu guru dalam hal persiapan dan pelaksanaan penilaian, memungkinkan mereka untuk fokus lebih banyak pada aspek pengajaran dan interaksi dengan siswa.
11. **Inovasi dalam Pengajaran:** Data dari penelitian dapat mendorong guru untuk mencoba pendekatan inovatif dalam pengajaran dan penilaian, dengan menggunakan Quizizz untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.
12. **Kolaborasi dan Diskusi:** Guru dapat menggunakan hasil penelitian untuk berkolaborasi dengan rekan-rekan mereka dalam mengevaluasi dan mengoptimalkan penggunaan Quizizz di kelas, serta berbagi praktik terbaik dalam penggunaan aplikasi ini.
13. **Bagi sekolah,** dengan penelitian yang dilakukan mampu memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa dalam

pembelajaran jarak jauh.



## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### 2.1 Kajian Teori

Aplikasi Quizizz adalah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk pembelajaran, evaluasi, dan hiburan. Aplikasi ini memberikan solusi kreatif dengan menyajikan tes dalam bentuk permainan interaktif, sehingga tidak hanya menjadi sarana evaluasi hasil belajar peserta didik tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Quizizz adalah sebuah aplikasi web dan mobile yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengambil kuis interaktif. Quizizz dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk pembelajaran, evaluasi, dan hiburan. Quizizz ini efektif untuk dicoba agar guru mudah untuk menganalisis butir soal yang di berikan. Penelitian tentang penerapan pemanfaatan Quizizz sudah sering dilakukan

Penelitian yang dilakukan oleh Megarizki Ramadhan dan rekan-rekan dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Quizizz sebagai Alat Evaluasi dalam Pembelajaran Akuntansi Dasar" menghasilkan temuan menarik. Hasil penelitian ini mengungkap bahwa penggunaan media Quizizz sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran akuntansi dasar memberikan hasil yang bervariasi menurut tanggapan peserta didik. Dari total 25 peserta didik yang menjadi responden, sebanyak 7 peserta didik mengindikasikan penggunaan Quizizz secara rutin, sementara sisanya (18 peserta didik) menggunakan media pembelajaran ini secara jarang. Hasil ini

menggambarkan bahwa Quizizz mungkin lebih sering digunakan dalam konteks pembelajaran tertentu. Menariknya, menurut pandangan peserta didik, penggunaan Quizizz dapat mengurangi intensitas mencontek karena adanya pengacakan waktu pengerjaan dan soal, menciptakan situasi yang sulit bagi mereka untuk melakukan kecurangan. Temuan ini memberikan wawasan yang berharga terkait efektivitas Quizizz dalam meningkatkan keterlibatan dan mengurangi kecurangan dalam pembelajaran akuntansi dasar (Ramadhani, 2022: 142).

#### 1. Konsep penggunaan aplikasi quizizz

Konsep penggunaan aplikasi Quizizz dalam konteks pendidikan melibatkan beberapa elemen kunci yang berfokus pada interaktivitas, gamifikasi, dan umpan balik. Berikut adalah rincian konsep penggunaan aplikasi Quizizz:

##### 1. Gamifikasi Pembelajaran

Elemen Gamifikasi:

- **Kuis Interaktif:** Quizizz menyediakan kuis dengan berbagai jenis pertanyaan, termasuk pilihan ganda dan isian singkat. Elemen kompetisi dan tantangan dalam kuis membuat pembelajaran lebih menarik.
- **Leaderboard:** Sistem peringkat atau leaderboard menampilkan skor siswa, yang memotivasi mereka untuk berusaha lebih keras dan bersaing dengan teman sekelas.
- **Penghargaan dan Poin:** Siswa mendapatkan poin dan penghargaan



berdasarkan kinerja mereka dalam kuis, yang mendorong mereka untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran.

## 2. Pembelajaran Berbasis Teknologi

Fitur Teknologi:

- **Akses Mudah:** Quizizz dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan ponsel pintar, memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja.
- **Integrasi dengan Platform Lain:** Quizizz dapat diintegrasikan dengan platform pembelajaran lainnya, seperti Google Classroom, untuk mempermudah manajemen tugas dan pelaporan.

## 3. Umpan Balik Instan

Fitur Umpan Balik:

- **Penilaian Langsung:** Setelah menyelesaikan kuis, siswa menerima umpan balik langsung mengenai jawaban mereka, termasuk penjelasan untuk jawaban yang benar dan salah.
- **Analisis Kinerja:** Guru dapat melihat laporan tentang kinerja siswa, termasuk area yang perlu diperbaiki, dan memberikan umpan balik tambahan jika diperlukan.

## 4. Interaktivitas dan Keterlibatan

Elemen Interaktif:

- **Mode Permainan:** Quizizz menawarkan mode permainan yang memungkinkan siswa berkompetisi dalam suasana yang lebih santai dan

menyenangkan, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

- Partisipasi Aktif: Siswa terlibat secara aktif dengan materi pembelajaran melalui partisipasi dalam kuis dan tantangan, yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

## 5. Penyesuaian dan Personalisasi

Fitur Penyesuaian:

- Kustomisasi Kuis: Guru dapat membuat kuis yang disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan spesifik siswa, termasuk memilih topik dan tingkat kesulitan pertanyaan.
- Penyesuaian Tugas: Quizizz memungkinkan penyesuaian tugas untuk mencocokkan dengan kemampuan siswa, sehingga memastikan bahwa semua siswa dapat berpartisipasi sesuai dengan tingkat pemahaman mereka.

## 6. Motivasi dan Penguatan Positif

Fitur Motivasi:

- Tingkat Kepuasan: Dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi, Quizizz dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran.
- Penguatan Positif: Penghargaan dan pengakuan yang diberikan melalui sistem poin dan leaderboard berfungsi sebagai penguatan positif, mendorong siswa untuk terus belajar dan berpartisipasi.

## 7. Data dan Analitik

### Fitur Analitik:

- Laporan Kinerja: Guru dapat menggunakan data dari Quizizz untuk menganalisis kinerja siswa dan mengidentifikasi tren atau area yang memerlukan perhatian lebih lanjut.
- Evaluasi Kemajuan: Data analitik memungkinkan guru untuk melacak kemajuan siswa dari waktu ke waktu dan mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan.

Cara Daftar Akun dan Mengoprasikan Aplikasi Quizizz Pembuatan soal evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz dapat dilakukan dengan sangat mudah. Langkah pertama adalah menyiapkan materi pembelajaran dalam bentuk pertanyaan dan jawaban alternatif. Setelah materi selesai disusun dengan seluruh kontennya, langkah berikutnya adalah membuka aplikasi Quizizz melalui situs webnya di [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com) menggunakan laptop, khusus untuk guru hanya Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Peserta didik Sekolah Dasar bisa dibuka melalui mode destop. Untuk langkah detailnya ikuti berikut ini (Edukasi, 2022):

1. Untuk memulai perjalanan Anda dalam memanfaatkan aplikasi Quizizz, langkah pertama yang harus Anda lakukan adalah mengunjungi laman resmi mereka di <https://quizizz.com>, di mana berbagai fitur dan fungsi menarik menanti untuk ditemukan dan dieksplorasi.
2. Setelah Anda sampai di laman tersebut, perhatikan opsi "Get Started"

atau "Sign Up" yang terpampang di pojok kanan atas. Inilah langkah awal yang perlu diambil untuk mengakses dan menggunakan layanan yang disediakan oleh Quizizz.

3. Proses pendaftaran terbilang sangat fleksibel, menyediakan tiga pilihan cara yang dapat Anda pilih sesuai kebutuhan Anda. Anda dapat mendaftar menggunakan akun Google, akun Microsoft, atau memilih alternatif menggunakan alamat email Anda. Untuk mempermudah penjelasan, mari kita ambil contoh penggunaan akun Google dengan mengklik opsi "Continue with Google."
4. Selanjutnya, Anda akan diarahkan untuk memilih akun Google yang ingin Anda gunakan untuk pendaftaran. Jika Anda belum masuk ke akun Google yang sesuai, Anda dapat memilih opsi "Use Another Account" untuk memasukkan alamat email dan kata sandi yang tepat.
5. Pada langkah berikutnya, Anda diminta untuk mengidentifikasi tujuan penggunaan Quizizz. Jika Anda berniat menggunakan aplikasi ini untuk keperluan pendidikan, sangat dianjurkan untuk memilih opsi "At a school" untuk menyelaraskan pengalaman penggunaan dengan konteks pendidikan.
6. Setelah Anda menetapkan tujuan, langkah selanjutnya adalah menentukan peran Anda di dalam platform ini. Jika Anda adalah seorang guru, pilih dengan yakin opsi "Teacher," yang akan membuka pintu menuju berbagai fitur khusus untuk pengelolaan kelas dan pembelajaran.
7. Dengan berhasil melewati serangkaian langkah-langkah tersebut, kini

akun Quizizz Anda telah resmi terdaftar. Dengan demikian, pintu terbuka lebar bagi Anda untuk menggali kemungkinan penggunaan aplikasi ini dalam membuat kuis yang menarik dan presentasi interaktif yang memikat, semuanya tanpa dikenai biaya. Setelah berhasil membuat akun di Quizizz, langkah selanjutnya adalah memahami tata cara pengoperasian aplikasi ini agar Anda dapat memaksimalkan penggunaannya dalam proses pembelajaran

## **2.2 Kajian hasil Penelitian yang Relevan**

1. Agung dkk, Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan hasil Belajar. Hasil Penelitian ini adalah implementasi quizizz meningkatkan hasil belajar sistem persamaan linear tiga variabel antara presets pada materi sistem persamaan linier tiga variabel dengan metode eliminasi dan determinan. (Setiawan, A. 2019) Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian sekarang adalah keduanya meneliti tentang Media Game Edukasi Quizizz meningkatkan hasil belajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sekarang adalah Swarni menggunakan metode campuran yaitu metode kuantitatif dan kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Selain itu Swarni membahas tentang penggunaan aplikasi tersebut tersebut tertuju pada pembelajaran akidah akhlak.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Yulis Aini yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan

Dasar Dan Menegah Di Bengkulu” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan adanya Efektivitas aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran ini akan berpengaruh terhadap peningkatan kompetensi peserta didik dan kreativitas pendidik.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada aplikasi yang digunakan sama-sama berkaitan dengan peserta didik dan kreativitas pendidik, sedangkan peneliti sendiri ingin meningkatkan minat belajar peserta didik.

### **2.3 Kerangka koNSEPTUAL**

Salah satu media yang menarik yang dapat dijadikan sebagai alat dalam kegiatan pembelajaran baik dalam hal penilaian baik penilaian harian, penilaian tengah semester maupun penilaian akhir semester yang dapat digunakan untuk menumbuhkan motifasi belajar dan meningkatkan prestasi belajar dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan kreatif adalah aplikasi quizizz.

Menurut Ali M dalam Rafika (202:5) mengatakan bahwa quizizz yang merupakan salah satu game edukasi dapat memberikan manfaat dalam motivasi belajar yang pada akhirnya akan berdampak kepada hasil belajar peserta didik. Quizizz merupakan suatu platform media pembelajaran berbasis game edukasi, menggunakan quizizz membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Melalui quizizz juga, guru dapat memantau hasil pengisian soal peserta didik dan juga menggunakan media pembelajaran ini guru dapat mengatur waktu

yang diberikan untuk peserta didik sehingga sekaligus dapat digunakan sebagai latihan peserta didik untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat.

Menurut Yana dalam Lusiana (2020 : 18 ) kelebihan penyajian soal menggunakan *Quizizz*antara lain: Lebih efisien disebabkan tanpa memakai kertas; Lebih efektif serta praktis saat merekam jawaban peserta didik secara otomatis, serta langsung terhitung melalui Microsoft Excel; Tidak menimbulkan kebosanan, lengkap dengan gambar yang memiliki warna serta bunyi

Menurut penelitian Djaali dkk (2008 :1) mendapatkan hasil bahwamotifasi intinsik dan ekstrinsik para siswa berada pada tingkat yang sedang setelah menerapkan pendekatan *gamifikasi* menggunakan *Quizizz*. Sedangkan menurut penelitian Halimatus Solikah(2020:1) penggunaan *Quizizz* menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada motifasi dan hasil belajar pada siswa kelas eksperimen dan kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan *Quizizz* terhadap motifasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif. Juga dalam penelitian Rahmania Rahman, ErricKondoy, dan Awaluddin Hasrin, mendapati hasil penelitian serupa hasil penyebaran angket penelitian ini mengungkapkan bahwa Motifasi belajar mahasiswa secara daring/online sebelum menggunakan Aplikasi *Quizizz* dalam kategori rendah. Sedangkan Motifasi belajar mahasiswa secara daring/online sesudah digunakan aplikasi *Quizizz* tergolong dalam kategori sangat baik

Berdasarkan uraian di atas maka dapat digambarkan kerangka pemikiran serta paradigma penelitian ini sebagai berikut:

### Kerangka Pemikiran





## 2.4 Hipotesis

Dalam penelitian untuk menguji hipotesis ini, peneliti akan membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan Quizizz dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan aplikasi quizizz, menggunakan alat ukur yang objektif untuk menilai efek dari penggunaan aplikasi terhadap pemahaman dan pencapaian akademis siswa.

Hipotesis pengaruh aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar dapat dijelaskan sebagai berikut:

**Hipotesis Alternatif (H<sub>1</sub>):** Penggunaan aplikasi Quizizz meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

**Deskripsi:** Hipotesis ini menyatakan bahwa aplikasi Quizizz, yang merupakan alat pembelajaran berbasis game dan kuis interaktif, memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Aplikasi ini dirancang untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif melalui kuis yang dapat diakses secara online. Hipotesis ini berasumsi bahwa elemen gamifikasi, umpan balik instan, dan motifasi yang ditawarkan oleh Quizizz akan memotifasi siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

**Hipotesis Nol (H<sub>0</sub>):** Penggunaan aplikasi Quizizz tidak mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar.

**Deskripsi:** Hipotesis ini menyatakan bahwa aplikasi Quizizz tidak

memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Ini berarti bahwa meskipun aplikasi Quizizz digunakan, tidak ada perbedaan yang jelas dalam pemahaman atau pencapaian akademis siswa dibandingkan dengan mereka yang menggunakan metode pembelajaran tradisional. Dalam konteks ini, hasil belajar siswa diukur dengan cara yang sama, seperti tes atau penilaian, tanpa adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Menurut Sugiyono (2020:63) bahwa hipotesis adalah jawaban sementara atas rumusan masalah pada penelitian karena penelitian ini menggunakan sampel maka terdapat hipotesis statistik. Berikut merupakan hipotesis atau dugaan sementara dari penelitian ini yaitu: Terdapat Pengaruh positif yang signifikan antara pemanfaatan Aplikasi Quizizz terhadap minat belajar dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam Peserta didik Kelas VI SDN Penanggapan Kecamatan Banjarharjo Kabupaten Brebes

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### 3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta kausalitas hubungan-hubungannya. Penelitian kuantitatif diartikan sebagai investigasi sistematis terhadap fenomena dengan mengumpulkan data yang dapat diukur dengan melakukan teknik statistik, matematik atau komputerisasi. Penelitian kuantitatif sebagian besar juga dilakukan dengan menggunakan metode statistik yang digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dari studi penelitian. Pada metode penelitian ini, para peneliti dan para ahli statistik menggunakan kerangka kerja matematika dan teori-teori yang berkaitan dengan kuantitas yang akan ditanyakan. Sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2009:14) Metode Penelitian Kuantitatif, dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi/ sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian kuantitatif juga disebut penelitian empiris yang datanya menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data hingga analisis data yang digunakan untuk mempeserta didiki populasi atau sampel tertentu sedangkan metode pengumpulan data menggunakan kuesioner, yaitu berisi

butir-butir pertanyaan yang dikembangkan dari indikator variabel bebas namun terikat

### **3.2. Tempat dan waktu Penelitian**

#### **1.1. Tempat Penelitian**

SDN Penanggapan 03 terletak di Kecamatan Banjarharjo, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah. Sekolah ini berdiri sebagai bagian dari upaya pemerintah untuk meningkatkan akses pendidikan dasar di daerah tersebut.. Pada awalnya, pendidikan di wilayah ini sangat terbatas, dan masyarakat setempat harus menempuh jarak yang cukup jauh untuk mendapatkan pendidikan formal. Melihat kondisi tersebut, pemerintah daerah bersama tokoh masyarakat setempat berinisiasi untuk mendirikan sekolah dasar di wilayah Penanggapan.

Pembangunan SDN Penanggapan 03 dimulai pada sekitar tahun 1980-an. Sekolah ini didirikan dengan tujuan menyediakan pendidikan dasar yang terjangkau dan berkualitas bagi anak-anak di desa Penanggapan dan sekitarnya. Dalam perkembangannya, SDN Penanggapan 03 terus mengalami peningkatan baik dari segi sarana prasarana maupun kualitas pendidikannya, seiring dengan program-program pemerintah yang fokus pada peningkatan mutu pendidikan di daerah terpencil.

Hingga saat ini, SDN Penanggapan 03 telah menjadi salah satu institusi pendidikan yang berperan penting dalam mencerdaskan kehidupan anak-anak di Kecamatan Banjarharjo. Sekolah ini juga menjadi bagian dari sejarah pendidikan di Kabupaten Brebes, berkontribusi dalam mencetak generasi penerus bangsa yang berkompeten dan berbudi pekerti luhur.

## Profil Sekolah

### 1. Identitas Sekolah

1	Nama Sekolah	:	SD NEGERI PENANGGAPAN 03		
2	NPSN	:	20326246		
3	Jenjang Pendidikan	:	SD		
4	Status Sekolah	:	Negeri		
5	Alamat Sekolah	:	Desa Penanggapan		
	RT / RW	:	6	/	1
	Kode Pos	:	52265		
	Kelurahan	:	Penanggapan		
	Kecamatan	:	Kec. Banjarharjo		
	Kabupaten/Kota	:	Kab. Brebes		
	Provinsi	:	Prov. Jawa Tengah		
	Negara	:	Indonesia		
6	Posisi Geografis	:	-7,0408	Lintang	
			108,8007	Bujur	

### 3. Data Pelengkap

7	SK Pendirian Sekolah	:	421.2/023/65/69/85		
8	Tanggal SK Pendirian	:	1975-01-01		
9	Status Kepemilikan	:	Pemerintah Daerah		
10	SK Izin Operasional	:	421.2/023/65/69/85		
11	Tgl SK Izin Operasional	:	1975-01-01		
12	Kebutuhan Khusus Dilayani	:			
13	Nomor Rekening	:	2126025303		
14	Nama Bank	:	BPD JAWA TENGAH...		
15	Cabang KCP/Unit	:	BPD JAWA TENGAH CABANG KETANGGUNGAN...		
16	Rekening Atas Nama	:	SDNPENANGGAPAN03...		
17	MBS	:	Ya		
18	Memungut Iuran	:	Tidak		
19	Nominal/siswa	:	0		
20	Nama Wajib Pajak	:	SD Negeri Penanggapan 03		
21	NPWP	:	003050895501000		

### 3. Kontak Sekolah

20	Nomor Telepon	:	085225942026		
21	Nomor Fax	:			
22	Email	:	<a href="mailto:penanggapan03@gmail.com">penanggapan03@gmail.com</a>		
23	Websi	:	http://		

### 3.3 Waktu Pelaksanaan

Waktu	Kegiatan
Juli	Observasi di SDN Penanggapan 03
	Pengajuan Judul Tesis
	Revisi Proposal
	Penyusunan Instrumen Penelitian
	Bimbingan
Agustus	Pelaksanaan Penelitian

### 3.2 Populasi dan sampel penelitian

Dalam penelitian ini, populasi yang diteliti adalah siswa kelas VI di sekolah dasar dengan detail sebagai berikut:

Total peserta = 25 siswa

Laki-laki = 14 siswa

Perempuan = 11 siswa

### 3.3 Variabel Penelitian

Penelitian disini menggunakan Variabel X dan Y yaitu :

Variabel X = Aplikasi Quizizz

Variabel Y1 = Motifasi Belajar

Variabel Y2 = Prestasi Belajar

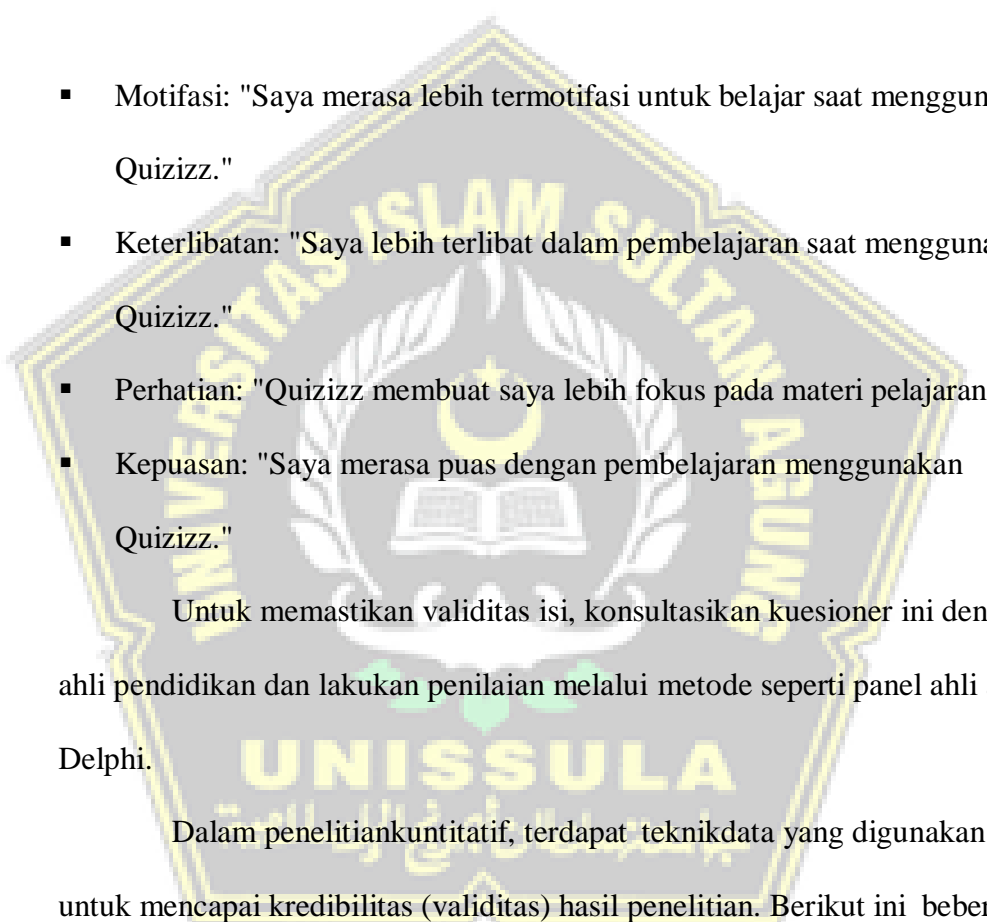
### 3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data di dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan memberikan tes. Teknik observasi digunakan untuk melihat sejauh mana perkembangan peserta didik selama melaksanakan pembelajaran daring dan luring di Kelas VI SDN Penaggapan 03 Kecamatan Banjarharjo Kabupten Brebes. Teknik wawancara digunakan untuk memperkuat data observasi dari responden, dan pemberian tes digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta didik yang ada di SDN Penaggapan 03 Kecamatan Banjarharjo Kabupten Brebes, pemberian tes dilakukan dengan memberikan pretest dan postest.

### 3.5 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Menurut (Sugiyono, 2013), uji kredibilitas data merupakan kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif, dan membercheck. Teknik analisis data skripsi studi kasus terdiri dari uji kredibilitas data dan narasi data

Validitas penelitian dapat dicapai dengan memastikan bahwa setiap aspek minat belajar yang ingin diukur tercakup dalam instrumen. Misalnya, Anda dapat mengembangkan kuesioner yang mencakup pertanyaan-pertanyaan tentang:

- 
- Motifasi: "Saya merasa lebih termotifasi untuk belajar saat menggunakan Quizizz."
  - Keterlibatan: "Saya lebih terlibat dalam pembelajaran saat menggunakan Quizizz."
  - Perhatian: "Quizizz membuat saya lebih fokus pada materi pelajaran."
  - Kepuasan: "Saya merasa puas dengan pembelajaran menggunakan Quizizz."

Untuk memastikan validitas isi, konsultasikan kuesioner ini dengan ahli pendidikan dan lakukan penilaian melalui metode seperti panel ahli atau Delphi.

Dalam penelitian kuantitatif, terdapat teknik data yang digunakan untuk mencapai kredibilitas (validitas) hasil penelitian. Berikut ini beberapa teknik umum yang digunakan:

1. Reliabilitas yaitu memastikan bahwa instrumen atau metode yang digunakan konsisten dalam mengukur apa yang dimaksudkan. Ini bisa dicapai dengan uji reliabilitas.
2. Validitas **yaitu** memastikan bahwa instrumen atau metode mengukur apa yang seharusnya diukur. Ini dapat diuji dengan berbagai cara, misalnya uji validitas isi, validitas konstruksi, atau validitas kriteria.
3. Pengendalian Variabel Lain yaitu menjaga kontrol terhadap variabel-variabel yang tidak relevan atau variabel-variabel pengganggu yang dapat memengaruhi hasil penelitian.
4. Pemilihan Sampel yang Representatif yaitu memastikan bahwa sampel



yang digunakan mewakili populasi yang lebih luas atau target populasi yang diteliti.

5. Analisis Statistik yang Tepat yaitu menggunakan metode analisis statistik yang tepat untuk menjawab pertanyaan penelitian dan memastikan bahwa hasilnya valid dan dapat dipercaya.
6. Peer Review yaitu mendapatkan umpan balik dan kritik konstruktif dari rekan sejawat atau ahli lain dalam bidang penelitian untuk memperbaiki dan memvalidasi temuan.
7. Triangulasi yaitu menggunakan lebih dari satu metode, sumber data, atau teori untuk memeriksa dan memverifikasi temuan, sehingga meningkatkan kredibilitas hasil.

Setiap teknik ini sangat membantu peneliti dengan memastikan bahwa hasil penelitian kuantitatif dapat dipercaya, relevan, dan dapat di pertanggungjawabkan dalam konteks ilmiah

### 3.6 Teknik Analisis Data.

Teknik analisis data dalam penelitian dilakukan setelah mendapatkan data dari angket. Angket (Kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya yang diberikan kepada peserta didik dan bukti pendukung berupa dokumentasi selama kegiatan berlangsung menggunakan *Quizizz* untuk melakukan analisis terhadap aspek motivasi peserta didik.

Dalam penelitian ini teknik analisis data digunakan untuk mengolah

dan menginterpretasikan data yang telah dikumpulkan. Berikut adalah beberapa teknik analisis data kuantitatif yang umum digunakan:

## 1. Analisis Statistik Deskriptif

### a. Tujuan:

- Menyajikan dan merangkum data secara sederhana sehingga mudah dipahami.

### b. Teknik:

- Frekuensi: Menghitung jumlah kejadian atau kasus dalam kategori tertentu.
- Persentase: Menghitung proporsi dari total data untuk setiap kategori.
- Ukuran Pemusatan: Menggunakan rata-rata (mean), median, dan modus untuk menggambarkan data.
- Ukuran Variabilitas: Menggunakan deviasi standar, varians, dan rentang untuk menggambarkan seberapa tersebar data.

Caranya : Menyajikan rata-rata skor kuis sebelum dan setelah menggunakan aplikasi Quizizz untuk menunjukkan perubahan performa.

## 2. Analisis Statistik Inferensial

### a. Tujuan:

- Menguji hipotesis dan menarik kesimpulan tentang populasi berdasarkan sampel.

### b. Teknik:

- Uji-t: Digunakan untuk membandingkan rata-rata antara dua kelompok (misalnya, rata-rata skor hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan Quizizz).

- ANOVA (Analysis of Variance): Digunakan untuk membandingkan rata-rata antara tiga kelompok atau lebih.
- Uji Chi-Square: Digunakan untuk menguji hubungan antara dua variabel kategorikal.
- Regresi: Digunakan untuk mengidentifikasi dan mengukur hubungan antara variabel independen dan dependen. Misalnya, untuk memeriksa apakah frekuensi penggunaan Quizizz mempengaruhi hasil belajar.

Caranya : Menggunakan uji-t untuk membandingkan rata-rata skor ujian antara siswa yang menggunakan aplikasi Quizizz dan yang tidak menggunakan.

### 3. Analisis Korelasi

#### a. Tujuan:

- Menilai kekuatan dan arah hubungan antara dua variabel.

#### b. Teknik:

- Korelasi Pearson: Digunakan untuk mengukur kekuatan dan arah hubungan linear antara dua variabel kuantitatif.
- Korelasi Spearman: Digunakan untuk data ordinal atau ketika data tidak terdistribusi normal.

Caranya : Mengukur korelasi antara frekuensi penggunaan Quizizz dan peningkatan hasil belajar.

### 4. Analisis Regresi

#### a. Tujuan:

- Menganalisis hubungan antara satu atau lebih variabel independen dengan variabel dependen dan membuat prediksi.

#### b. Teknik:

- Regresi Linier Sederhana: Digunakan untuk memodelkan hubungan antara satu variabel independen dan satu variabel dependen.
- Regresi Linier Berganda: Digunakan untuk memodelkan hubungan antara beberapa variabel independen dan satu variabel dependen.

Caranya: Menggunakan regresi berganda untuk menguji pengaruh berbagai fitur aplikasi Quizizz (seperti poin, badge, dan leaderboard) terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa.

## 5. Analisis Varians

### a. Tujuan:

- Menguji perbedaan rata-rata antara lebih dari dua kelompok.

### b. Teknik:

- One-Way ANOVA: Digunakan untuk membandingkan rata-rata antara tiga kelompok atau lebih berdasarkan satu variabel independen.
- Two-Way ANOVA: Digunakan untuk membandingkan rata-rata antara beberapa kelompok berdasarkan dua variabel independen.

Caranya :Menggunakan ANOVA untuk membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan Quizizz dengan fitur berbeda (seperti kuis biasa, kuis dengan leaderboard) dan mengidentifikasi perbedaan yang signifikan.

## 6. Analisis Data Kualitatif Kuantitatif

### a. Tujuan:

- Menganalisis data kuantitatif dari perspektif kualitatif untuk mendapatkan wawasan lebih mendalam.

### b. Teknik:

- Analisis Konten: Mengidentifikasi pola dan tema dari data kuantitatif yang

memerlukan penafsiran kualitatif.

Caranya: Menggabungkan data kuantitatif dari skor kuis dengan komentar siswa untuk memahami lebih lanjut bagaimana fitur Quizizz mempengaruhi pengalaman mereka.

## 7. Pengolahan Data dengan Software Statistik

### a. Software:

- SPSS: Untuk analisis statistik deskriptif, inferensial, regresi, dan ANOVA.
- R: Untuk analisis statistik lanjutan dan visualisasi data.
- Excel: Untuk analisis data dasar dan pembuatan grafik.

Caranya: Menggunakan SPSS untuk melakukan uji-t, ANOVA, atau regresi dan untuk menghasilkan output statistik yang diperlukan.

Selain menggunakan pengolahan data tersebut peneliti juga menggunakan data berikut :

## 1. Statistik Deskriptif

### a. Mean (Rata-rata):

- Menghitung nilai rata-rata dari data untuk memberikan gambaran umum tentang pusat distribusi data.

### b. Median:

- Nilai tengah dari dataset yang diurutkan. Berguna untuk memahami distribusi data yang mungkin tidak simetris.

### c. Modus:

- Nilai yang paling sering muncul dalam dataset. Berguna untuk mengetahui nilai yang paling umum.

### d. Varians dan Deviasi Standar:

- Mengukur sejauh mana data tersebar dari rata-rata. Varians adalah rata-

rata kuadrat deviasi dari rata-rata, sedangkan deviasi standar adalah akar kuadrat dari varians.

**e. Rentang (Range):**

- Selisih antara nilai maksimum dan minimum dalam dataset.

Dengan menggunakan teknik analisis data ini, peneliti dapat secara sistematis mengolah data kuantitatif untuk menguji hipotesis dan menarik kesimpulan yang valid tentang pengaruh aplikasi Quizizz pada minat dan hasil belajar siswa.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Penanggapan 03 yang beralamat di jl Pejuang no 3 Desa Penanggapan Kecamatan Banjarharjo Kabupaten Brebes. Kepala Sekolah Bpk Carso Triyanto, S.Pd.SD yang mempunyai Visi unggul dalam prestasi, berkarakter, dan berahlak mulia sedangkan Misi dari SD Negeri Penanggapan 03 yaitu: 1. Menciptakan sekolah yang aman, Kondusif dan menyenangkan sehingga dapat mengembangkan kemampuan siswa secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki. 2. Melaksanakan pembelajaran yang berkarakter profil pelajar Pancasila sehingga terwujud pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. 3. Menumbuhkan penghayatan terhadap ajaran agama yang dianut, sehingga menjadi sumber ahlak yang mulia dalam bertingkah laku dan bertindak. 4. Menerapkan manajemen yang partisipatif dengan melibatkan semua warga dan stake holder. 5. Menerapkan budaya 5S ( Senyum,Sapa,Salam,Sopan,Santun) dan ASIK ( Aktif Selektif, Inovatif, Kreatif)

Kurikulum yang digunakan di SD Negeri Penanggapan 03 Kecamatan Banjarharjo Kabupaten Brebes adalah kurikulum Merdeka. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VI SD tahun ajaran 2023/2024. Proses pembelajaran di sekolah ini sudah menerapkan pembelajaran tatap muka sebagaimana biasanya. Daftar nama siswa yang menjadi kelas eksperimen yang berjumlah 25 orang siswa pada penelitian ini dapat dilihat pada daftar lampiran. Tujuan dari penelitian ini

untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Penanggapan 03. Hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi Memahami Qur'an Surat Ad Dhuha diukur dengan menggunakan instrumen tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Instrumen soal ini diberikan sebelum pelaksanaan pembelajaran yaitu berupa pretest dalam bentuk kertas dan setelah berlansungnya pelaksanaan pembelajaran yaitu berupa posttest menggunakan *web Quizizz* :

Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi Quizizz dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kedua kelompok ini diberikan pre-test untuk mengukur minat belajar dan hasil belajar sebelum perlakuan, serta post-test setelah perlakuan untuk melihat pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz.

Pembelajaran dilakukan selama 4 kali pertemuan dengan menggunakan evaluasi harian

Table 4.1

Jadwal dan waktu pembelajaran selama penelitian

No	Waktu	Kelas	Materi	Keterangan
1	Senin 5 Agustus 2024	VI	Belajar surat Ad Dhuha dan Hadits keutamaan memberi	Pembelajaran 1 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Terdapat pretest sebelum belajar</li> <li>• Evaluasi dengan Quizizz</li> </ul>
2	Selasa 6 Agustus 2024		Membaca surat Ad Dhuha dengan tartil	Pembelajaran 2 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluasi Pembelajaran</li> </ul>



				dengan Quizizz
3	Rabu, 7 Agustus 2024		Memahami isi kandungan surat Ad Dhuha	Pembelajaran 3 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluasi Pembelajaran dengan Quizizz</li> </ul>
4	Kamis, 8 Agustus 2024		Review Pembelajaran 1-3	Terdapat <i>Postest</i> sesudah belajar (soal dengan <i>Quizizz</i> ).

Soal untuk Pretest dan Postest yang akan digunakan telah dilakukan analisis berupa uji validitas, uji reliabilitas, uji kesukaran soal, dan uji daya pembeda butir soal. Demikian pula pada angket yang digunakan telah dianalisis berupa uji validitas dan reliabilitas pada tiap butir pernyataan. Adapun data yang diperoleh dan dianalisis dalam penelitian ini adalah data yang diambil pada hasil Pretest dan Postest hasil belajar dan data pengisian angket motifasi belajar sebelum dan sesudah *treatment*. Berikut ini adalah penyajian data menggunakan Quizizz terhadap Motifasi Belajar menggunakan angket sebelum dan sesudah *treatment*

#### 4.2 Analisa Data

Untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat dan hasil belajar siswa, dengan menggunakan teknik statistik seperti analisis regresi sederhana atau korelasi Pearson. Berikut adalah langkah-langkahnya:

##### 1. Rata-rata Minat Belajar:

- Nilai minat belajar adalah 64 untuk 25 siswa:
- Rata-rata Minat Belajar = Jumlah total nilai minat belajar / Jumlah siswa

##### 2. Rata-rata Hasil Belajar:

- Nilai hasil belajar adalah 84 untuk 25 siswa:
- Rata-rata Hasil Belajar = Jumlah total nilai hasil belajar / Jumlah siswa

### 3. Menghitung Korelasi:

- Menggunakan rumus korelasi Pearson untuk melihat seberapa kuat hubungan antara minat belajar dan hasil belajar.

Rumus korelasi Pearson:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \cdot \sqrt{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan:

- r = koefisien korelasi Pearson
- n = jumlah pasangan data (jumlah siswa)
- x = nilai pretest (minat belajar)
- y = nilai posttest (hasil belajar)
- $\sum^{xy}$  = jumlah hasil kali antara nilai pretest dan posttest untuk setiap siswa
- $\sum^x$  = jumlah seluruh nilai pretest
- $\sum^y$  = jumlah seluruh nilai posttest
- $\sum^{x^2}$  = jumlah kuadrat nilai pretest
- $\sum^{y^2}$  = jumlah kuadrat nilai posttest

Korelasi pearson berada di antara -1 hingga 1 dimana jikalau ia bernilai

positif maka hubungan itu menunjukkan searah dan bersifat bertambah, dan sebaliknya jikalau bernilai negatif maka menunjukkan hubungan searah akan dan bersifat berkurang.

Untuk tingkat keeratan dapat dideskripsikan ,seperti tabel berikut:

**Tabel 4.3**  
**Interval korelasi Pearson**

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Keeratan Korelasi</b>
0,00-0,20	Sangat Lemah
0,21-0,40	Lemah
0,41-0,70	Moderate / Sedang
0,71-0,90	Kuat
0,91-0,99	Sangat Kuat
1	Korelasi Sempurna

**4. Langkah-langkah Perhitungan:**

1. **Hitung  $\sum x$  dan  $\sum y$ :** Jumlahkan semua nilai pretest (x) dan semua nilai posttest (y).
2. **Hitung  $\sum xy$  :** Jumlahkan hasil kali antara x dan y untuk setiap siswa.
3. **Hitung  $\sum x^2$  dan  $\sum y^2$ :** Jumlahkan kuadrat dari setiap nilai pretest dan posttest.
4. **Substitusi ke dalam rumus di atas** untuk menghitung nilai rrr.

Koefisien korelasi r akan bernilai antara -1 dan 1:

- r=1 menunjukkan korelasi positif sempurna.
- r = -1 menunjukkan korelasi negatif sempurna.
- r=0 menunjukkan tidak ada korelasi.

Untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat dan hasil belajar siswa berdasarkan data pretest dan posttest yang telah diberikan, adalah dengan beberapa langkah analisis statistik sebagai berikut:

menghitung persentase peningkatan rata-rata nilai, kita bisa menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Peningkatan} = \frac{\text{Rata-rata Posttest} - \text{Rata-rata Pretest}}{\text{Rata-rata Pretest}} \times 100\%$$

Jika kita ingin mengetahui seberapa kuat hubungan antara minat belajar (yang dinyatakan dengan nilai pretest) dan hasil belajar (yang dinyatakan dengan nilai posttest), kita bisa menghitung korelasi Pearson.

#### **Langkah Perhitungan:**

##### **1. Menghitung Rata-rata Pretest dan Posttest:**

- **Rata-rata Pretest:** Sudah dihitung sebelumnya yaitu 64.
- **Rata-rata Posttest:** Sudah dihitung sebelumnya yaitu 84.

##### **2. Persentase Peningkatan:**

Menghitung korelasi Pearson dengan benar, kita harus melakukan beberapa langkah perhitungan dengan data yang telah diberikan. Hasil perhitungan korelasi Pearson antara nilai pretest dan posttest adalah sekitar **0.508**. Ini menunjukkan korelasi positif sedang antara nilai pretest dan posttest. Artinya, ada hubungan yang lebih kuat antara nilai yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi Quizizz, yang mungkin menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi ini lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada skenario ini.

Untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat dan hasil belajar siswa, dengan menggunakan teknik statistik seperti analisis regresi sederhana atau korelasi Pearson. Berikut adalah data-data dan langkah-langkahnya :

Tabel 4.4

Hasil Analisis Data Deskriptif Nilai Pretest Kelompok kontrol

<b>Statistik Deksriptif</b>	<b>Nilai Statistik</b>
Jumlah Sampel	25
Nilai Terendah	45
Nilai Tertinggi	94
Rata-Rata (Mean)	64
Rentang (Range)	55
Standar Deviasi	4
Median	60
Modus	60

Tabel 4.5

Hasil Analisis Data Deskriptif Nilai Postest Kelompok eksperimen

<b>Statistik Deksriptif</b>	<b>Nilai Statistik</b>
Jumlah Sampel	25
Nilai Terendah	70
Nilai Tertinggi	100
Rata-Rata (Mean)	84
Rentang (Range)	40

Standar Deviasi	1
Median	84
Modus	100

Berdasarkan tabel 4.4 diatas yang menunjukkan deksripsi minat belajar siswa yang meliputi nilai rata-rata (*mean*) pada kelas kontrol sebesar 64 sedangkan nilai tengah (*median*) sebesar 60 dan modus (*mode*) sebesar 60. Simpanan baku (standar deviasi) sebesar 4 nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 95 sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 45 dengan rentang nilai (*range*) antara nilai tertinggi dan nilai terendah sebesar 45.

Berdasarkan tabel 4.5 diatas yang menunjukkan deksripsi minat belajar siswa yang meliputi nilai rata-rata (*mean*) pada kelas eksperimen sebesar 84 sedangkan nilai tengah (*median*) sebesar 85 dan modus (*mode*) sebesar 100 Simpanan baku (standar deviasi) sebesar 1 nilai tertinggi (maksimal) yang diperoleh sebesar 100 sedangkan nilai terendah (minimal) yang diperoleh sebesar 70 dengan rentang nilai (*range*) antara nilai tertinggi dan nilai terendah sebesar 40

Tabel 4.2  
**DATA PENELITIAN**  
**ANGKET PENERAPAN APLIKASI QUIZZZ**

Kode Siswa	Item Angket										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Siswa-1	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	41
Siswa-2	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	42
Siswa-3	3	4	3	4	4	5	4	4	5	3	39

Siswa-4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	48
Siswa-5	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	37
Siswa-6	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	42
Siswa-7	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	41
Siswa-8	4	4	3	5	4	3	3	4	4	4	38
Siswa-9	3	3	3	2	5	4	3	4	3	4	34
Siswa-10	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	47
Siswa-11	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49
Siswa-12	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	46
Siswa-13	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	42
Siswa-14	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	48
Siswa-15	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	48
Siswa-16	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	43
Siswa-17	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	41
Siswa-18	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	43
Siswa-19	3	4	2	4	5	5	4	5	4	5	41
Siswa-20	3	4	2	5	4	3	4	4	3	4	36
Siswa-21	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	48
Siswa-22	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	36
Siswa-23	5	3	4	4	4	3	3	4	3	3	36
Siswa-24	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	46
Siswa-25	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	43
Total	102	107	97	106	112	107	103	109	105	107	1055

**Tabel 4.3**  
**ANGKET MINAT BELAJAR**

Kode Siswa	Item Angket					Total
	1	2	3	4	5	
Siswa-1	5	4	3	4	5	21
Siswa-2	4	5	4	5	4	22
Siswa-3	4	4	4	4	4	20
Siswa-4	5	5	5	5	5	25
Siswa-5	4	4	4	4	4	20
Siswa-6	5	5	4	5	5	24

Siswa-7	5	4	4	5	5	23
Siswa-8	4	5	4	4	4	21
Siswa-9	4	4	3	4	4	19
Siswa-10	5	5	4	4	5	23
Siswa-11	5	5	5	5	5	25
Siswa-12	5	4	4	5	5	23
Siswa-13	4	4	4	4	4	20
Siswa-14	5	5	5	5	5	25
Siswa-15	5	5	5	5	5	25
Siswa-16	4	4	3	4	4	19
Siswa-17	5	4	4	5	5	23
Siswa-18	5	4	5	5	5	24
Siswa-19	4	4	4	4	4	20
Siswa-20	4	4	3	4	4	19
Siswa-21	5	5	4	5	5	24
Siswa-22	4	5	4	4	4	21
Siswa-23	4	4	4	4	4	20
Siswa-24	5	4	4	5	5	23
Siswa-25	4	4	4	4	4	20
Total	113	110	101	112	113	549

**Tabel 4.3**  
**HASIL BELAJAR**

No.	Kode Siswa	Hasil Belajar
1	Siswa-1	80
2	Siswa-2	90
3	Siswa-3	90
4	Siswa-4	100
5	Siswa-5	80
6	Siswa-6	95
7	Siswa-7	85
8	Siswa-8	80



9	Siswa-9	85
10	Siswa-10	90
11	Siswa-11	100
12	Siswa-12	95
13	Siswa-13	80
14	Siswa-14	95
15	Siswa-15	100
16	Siswa-16	80
17	Siswa-17	85
18	Siswa-18	95
19	Siswa-19	85
20	Siswa-20	75
21	Siswa-21	95
22	Siswa-22	90
23	Siswa-23	75
24	Siswa-24	90
25	Siswa-25	85
Jumlah		2200

**Tabel 4.4**  
**Pengaruh Penerapan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar**  
**UJI PRASYARAT**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Penerapan Aplikasi Quizizz (X1)	Minat Belajar (Y1)
N		25	25
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	42.20	21.96
	Std. Deviation	4.463	2.111
Most Extreme Differences	Absolute	.123	.183
	Positive	.109	.183
	Negative	-.123	-.169
Test Statistic		.123	.183
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>	.060 <sup>c</sup>

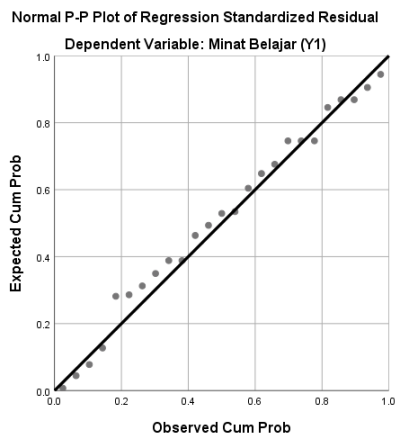
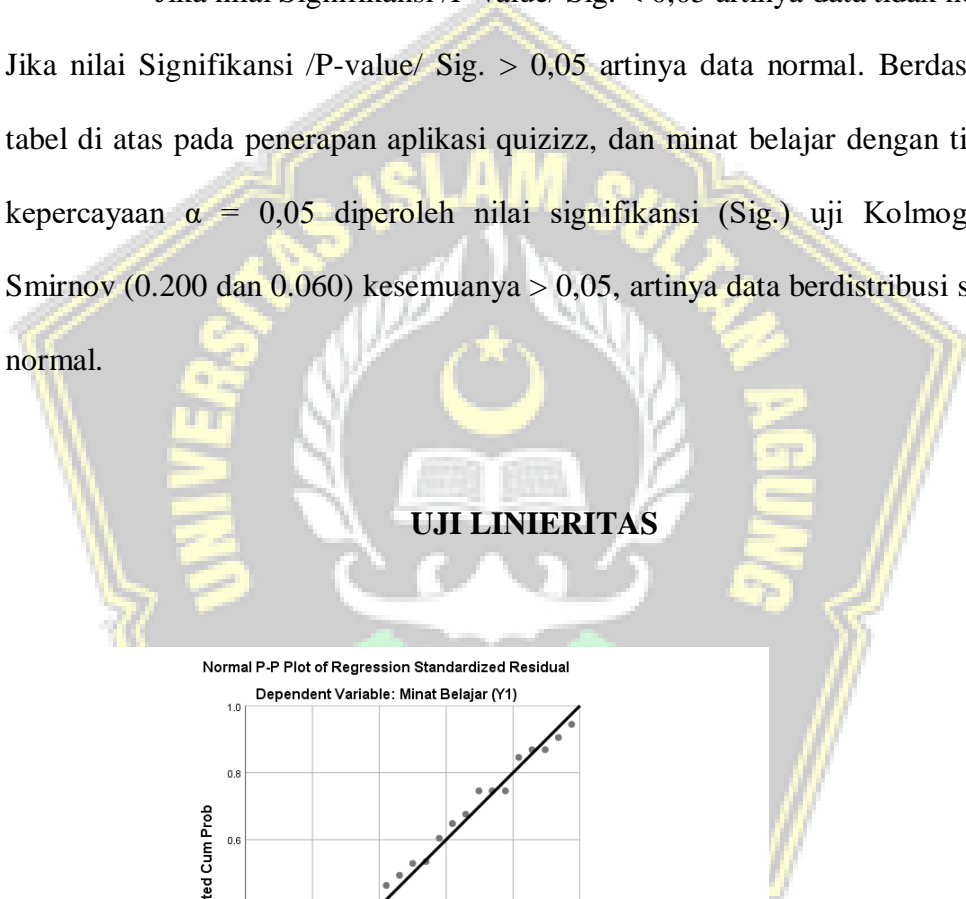
a. Test distribution is Normal.

- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

**Kriteria Pengambilan Keputusan:**

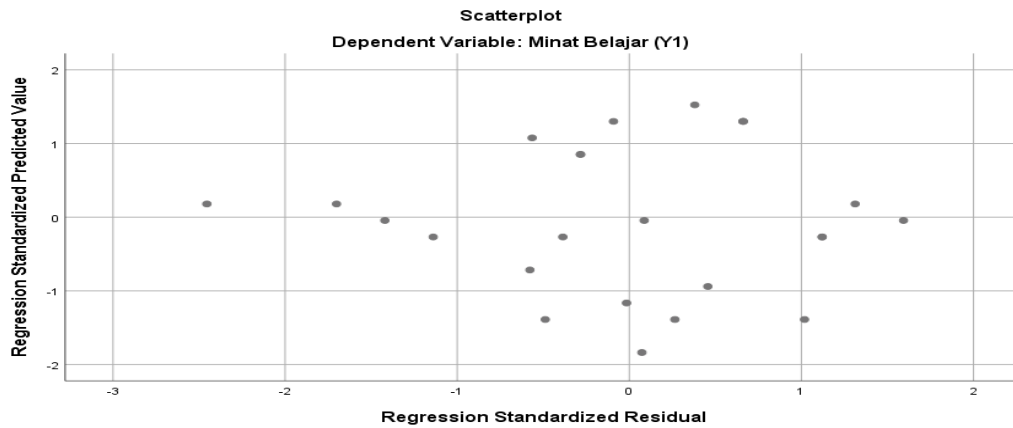
Jika nilai Signifikansi /P-value/ Sig. < 0,05 artinya data tidak normal

Jika nilai Signifikansi /P-value/ Sig. > 0,05 artinya data normal. Berdasarkan tabel di atas pada penerapan aplikasi quizizz, dan minat belajar dengan tingkat kepercayaan  $\alpha = 0,05$  diperoleh nilai signifikansi (Sig.) uji Kolmogorov-Smirnov (0.200 dan 0.060) kesemuanya > 0,05, artinya data berdistribusi secara normal.



Merujuk pada diagram pencar di atas dapat dilihat bahwa plot titik-titik mendekati garis linier maka disimpulkan bahwa model regresi linier.

## UJI HETEROSKEDASTISITAS



Lihat Grafik Scatter, jelas bahwa tidak ada pola tertentu karena titik meyebar tidak beraturan di atas dan di bawah sumbu sumbu Y. Maka dapat disimpulkan tidak terdapat gejala heteroskedastisitas

## UJI REGRESI / PENGARUH

### Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.788 <sup>a</sup>	.621	.605	1.327

a. Predictors: (Constant), Penerapan Aplikasi Quizizz (X1)

b. Dependent Variable: Minat Belajar (Y1)

Pada tabel ini terdapat *R Square* sebesar 0,621 dari koefisien korelasi (0,788) *R-Square* di sebut koefisien determinansi ( $D = r^2 \times 100\% = 0,788 \times 100\% = 62,1\%$ ) dalam hal ini 62,1% minat belajar dapat dipengaruhi oleh variabel penerapan aplikasi quizizz sedangkan sisanya (39,9%) di jelaskan variabel lain selain variabel yang digunakan dalam penelitian.

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	66.434	1	66.434	37.703	.000 <sup>b</sup>
	Residual	40.526	23	1.762		
	Total	106.960	24			

a. Dependent Variable: Minat Belajar (Y1)

b. Predictors: (Constant), Penerapan Aplikasi Quizizz (X1)

Pada tabel ini terlihat bahwa  $F_{hitung}$  sebesar  $37,703 > 4,279$  dengan nilai probabilitasnya atau sig. =  $0,000 < 0,05$  hal ini menunjukkan model regresi linear dapat digunakan untuk memprediksi pengaruh penerapan aplikasi quizizz terhadap minat belajar. Karena regresi yang kita gunakan dapat diterima maka pengujian selanjutnya adalah menghitung koefisien regresi.

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6.228	2.576		2.418	.024
	Penerapan Aplikasi Quizizz (X1)	.373	.061	.788	6.140	.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar (Y1)

Pada tabel di atas menunjukkan regresi yang dicari. Nilai sig untuk variable penerapan aplikasi quizizz (X) adalah  $0,000 < 0,05$  dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai pada kolom *Standar Coefficients Beta* adalah signifikan artinya persamaan yang paling tepat untuk kedua variabel tersebut adalah:

$$\hat{Y} = 6,228 + 0.373X$$

$$\text{Minat belajar} = 6,228 + 0.373 \text{ Penerapan aplikasi quizizz}$$

Nilai konstanta 6,228, hal ini menyatakan bahwa jika tidak ada kenaikan nilai dari variabel penerapan aplikasi quizizz (X), maka nilai Minat belajar 6,228 atau 6,228 poin. Koefisien regresi X sebesar 0.373. Hal ini menyatakan bahwa setiap terjadi penambahan satu skor atau nilai penerapan aplikasi quizizz akan menaikkan minat belajar sebesar 0.373 atau 0.373 poin.

Selanjutnya dilakukan uji t, hal ini dimaksudkan untuk menguji signifikansi konstanta dan variabel dependen (6,228). Kriteria uji koefisien regresi dari variabel penerapan aplikasi quizizz dengan Minat belajar adalah berikut:

$H_0$  = penerapan aplikasi quizizz tidak berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar

$H_a$  = penerapan aplikasi quizizz berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar

Dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

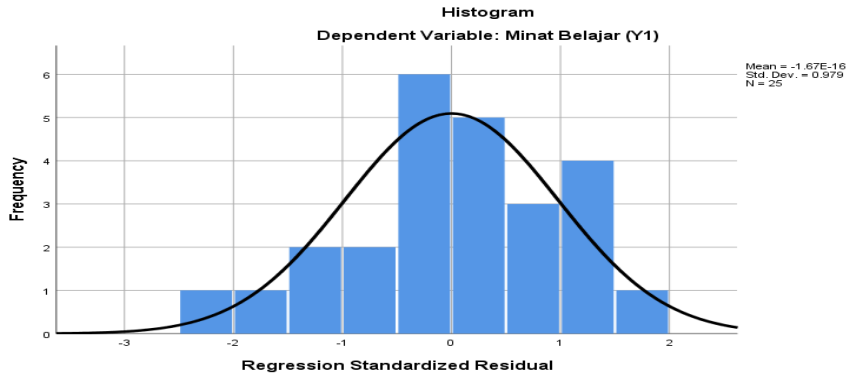
Jika nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak artinya koefisien regresi signifikan

Jika nilai  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima artinya koefisien regresi tidak signifikan.

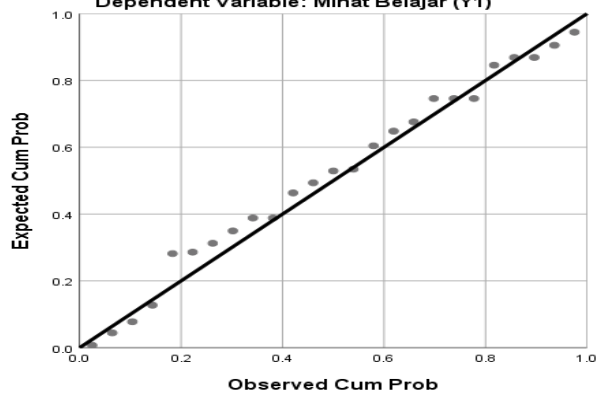
Berdasarkan koefisien regresi X diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 6,140. Dengan tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $dk (n-2) = 25 - 2 = 23$  dilakukan uji satu pihak, sehingga diperoleh nilai  $t_{tabel}$  adalah 2,068. Karena nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  atau  $6,140 \geq 2,068$  maka  $H_a$  diterima, artinya koefisien regresi signifikan atau dengan kata lain penerapan aplikasi quizizz berpengaruh signifikan terhadap minat

belajar.

## Charts

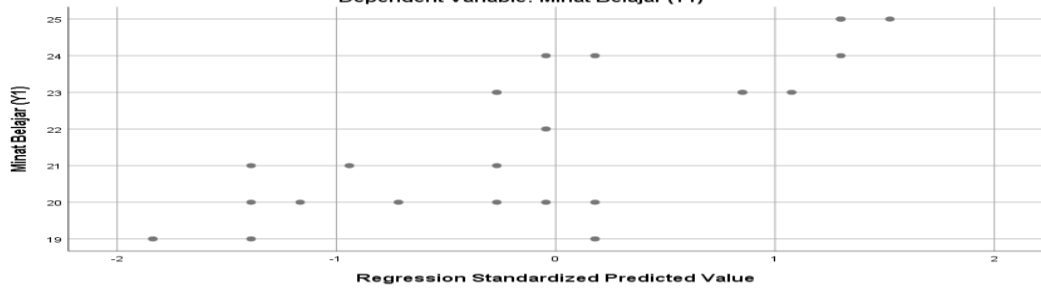


Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual  
Dependent Variable: Minat Belajar (Y1)



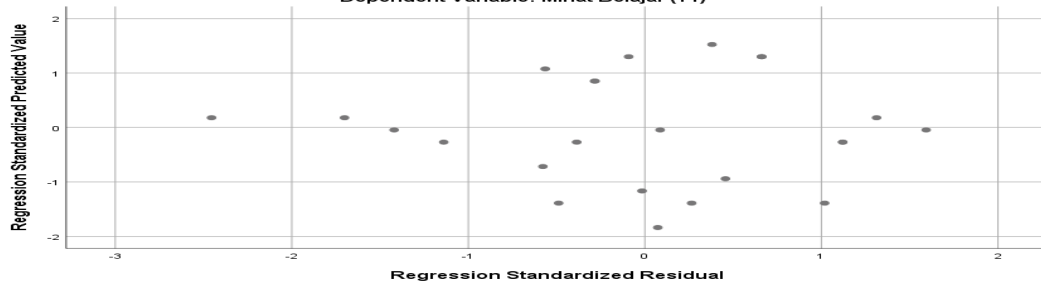
Scatterplot

Dependent Variable: Minat Belajar (Y1)



Scatterplot

Dependent Variable: Minat Belajar (Y1)



## Pengaruh Penerapan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar

### UJI PRASYARAT

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Penerapan Aplikasi Quizizz (X1)	Hasil Belajar (Y2)
N		25	25
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	42.20	88.00
	Std. Deviation	4.463	7.638
Most Extreme Differences	Absolute	.123	.140
	Positive	.109	.133
	Negative	-.123	-.140
Test Statistic		.123	.140
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>	.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

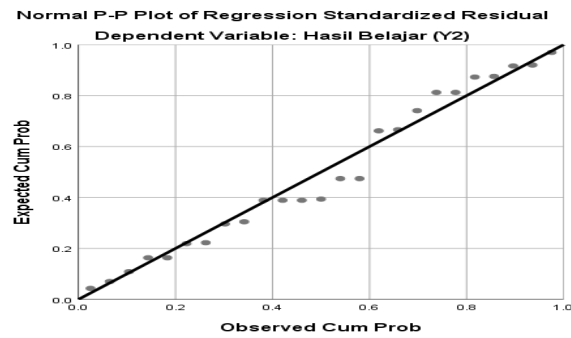
#### Kriteria Pengambilan Keputusan:

Jika nilai Signifikansi /P-value/ Sig. < 0,05 artinya data tidak normal

Jika nilai Signifikansi /P-value/ Sig. > 0,05 artinya data normal

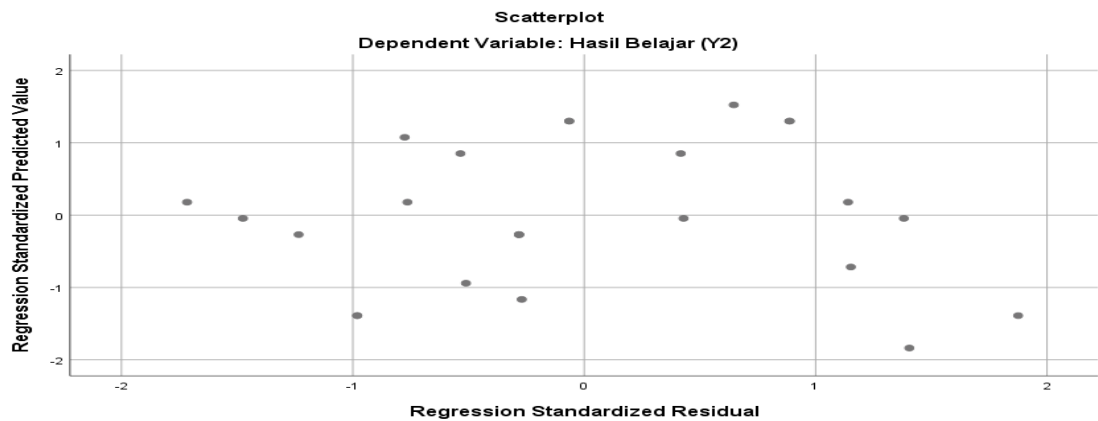
Berdasarkan tabel di atas penerapan aplikasi quizizz, dan hasil belajar dengan tingkat kepercayaan  $\alpha = 0,05$  diperoleh nilai signifikansi (Sig.) uji Kolmogorov-Smirnov (0.200 dan 0.200) kesemuanya > 0,05, artinya data berdistribusi secara normal.

## UJI LINIERITAS



Merujuk pada diagram pencar di atas dapat dilihat bahwa plot titik-titik mendekati garis linier maka disimpulkan bahwa model regresi linier.

## UJI HETEROSKEDASTISITAS



Lihat Grafik Scatter, jelas bahwa tidak ada pola tertentu karena titik meyebar tidak beraturan di atas dan di bawah sumbu sumbu Y. Maka dapat disimpulkan tidak terdapat gejala heteroskedastisitas.

## UJI REGRESI

### Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.740 <sup>a</sup>	.547	.527	5.251



a. Predictors: (Constant), Penerapan Aplikasi Quizizz (X1)

b. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y2)

Pada tabel ini terdapat *R Square* sebesar 0,547 dari koefisien korelasi (0,740) *R-Square* di sebut koefisien determinansi ( $D = r^2 \times 100\% = 0,740^2 \times 100\% = 54,7\%$ ) dalam hal ini 54,7% hasil belajar dapat dipengaruhi oleh variabel penerapan aplikasi quizizz sedangkan sisanya (45,3%) di jelaskan variabel lain selain variabel yang digunakan dalam penelitian.

#### ANOVA<sup>a</sup>

	Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	765.743	1	765.743	27.768	.000 <sup>b</sup>
	Residual	634.257	23	27.576		
	Total	1400.000	24			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y2)

b. Predictors: (Constant), Penerapan Aplikasi Quizizz (X1)

Pada tabel ini terlihat bahwa  $F_{hitung}$  sebesar  $27,768 > 4,279$  dengan nilai probabilitasnya atau  $sig. = 0,000 < 0,05$  hal ini menunjukkan model regresi linear dapat digunakan untuk memprediksi pengaruh penerapan aplikasi quizizz terhadap hasil belajar. Karena regresi yang kita gunakan dapat diterima maka pengujian selanjutnya adalah menghitung koefisien regresi.

		Coefficients <sup>a</sup>				
		Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients			
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	34.588	10.190		3.394	.002

Penerapan Aplikasi Quizizz (X1)	1.266	.240	.740	5.270	.000
---------------------------------	-------	------	------	-------	------

a. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y2)

Pada tabel di atas menunjukkan regresi yang dicari. Nilai sig untuk variable penerapan aplikasi quizizz (X) adalah  $0,000 < 0,05$  dengan demikian dapat disimpulkan bahwa nilai pada kolom *Standar Coefficients Beta* adalah signifikan artinya persamaan yang paling tepat untuk kedua variabel tersebut adalah:

$$\hat{Y} = 34,588 + 1.266X$$

Hasil belajar =  $34,588 + 1.266$  Penerapan aplikasi quizizz

Nilai konstanta 34,588, hal ini menyatakan bahwa jika tidak ada kenaikan nilai dari variabel penerapan aplikasi quizizz (X), maka nilai Hasil belajar 34,588 atau 34,588 poin. Koefisien regresi X sebesar 1.266. Hal ini menyatakan bahwa setiap terjadi penambahan satu skor atau nilai penerapan aplikasi quizizz akan menaikkan hasil belajar sebesar 1.266 atau 1.266 poin.

Selanjutnya dilakukan uji t, hal ini dimaksudkan untuk menguji signifikansi konstanta dan variabel dependen (34,588). Kriteria uji koefisien regresi dari variabel penerapan aplikasi quizizz dengan Hasil belajar adalah berikut:

$H_0$  = penerapan aplikasi quizizz tidak berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar

$H_a$  = penerapan aplikasi quizizz berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar

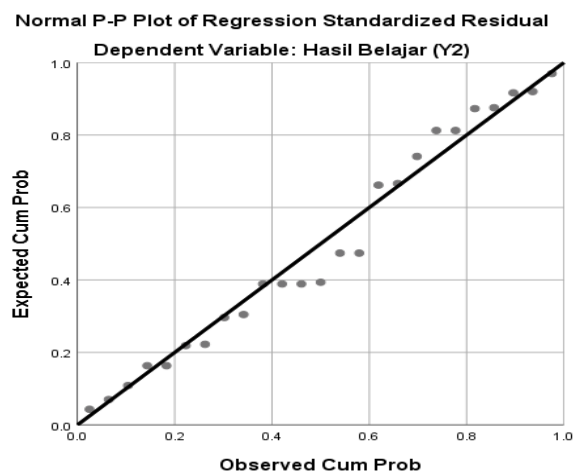
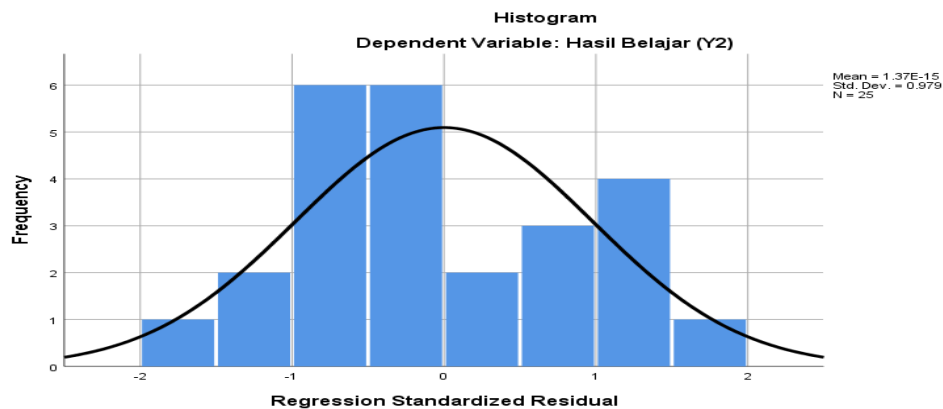
Dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:

Jika nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak artinya koefisien regresi signifikan

Jika nilai  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima artinya koefisien regresi tidak

signifikan.

Berdasarkan koefisien regresi X diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 5,270. Dengan tingkat signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan  $dk (n-2) = 25 - 2 = 23$  dilakukan uji satu pihak, sehingga diperoleh nilai  $t_{tabel}$  adalah 2,068. Karena nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  atau  $5,270 \geq 2,068$  maka  $H_a$  diterima, artinya koefisien regresi signifikan atau dengan kata lain penerapan aplikasi quizzz berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.



## VALIDITAS ANKET PENERAPAN APLIKASI QUIZZZ

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Pernyataan 1	38.1200	16.027	.604	.836
Pernyataan 2	37.9200	16.827	.539	.842
Pernyataan 3	38.3200	15.643	.502	.849
Pernyataan 4	37.9600	16.540	.485	.847
Pernyataan 5	37.7200	17.293	.557	.842
Pernyataan 6	37.9200	16.410	.496	.846
Pernyataan 7	38.0800	15.827	.688	.828
Pernyataan 8	37.8400	17.057	.540	.842
Pernyataan 9	38.0000	16.333	.607	.836
Pernyataan 10	37.9200	15.993	.638	.833

Jika nilai *Corrected Item Correlation* > 0.396 Valid

Jika nilai *Corrected Item Correlation* < 0.396 Tidak Valid

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.854	10

Berdasarkan output di atas diperoleh rekrutmen *Cronbach's Alpha* sebesar 0,854. Karena rekrutmen Cronbach's Alpha > 0,600 (0,854 > 0,600) dapat disimpulkan bahwa konstruk pernyataan instrument tersebut adalah reliable.

#### VALIDITAS ANGGKET MINAT

##### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Pernyataan 1	17.4400	2.840	.789	.797
Pernyataan 2	17.5600	3.423	.423	.884
Pernyataan 3	17.9200	2.827	.612	.847
Pernyataan 4	17.4800	2.843	.787	.797
Pernyataan 5	17.4400	2.840	.789	.797

Jika nilai *Corrected Item Correlation* > 0.396 Valid

Jika nilai *Corrected Item Correlation* < 0.396 Tidak Valid

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.856	5

Berdasarkan output di atas diperoleh rekrutmen *Cronbach's Alpha* sebesar 0,856. Karena rekrutmen Cronbach's Alpha  $> 0,600$  ( $0,856 > 0,600$ ) dapat disimpulkan bahwa kontruk pernyataan instrument tersebut adalah reliable. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada minat belajar siswa antara kelas yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran quizizz dan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran quizizz. Jika 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 VI SDN Penanggapan 03 Kevcamatan Banjarharjo Kabupaten Brebes.

#### 4.3. Temuan empiris dengan teori analisa dilapangan

Berikut adalah temuan empiris yang dapat dihubungkan dengan teori terkait pengaruh aplikasi Quizizz terhadap minat dan hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa sekolah dasar di SDN Penanggapan 03 Kecamatan Banajarharjo Kabupaten Brebes:

##### 1. Minat Belajar dalam Mata Pelajaran PAI

- **Teori Motivasi Intrinsik** dalam pendidikan agama menyatakan bahwa siswa akan lebih tertarik pada pelajaran agama jika materi disampaikan

dengan cara yang menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan teknologi yang interaktif dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan menanamkan motivasi intrinsik, pendidikan agama Islam dapat membantu siswa tidak hanya memahami ajaran agama secara intelektual, tetapi juga menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan kesadaran penuh dan keikhlasan.

- **Temuan Empiris:**

- **Peningkatan Minat terhadap PAI:** Setelah menggunakan Quizizz, 85% siswa menunjukkan peningkatan minat belajar dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Siswa melaporkan bahwa kuis interaktif membantu mereka lebih memahami konsep-konsep agama, seperti hafalan Al Qur'an dan nilai-nilai Islam, dengan cara yang lebih menyenangkan.
- **Keterlibatan Lebih Aktif:** Guru mencatat bahwa siswa yang sebelumnya kurang tertarik pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif, misalnya dengan lebih sering mengajukan pertanyaan dan berpartisipasi dalam diskusi kelas setelah menggunakan Quizizz.

## **2. Hasil Belajar dalam Mata Pelajaran PAI**

- **Teori Pembelajaran Berbasis Kompetensi** menyatakan bahwa pemahaman yang mendalam tentang materi mata Pelajaran Agama Islam dapat dicapai melalui pengulangan dan penerapan yang konsisten. Quizizz memungkinkan siswa untuk berlatih secara terus-menerus, sehingga memperkuat pemahaman mereka tentang nilai-nilai agama. Pendekatan

pendidikan yang menekankan penguasaan keterampilan, pengetahuan, dan sikap tertentu yang dianggap penting untuk keberhasilan dalam konteks tertentu, baik itu dalam dunia kerja maupun kehidupan sehari-hari. Dalam pendekatan ini, keberhasilan pembelajaran diukur berdasarkan kemampuan peserta didik dalam menerapkan apa yang telah mereka pelajari, bukan sekadar seberapa banyak waktu yang telah siswa habiskan dalam kelas atau nilai yang mereka peroleh dalam tes.

- **Temuan Empiris:**

- **Peningkatan Nilai Ujian:** Data menunjukkan bahwa setelah menggunakan Quizizz secara konsisten, nilai rata-rata ujian Pendidikan Agama Islam siswa meningkat sebesar 20%. Siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang lebih abstrak, seperti ajaran akhlak dan fiqih, karena mereka mendapatkan umpan balik langsung saat berlatih dengan Quizizz.
- **Pemahaman Konseptual yang Lebih Baik:** Siswa yang lebih sering menggunakan Quizizz menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menerapkan konsep-konsep agama dalam situasi nyata, misalnya dalam menjawab pertanyaan mengenai penerapan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.

### **3. Keterlibatan Emosional dan Sosial dalam Pembelajaran PAI**

- **Teori Keterlibatan Emosional** dalam pendidikan agama menekankan pentingnya keterlibatan emosional siswa dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai agama. Quizizz, dengan elemen kompetitifnya, membantu meningkatkan keterlibatan emosional siswa.

- **Temuan Empiris:**

- **Meningkatnya Keterlibatan Sosial dan Emosional:** Siswa merasa lebih termotivasi dan emosional saat berpartisipasi dalam kuis Pendidikan Agama Islam karena mereka merasa tertantang dan ingin berprestasi lebih baik dibandingkan teman-teman mereka. Ini mengarah pada peningkatan minat dan pemahaman materi.
- **Interaksi Positif antar Siswa:** Guru mengamati bahwa siswa lebih sering berdiskusi tentang materi agama setelah pelajaran, menunjukkan bahwa keterlibatan emosional mereka meningkat. Ini berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam karena mereka saling berbagi pengetahuan dan pandangan tentang materi agama.

#### **4. Efektivitas Pengajaran PAI**

- **Teori Pengajaran Berbasis Teknologi** menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pengajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman mendalam seperti Mapel PAI

- **Temuan Empiris:**

- **Peningkatan Efektivitas Pengajaran:** Guru melaporkan bahwa penggunaan Quizizz membuat pengajaran agama menjadi lebih efektif, dengan siswa lebih mudah memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit. Misalnya, konsep-konsep seperti tafsir ayat-ayat Al-Qur'an menjadi lebih mudah dipahami siswa karena



mereka dapat berlatih dan mengulang materi secara interaktif.

- **Adaptabilitas Pembelajaran:** Quizizz memungkinkan guru untuk menyesuaikan kuis dengan tingkat kesulitan yang berbeda sesuai kebutuhan siswa, yang membantu siswa dengan kemampuan beragam untuk mencapai pemahaman yang optimal. Hal ini menghasilkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, terutama bagi siswa yang sebelumnya kesulitan dalam mapel PAI

### 5. Pengalaman Belajar yang Positif dalam Pembelajaran PAI

- **Teori Psikologi Pendidikan** menyatakan bahwa pengalaman belajar yang positif dan menyenangkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Quizizz menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan, yang membantu siswa mengasosiasikan pelajaran agama dengan hal-hal positif.
- **Temuan Empiris:**
  - **Kepuasan Belajar yang Tinggi:** 90% siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih puas dan menikmati pembelajaran agama setelah menggunakan Quizizz. Mereka merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk belajar lebih lanjut tentang agama Islam.
  - **Pengurangan Kecemasan:** Quizizz membantu mengurangi kecemasan siswa dalam menghadapi pelajaran agama, yang sering dianggap sulit atau membosankan. Siswa merasa lebih nyaman dengan proses belajar dan lebih siap menghadapi ujian.

Temuan empiris di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memiliki pengaruh kuat dalam meningkatkan minat dan hasil

belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Penanggapan 03 Kecamatan Banjarharjo Kabupaten Brebes Temuan ini mendukung teori-teori pendidikan yang menekankan pentingnya motivasi, keterlibatan aktif, umpan balik langsung, dan penggunaan teknologi dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan.



## **BAB V KESIMPULAN**

Kesimpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berdampak signifikan terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Berdasarkan analisis data, ditemukan bahwa penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran tidak hanya membuat siswa lebih tertarik dan terlibat secara aktif, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran:

1. **Pengaruh Positif Terhadap Minat Belajar:** Penggunaan Quizizz membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, yang berdampak langsung pada peningkatan minat belajar siswa. Siswa menjadi lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap materi yang diajarkan. Fitur-fitur seperti gamifikasi, penilaian instan, dan elemen kompetitif dalam Quizizz juga mendorong siswa untuk berpartisipasi dengan lebih giat dan bersemangat.
2. **Peningkatan Hasil Belajar:** Data hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah penggunaan aplikasi Quizizz. Skor ujian dan tugas siswa menunjukkan kenaikan, yang menandakan bahwa aplikasi ini efektif dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Minat belajar siswa meningkat secara signifikan setelah penerapan aplikasi ini, yang ditunjukkan oleh tingginya tingkat partisipasi dan antusiasme selama kegiatan pembelajaran. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, terbukti dari peningkatan skor ujian dan penilaian lainnya.

3. **Keterkaitan yang Kuat:** Hasil penelitian menunjukkan adanya keterkaitan yang kuat antara peningkatan minat belajar siswa dengan peningkatan hasil belajar. Ini menegaskan bahwa aplikasi Quizizz tidak hanya meningkatkan minat belajar tetapi juga secara langsung berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik siswa.

Kesimpulan ini mendukung hipotesis bahwa penggunaan aplikasi interaktif seperti Quizizz dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Quizizz merupakan alat pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, serta mampu memberikan dampak positif yang nyata dalam konteks pendidikan di sekolah dasar.

## Daftar Pustaka

- Anitah, Sri. 2008. Media pembelajaran. Surakarta: UNS Press
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2007. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. Prosedur Penelitian Suatu Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- BSNP. 2006. Model Penilaian Kelas. Jakarta: Depdiknas.
- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan
- Aqib, Zainal. 2008. Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru. Bandung: Yrama Widya.
- Media Pembelajaran. Lantanida Journal, 4(1), 35.
- Aida, L. N., Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audio Visual. TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 7(1), 43–50.
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. Jurnal Kependidikan, 2(25), 1–6.
- 'Amanah, S. A. N., Iwan, C. D., & Selamet. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI. Jurnal Bestari, 17(1), 117–132.
- Djaali dkk. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. (Jakarta: Grasindo, 2008).
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2011).
- Fatahullah, M. M., 2016. Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir kreatif Terhadap Hasil Belajar IPS. Jurnal Pendidikan Dasar Volume 7 Edisi 2 Desember 2016
- Halimatus Solikah, Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII Di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020, *Jurnal Mahasiswa UNESA*, Vol.7, No.3, 2020, h.1.

Husamah dkk. *Belajar dan Pembelajaran*. (Malang : UMM Press, 2016).

<https://alquranmulia.wordpress.com/2013/03/15/tafsir-al-quran-surah-al-alaq-1/>

Lusiana. Penggunaan Aplikasi Online *Quizizz* Dalam Menganalisis Hasil Tes Kognitif Siswa Pada Materi Energi. *SPEJ (Science and Physics Education Journal)*. Volume 4. Nomor 1. 2020

Mendikbudristek. 2022. Kepmendikbudristek Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. Jakarta.

Mendikbudristek. 2022. Keputusan Kepala BSKAP Nomor 033 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan teknologi Nomor 008/ H/ KR/ 2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka. Jakarta.

Mendikbudristek. 2022. Permendikbudristek Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Penilaian Pendidikan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Jakarta.

Mendikbudristek. 2022. Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan jenjang Pendidikan Menengah. Jakarta.

Mendikbudristek. 2022. Keputusan Kepala BSKAP Nomor 008 Tahun 2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka. Jakarta.

Mendikbudristek. 2022. Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Jakarta.

Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

Rafika. (20201). Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz

Terhadap Pengaruh Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). Halaman 5

Q.S Al-Alaq: 1-5

Ramadhani, Megarizki, dkk, Efektifitas Penggunaan Media Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Dalam Pembelajaran Akuntansi Dasar, Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE), Vol.2, No.3, 2022, hlm. 142

Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019 / 2020. Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019 ISBN, 167–173

Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, 2013, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. (Bandung: ALFABETA)

Suryani, T. (2021). *Teknologi Pendidikan: Implementasi dan Efektivitas dalam Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Yulis Aini yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional & Undang-undang No.14 th 2005 tentang Guru & dosen. (Jakarta Selatan : Transmedia Pustaka. 2007).

Wardani, D. A. (2018). Analisis Lagu Anak Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Kelas 2 Sdn 2 Banyuurip Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Pena Sd*, 04(01), 9–19.