

**PENGARUH APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR AL-QUR'AN HADITS SISWA KELAS 4
DI MI AL-UMM KARAWANG**

¹Eka Syifa Nurfadillah, ²Tajuddin Nur, ³Neng Ulya
^{1,2,3}Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia
ekasyifa.nurfadillah17045@student.unsika.ac.id

Abstrak

Ketika pembelajaran daring, minat belajar siswa menjadi persoalan krusial dan penting untuk dibahas, karena tingkat minat belajar siswa yang kian menurun dengan pembelajaran yang monoton terutama dalam pelajaran all-Qur'an Hadits. Untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan, diperlukan media pembelajaran yang relawan, oleh karena itu, penerapan metode Quizizz merupakan aplikasi berbasis game yang memiliki nilai edukasi dan dirasa cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran khususnya untuk siswa dikelas IV MI al-Umm Karawang. Quizizz juga memiliki beberapa fitur yang memadai untuk dilaksanakan sebagai penilaian formal, tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis apakah ada pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasional. Proses pengumpulan data dengan teknis dokumentasi dan penyebaran angket melalui google form kepada 41 siswa kelas IV MI al-Umm Karawang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz berjalan dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil data distribusi frekuensi pada aplikasi Quizizz adalah 3,74 yang masuk dalam kategori tinggi. Untuk minat belajar Al-Qur'an Hadits siswa menunjukkan kategori tinggi, karena dalam hasil distribusi frekuensi mendapatkan rata-rata 3,52. Hal ini menunjukkan penggunaan aplikasi Quizizz memiliki pengaruh yang baik terhadap minat belajar, karena dari hasil uji hipotesis memiliki pengaruh yang positif dan signifikan dengan skor < 0,05.

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Minat Belajar, Al-Qur'an Hadits.

Abstract

When online learning, students' learning interest becomes a crucial and important issue to discuss, because the level of interest in learning students are decreasing with monotonous learning, especially in the lessons of the Qur'an Hadith. To make learning fun, relawan media is required, Quizizz is a game-based application that has educational value. Quizizz also has some adequate features to implement as a formal assessment. Researchers conducted quantitative research with correlational types. The purpose of this study is to analyze whether there is an influence on the use of Quizizz application on the interests of students studying grade 4 in the subjects of the Qur'an Hadith. The process of collecting data with technical documentation and dissemination of questionnaires through google form to 41 students of grade IV MI Al-um Karawang. The results showed that the use of Quizizz application went well. This can be seen from the results of frequency distribution data in quizizz application is 3.74 which falls into the high category. For the interest in learning the Qur'an Hadith students showed a high category, because in the results of the distribution of frequencies get an average of 3.52. This indicates that the use of Quizizz app has a good influence on learning interests, because from the hypothetical test results have a positive and significant influence with a score of < 0.05.

Keywords: Quizizz Application, Learning Interests, Qur'an Hadith.

Pendahuluan

Pada akhir tahun 2019 tepatnya dibulan November pandemi Covid-19 atau yang sudah umum dikenal dengan sebutan wabah *corona virus disease* menyerang Cina, kota Wuhan. Virus yang mulanya dianggap biasa kemudian menjadi darurat karena menyebar sangat cepat dan dapat membunuh manusia. Pandemi Covid-19 memberikan pengaruh terhadap perubahan dalam beberapa aspek. Termasuk pada aspek pendidikan. Salah satu cara yang dilakukan untuk meminimalisir penyebaran virus tersebut dengan menetapkan kebijakan diam dirumah dan kerja dari rumah Akibat dari kebijakan tersebut dilaksanakannya proses pembelajaran daring atau biasa disebut pembelajaran online.[1]

Namun, ketika belajar online minat belajar siswa menjadi hal penting yang perlu dibahas saat ini. Karena siswa mulai kurang dalam minat belajarnya, ditemukan penyimpangan yang mengganggu kegiatan belajar mengajar. Karena bagi siswa, belajar harus disertai dengan rasa cinta, agar kegiatan belajar mengajar dapat tersampaikan dengan benar.

Minat merupakan keinginan atau ketertarikan terhadap sesuatu dengan kesadaran sendiri setelah melihat dan memperhatikan suatu hal yang menurut dirinya menarik. Aspek-aspek yang mempengaruhi minat belajar terbagi menjadi dua bagian, yaitu aspek internal dan juga aspek eksternal. Salah satu aspek internal yang berpengaruh terhadap minat belajar siswa adalah rasa ingin tahu siswa terhadap sesuatu. Oleh karena itu, perasaan ini harus dirangsang, agar siswa selalu memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru di kelas.[2]

Dalam dunia pendidikan ada yang disebut sebagai pendidik. Pendidik memegang peranan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Dalam hal ini, pendidik harus memberikan pengajaran yang menarik. Dengan kata lain, pendidik harus mampu menggunakan berbagai macam metode pengajaran dan menentukan media serta sumber belajar yang sesuai. Dengan kemajuan teknologi, pendidik perlu lebih kreatif dalam memberikan materi pembelajaran karena kebutuhan akan teknologi pendidikan. Oleh karena itu dalam pembelajaran yang membosankan tersebut harus ada inovasi dalam media pembelajaran yang digunakan. Dengan meningkatnya perkembangan teknologi di era globalisasi, pendidik dapat melakukan inovasi dalam proses pembelajaran dengan berbagai macam teknologi yang ada. Dalam hal ini, teknologi pendidikan dapat memfasilitasi kegiatan pendidikan sebagai alat untuk memperbaiki proses belajar. Penerapan teknologi

pendidikan berkaitan dengan manajemen pendidikan secara umum, khususnya manajemen kegiatan pengajaran.[3]

Salah satu alat web online yang tersedia untuk evaluasi pembelajaran adalah Quizizz. Webtool Quizizz ialah media pembelajaran online dalam bentuk game atau permainan yang menghadirkan kegiatan multi-game ke dalam ruang kelas untuk membuat suasana kelas lebih interaktif dan pendidikan yang menyenangkan. Saat menggunakan alat jaringan Quizizz, siswa dapat menggunakan gadget/perangkat elektronik mereka sendiri untuk berpartisipasi dalam penilaian di forum kelas. Karena dalam penelitiannya, Darimi, dkk menyatakan aplikasi Quizizz dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Dari minat siswa menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI terlihat sampai pada 92,4% dari total siswa, data ini diperoleh dari hasil penelitian awal yang dilakukan oleh peneliti.

Aplikasi Quizizz ini dapat digunakan oleh pendidik dan siswa untuk mempermudah proses belajar mengajar dan menjadikan proses belajar mengajar berbeda dari biasanya karena lebih menarik dan tidak membosankan. Ini membuatnya lebih nyaman karena bisa digunakan tanpa batasan ruang dan waktu.

Tujuan dari studi ini agar peneliti mengetahui bagaimana penggunaan Aplikasi Quizizz di MI al-Umm Karawang, dan untuk mengetahui tingkat pengaruh Aplikasi Quizizz terhadap minat belajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits siswa kelas 4 di MI al-Umm Karawang.

Metode penelitian

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. Metode kuantitatif diterapkan pada sampel yang membentuk bagian dari populasi yang *representatif* untuk mempelajari efek antara variabel yang dipertimbangkan. Penelitian ini menunjukkan hubungan kausal antara variabel *independen* dan variabel *dependent*.[11]

Penelitian ini termasuk dalam tipe penelitian korelasional. Penelitian korelasional merupakan penelitian yang meneliti hubungan atau pengaruh antara dua variabel atau lebih.[12] Penelitian ini termasuk korelasi karena konsisten dengan tujuan penelitian untuk menyelidiki pengaruh aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa.

Pada penelitian ini penulis melaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Al-Umm sebagai lokasi penelitian yang beralamat Dusun Cibalado Desa Gintung Kerta RT. 029 RW. 008 Kabupaten Karawang. Sedangkan fokus penelitiannya adalah melakukan penelitian

terhadap pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa kelas 4 di MI Al-Umm Karawang.

Alasan penulis memilih lokasi penelitian di MI Al-Umm Karawang, yaitu: Madrasah adalah Lembaga Pendidikan Islam dan sebagian besar masyarakat menganggap madrasah kurang mahir dalam mengembangkan media E-Learning, kemudian madrasah ini belum bisa mengakses fasilitas E-Learning yang sudah disediakan oleh kemenag karena ada beberapa berkas dan persyaratan yang belum keluar setelah melaksanakan izin operasional dikarenakan sekolah yang masih menginduk dan baru berdiri sendiri 2 tahun ini. Sehingga media daring yang digunakan masih sangat sederhana. dan keberadaan Madrasah Ibtidaiyah Al-Umm Gintungkerta Karawang berada di tempat yang strategis berada di tengah pemukiman warga, sehingga mudah dalam memperoleh informasi terkait penelitian.

Populasi adalah bagian dari keseluruhan yang terdapat dalam suatu objek atau subjek dengan sifat dan karakteristik tertentu yang dijelaskan oleh peneliti, kemudian ditarik kesimpulan.[11] Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 Madrasah Ibtidaiyah Al-Umm yang berjumlah 41 Siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

Deskripsi Variabel Penelitian

Pada variabel X (Aplikasi Quizizz) dan variabel Y (Minat Belajar Siswa); hasil rata-rata responden akan dibagi menjadi lima kelompok, yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi. Penentuan untuk mendapatkan nilai interval dari masing-masing kategori adalah sebagai berikut:

$$\text{Interval} = \frac{(\text{poin tertinggi} - \text{poin terendah})}{\text{Jumlah kelompok Interval}}$$

Uji Persyaratan Analisis

- a. Uji Validitas, uji validitas adalah ketepatan atau kecermatan instrument dalam pengukuran. Analisis ini dilakukan dengan mengorelasikan masing-masing skor item dengan skor total.
- b. Uji Reliabilitas, uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah Alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan dinyatakan reliabel jika pengukuran tersebut diulang. Uji reliabilitas yang sering digunakan adalah uji statistika cronbach's alpha (a).[13]

Uji Persyaratan Analisis

- a. Uji Normalitas, uji normalitas dimanfaatkan sebagai penilaian sebaran data pada sebuah

kelompok data atau variabel yang berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji normalitas kolmogorov-smirnov. Dikatakan normal jika hasil nilai signifikansi mencapai lebih dari 0,05.

- b. Analisis Regresi Linear Sederhana. Analisis regresi linear yang dipakai dalam studi ini adalah analisis regresi linear sederhana. Yang mana untuk mendefinisikan hubungan matematis antara variabel terikat (Y) dengan variabel bebas(X) Hubungan linear ini secara sistematis digambarkan dalam rumus sebagai berikut: $Y = a + bx$.[13]
- c. Uji Koefisien Determinasi (R^2), Persyaratan yang harus dipenuhi agar kita dapat memaknai nilai koefisien determinasi adalah nilai Uji F. apabila hasil Uji F menyatakan tidak terdapat pengaruh signifikan maka hasil uji determinasi tidak dapat digunakan. Rumus menghitung koefisien determinasi adalah: $KD=r^2 \times 100\%$.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini memakai Uji t, dipakai untuk mengetahui signifikansi antara variabel independen terhadap variabel dependen. Untuk melihat hasil T-hitung merupakan uji hipotesis yang bersifat dua arah.

- a. Jika $t_{hitung} > t_{Tabel}$ atau nilai signifikansinya $< \alpha (0,05)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b. Jika $t_{hitung} < t_{Tabel}$ atau nilai signifikansinya $> \alpha (0,05)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pembahasan

Media Pembelajaran

Nunu Mahnun mengatakan bahwa "media" berasal dari kata Latin "medium". Ini berarti "perantara" atau "rujukan". Selain itu, media adalah cara penyampaian pesan atau informasi pembelajaran yang dikirimkan dari sumber pesan kepada penerima atau penerima pesan.[4] Sementara itu, menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik, media adalah sesuatu yang berupa fisik dan teknis dalam proses pembelajaran yang membantu guru mengkomunikasikan topik mereka kepada siswa dan memfasilitasi mencapai tujuan pembelajaran.[5] Jadi secara ringkas, media pembelajaran adalah sekumpulan komponen yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, dalam hal ini Audiovisual merupakan salah satu alat pembelajaran yang sedang dikembangkan. Dari pengertian di atas, dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat pendidikan dan proses pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, keterampilan atau kemampuan siswa sehingga dapat memperlancar proses belajar mengajar.

Aplikasi Quizizz

Quizizz adalah aplikasi pendidikan atau alat web berbasis game yang menampilkan aktivitas kelas multipemain dan membuat praktik kelas menjadi menyenangkan dan interaktif. Quizizz memungkinkan siswa untuk melakukan pekerjaan kelas pada perangkat elektronik. Quizizz juga dapat saling bersaing dan memotivasi siswa untuk belajar. Siswa dapat mengambil kuis pada saat yang sama dan melihat peringkat mereka langsung di papan peringkat. Aplikasi ini akan membantu merangsang minat siswa dan meningkatkan konsentrasi.[6]

Quizizz dapat digunakan sebagai strategi belajar yang luar biasa dan menyenangkan tanpa mengorbankan esensi belajar sepanjang hayat. Strategi ini juga dapat mengaktifkan keterlibatan aktif siswa sejak awal. Selain itu, tuntutan era Revolusi Industri 4.0 telah menetapkan arah kebijakan pendidikan di berbagai bidang kehidupan, termasuk sektor pendidikan, untuk menjawab tantangan Revolusi Industri 4.0. membutuhkan peningkatan yang signifikan dan global, seperti meningkatkan keterampilan pribadi melalui berbagai pengaruh dalam dunia pendidikan, termasuk sistem pendidikan yang memasukkan teknologi dalam proses pembelajaran.[7]

Langkah-langkah penggunaan aplikasi ada beberapa bagian, yaitu langkah-langkah mendaftar akun dan langkah-langkah membuat kuis:

a) Langkah-langkah mendaftar akun:

- (1) Ketik pada laman browser <https://quizizz.com/>
- (2) Klik *sign in* (jika sudah mempunyai akun gmail, jika belum klik *Sign Up*)
- (3) Setelah berhasil masuk, silahkan klik *a teacher* atau *a parent*
- (4) Kemudian pilih negara dan masukkan kode pos
- (5) Tulis nama sekolah secara manual dengan klik *can't find your organization*
- (6) Pilih *add organization*
- (7) Pilih *continue*. Dan anda telah berhasil membuat akun Quizizz.

b) Langkah-langkah membuat kuis:

- (1) Klik *open quiz creator*
- (2) Tulis nama kuis yang akan dibuat
- (3) Pilih bahasa yang digunakan dalam kuis
- (4) Masukkan gambar untuk menambah header
- (5) Jika sudah, klik *save*.
- (6) Untuk mulai membuat soal baru klik *create new question*.

- (7) Kemudian buat jawaban berupa *multiple choice* atau uraian
- c) Kelebihan dan Kelemahan Quizizz
1. Kelebihan
 - a. Ketika peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul poin yang didapatkan dalam satu soal dan urutan ranking dalam menjawab soal tersebut.
 - b. Jika peserta didik menjawab dengan salah, maka akan muncul jawaban yang benar.
 - c. Jika peserta didik telah selesai mengerjakan kuis, di akhir akan ada tampilan Review Question untuk melihat kembali jawaban yang dipilih.
 - d. Ketika mengerjakan kuis, setiap peserta didik akan mendapat urutan pertanyaan yang berbeda dengan peserta didik yang lain. Karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk Homework/PR sehingga daftar pertanyaan akan berbeda. Kecuali jika dilakukan secara *live*.
 - e. Pertanyaan yang ditampilkan mempunyai waktu yang bisa diatur sendiri oleh *admin* sesuai tingkat kesulitan soal.
 - f. Disajikan dengan warna dan gambar yang mana bisa menarik perhatian siswa ketika mengerjakan quiz.
 - g. Ada fitur dimana pertanyaan bisa dibacakan oleh komputer dan diiringi musik saat quiz berlangsung, hingga pembelajaran lebih seru dan asik.
 - h. Mode *live* dan *homework* yang memudahkan guru ketika akan melakukan quiz, jika keadaan sedang memungkinkan maka menggunakan *live* karena anak-anak akan serentak mengerjakan quiz dengan pantauan guru, tetapi jika keadaan tidak memungkinkan maka bisa menggunakan mode *Homework*, yang mana mode tersebut bisa dibatasi waktu penggerjaannya seperti mengerjakan PR (Pekerjaan rumah).
 2. Kelemahan Quizizz
 - a. Siswa bisa membuka tab baru untuk melakukan pencarian jawaban pada laman google.
 - b. Ketika ada siswa yang membuka tab baru maka guru tidak bisa memantauinya.
 - c. Jika ada siswa yang terlambat masuk quizz peringkatnya bisa lebih tinggi dari yang sudah mengerjakan terlebih dulu.
 - d. Jika guru tidak teliti, maka akan ada siswa yang terus mengulang jawaban menggunakan alamat email yang berbeda.

Minat Belajar Siswa

Kegiatan pendidikan dan pembelajaran sangat penting untuk pertumbuhan siswa setiap tingkatannya. Bagi siswa, belajar harus disertai dengan rasa cinta, minat dan

semangat agar proses belajar dapat berjalan dengan lancar. Menurut Syaiful Bahri Djamarah, "minat adalah kecenderungan terus menerus untuk memperhatikan dan mengingat kegiatan tertentu. Orang yang tertarik dengan sesuatu pasti selalu memperhatikannya. Dengan kata lain, minat adalah perasaan senang atau tertarik terhadap sesuatu atau suatu kegiatan tanpa memberitahu siapa pun. Minat pada dasarnya adalah menerima hubungan antara diri sendiri dan sesuatu di luar dirinya sendiri. Semakin kuat atau erat hubungannya, semakin besar minatnya.[8]

Indikator minat belajar ada 4, diantaranya yaitu perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan siswa, dan perhatian siswa.[9]

Al-Qur'an Hadits

Mata pelajaran Qur'an Hadits di Madrasah Ibtida'iyah adalah salah satu mata pelajaran PAI yang menekankan pada kemampuan membaca dan menulis al-Qur'an dan Hadits dengan benar. Selain itu juga mencangkup hafalan terhadap surat-surat pendek dalam al-Qur'an, pengenalan arti atau makna secara sederhana dari surat-surat pendek tersebut dan hadits-hadits tentang akhlak terpuji untuk diamalkan dalam kehidupan sehari-hari melalui keteladanan dan pembiasaan.[10]

Pada hakekatnya, kajian Al-Qur'an Hadits telah membantu memotivasi siswa yang mencintai kitab sucinya untuk mempelajari dan mengamalkan ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an dan hadits. Al-Qur'an hadits adalah sumber utama ajaran Islam, serta panduan dan instruksi untuk kehidupan sehari-hari.

Deskripsi Variabel Penelitian

Pada variabel X dan variabel Y; hasil rata-rata responden akan dibagi menjadi lima kelompok, yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi. Penentuan untuk mendapatkan nilai interval dari masing-masing kategori adalah sebagai berikut:

$$\text{Interval} = \frac{(\text{poin tertinggi} - \text{poin terendah})}{\text{Jumlah kelompok Interval}}$$

$$\text{Interval} = \frac{5 - 1}{5} = 0,8$$

Dari hasil nilai diatas dibuat interval kelas untuk beberapa kelompok, yaitu:

Sangat rendah	Untuk skor rata-rata dengan interval 1,00 – 1,80
Rendah	Untuk skor rata-rata dengan interval 1,81 – 2,61
Sedang	Untuk skor rata-rata dengan interval 2,62 – 3,42
Tinggi	Untuk skor rata-rata dengan interval 3,43 – 4,23
Sangat Tinggi	Untuk skor rata-rata dengan interval 4,24 – 5,00

Tabel 1 nilai data interval

NO	STS	KS	N	S	SS	TOTAL	SKOR	RATA-RATA	TCR	KET
	1	2	3	4	5					
X1	0	3	0	13	25	41	183	1.83	3,66	Tinggi
X2	0	2	0	11	28	41	188	1.88	3,76	Tinggi
X3	0	2	0	16	23	41	183	1.83	3,76	Tinggi
X4	0	0	0	14	27	41	191	1.91	3,82	Tinggi
X5	0	0	0	19	22	41	186	1.86	3,72	Tinggi
X6	0	0	0	13	28	41	192	1.92	3,84	Tinggi
X7	0	0	0	26	15	41	179	1.79	3,58	Tinggi
X8	0	0	1	16	24	41	186	1.86	3,72	Tinggi
X9	0	0	1	17	23	41	185	1.85	3,7	Tinggi
X10	0	0	0	14	27	41	191	1.91	3,82	Tinggi
X11	0	0	1	8	32	41	194	1.94	3,88	Tinggi
X12	0	0	1	17	23	41	186	1.86	3,72	Tinggi
RATA-RATA								3,74		Tinggi

Tabel 2 frekuensi distribusi variabel x

Berdasarkan data pada tabel 2, diketahui bahwa variabel X (aplikasi Quizizz) mendapatkan rata-rata 3,74 dengan kelompok kategori tinggi. Hasil responden dengan jawaban tertinggi yaitu pada pernyataan “*Saya selalu ingin lebih bagus lagi nilainya ketika melihat ranking di aplikasi Quizizz*” dengan mendapatkan rata-rata senilai 3,88. Hal ini menyatakan dengan adanya penggunaan Aplikasi Quizizz membuat siswa lebih termotivasi untuk terus meningkatkan pembelajarannya.

NO	STS	KS	N	S	SS	TOTAL	SKOR	RATA-RATA	TCR	KET
	1	2	3	4	5					
Y1	3	5	1	21	11	41	155	1.55	31	Sedang
Y2	0		1	16	24	41	187	1.87	37.4	Tinggi
Y3	0	2	1	25	13	41	172	1.72	34.4	Tinggi
Y4	0	2	0	20	19	41	179	1.79	35.8	Tinggi
Y5	0	2	0	21	18	41	178	1.78	35.6	Tinggi
Y6	0	6	2	23	10	41	160	1.6	32	Sedang
Y7	0	1	1	27	12	41	173	1.73	34.6	Tinggi
Y8	0	0	0	16	25	41	189	1.89	37.8	Tinggi
Y9	0	0	0	15	26	41	190	1.9	38	Tinggi
Y10	0	2	1	20	18	41	177	1.77	35.4	Tinggi
Y11	0	0	1	8	32	41	169	1.69	33.8	Sedang
Y12	0	3	1	25	12	41	169	1.69	33.8	Sedang
RATA-RATA								3,52		Tinggi

Tabel 3 frekuensi distribusi variabel Y



Berdasarkan data pada tabel 3, diketahui bahwa variabel Y (Minat belajar siswa) mendapatkan rata-rata 3,52 dengan kelompok kategori tinggi. Hasil responden dengan jawaban tertinggi yaitu pada pernyataan “*Saya selalu memperhatikan saat guru menjelaskan Al-Qur'an Hadits*” dengan rata-rata 3,78 masuk dalam kategori tinggi.

Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Validitas

Hasil analisis validitas instrumen dapat dibuat tabel penentuan validitas instrument variabel X sebagai berikut:

Pertanyaan	R Hitung	R Tabel	Sig. (2-tailed)	Ket
X1	.688**	0,308	.000	Valid
X2	.692**	0,308	.000	Valid
X3	.751**	0,308	.000	Valid
X4	.759**	0,308	.000	Valid
X5	.790**	0,308	.000	Valid
X6	.689**	0,308	.000	Valid
X7	.630**	0,308	.000	Valid
X8	.604**	0,308	.000	Valid
X9	.712**	0,308	.000	Valid
X10	.529**	0,308	.000	Valid
X11	.418**	0,308	.006	Valid
X12	.694**	0,308	.000	Valid

Tabel 4 Uji validitas variabel x

Berdasarkan Tabel 4 diatas, terdapat 12 soal yang dinyatakan valid pada soal kuesioner variabel x Hal tersebut bisa dilihat berdasarkan skor korelasi pearson (r) yang menyatakan hasil positif dengan tingkat signifikansi $< \alpha$ (0,05)

Pertanyaan	R Hitung	R Tabel	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Y1	.752**	0,308	.000	Valid
Y2	.699**	0,308	.000	Valid
Y3	.563**	0,308	.000	Valid
Y4	.556**	0,308	.000	Valid
Y5	.637**	0,308	.000	Valid
Y6	.504**	0,308	.001	Valid
Y7	.703**	0,308	.000	Valid
Y8	.518**	0,308	.001	Valid
Y9	.678**	0,308	.000	Valid
Y10	.727**	0,308	.000	Valid
Y11	.535**	0,308	.000	Valid
Y12	.741**	0,308	.000	Valid

Tabel 5 uji validitas variabel y

Hasil yang dipaparkan dalam tabel 5 diatas menyatakan variabel minat belajar siswa (Y) yang terdapat 12 butir pernyataan adalah valid. Hal tersebut bisa dilihat berdasarkan skor korelasi pearson (r) yang menyatakan hasil positif dengan tingkat signifikansi (TS) $< \alpha$ (0,05)

b. Uji Reabilitas

Adapun hasil uji reliabilitas kuesioner yang digunakan dalam studi ini adalah:

Reliability Statistics			
Varaibel Penelitian	Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
X (Aplikasi Quizizz)	.872	12	Reliabel
Y (Minat Belajar Al-Qur'an Hadits)	.849	12	Reliabel

Tabel 6 uji reabilitas

Hasil uji reliabilitas pada tabel 6 bahwa skor cronbach's alpha (α) memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,872 untuk variabel X dan 0,849 untuk variabel Y. menunjukkan bahwa 24 soal tersebut dinyatakan valid dan realibel sehingga layak dijadikan instrumen penelitian.

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		41
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.84942154
Most Extreme Differences	Absolute	.130
	Positive	.075
	Negative	-.130
Kolmogorov-Smirnov Z		.836
Asymp. Sig. (2-tailed)		.488

a. Test distribution is Normal.

Uji normalitas dapat dilihat berdasarkan kolmogrov smirnov sebagai berikut

Tabel 7 uji normalitas one sample kolmogorov

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas menggunakan software SPSS diperoleh nilai Asymp.signifikansi (2-tailed) sebesar 0,488 ($0,488 > 0,05$). Menunjukkan bahwa data variabel berdistribusi normal.

b. Analisis Regresi Linier Sederhana

Hasil analisis persamaan regresi menggunakan SPSS menunjukkan hasil sebagai berikut:

Coefficients^a

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	17.755	9.306		1.908	.064
	Quizizz	.611	.169	.500	3.603	.001

a. Dependent Variable: Minat I

Tabel 8 analisis regresi linier sederhana

Dari tabel di atas, hasil perhitungan analisis persamaan regresi dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Persamaan regresi pengaruh variabel Quizizz (X) Minat belajar (Y) yaitu $Y = 17,755 + 0,611 X$
- 2) Nilai konstanta sebesar 17,755 menyatakan bahwa apabila tidak ada variabel bebas (X) maka nilai variabel terikat (Y) sebesar 17,755.
- 3) Nilai "B" sebesar 0,611 menunjukkan bahwa penambahan variabel bebas (X) sebear 1 poin akan meningkatkan Y sebesar 0,611. Hal ini menunjukkan bahwa jika tidak ada peningkatan faktor quizizz maka nilai minat belajar siswa akan sebesar 17,755. Sedangkan jika ada peningkatan faktor quizizz sebesar 1 poin maka peningkatan minat belajar siswa akan sebesar 0,611 poin.
- 4) Nilai koefisien regresi X (Aplikasi Quizizz) sebesar 0,611 menunjukkan pengaruh positif terhadap Y (minat belajar siswa).

c. Analisa Koefisien Determinasi dan Korelasi

Hasil analisis determinasi menggunakan SPSS menunjukkan hasil sebagai berikut:

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.500 ^a	.250	.231	4.911
a. Predictors: (Constant), X				
b. Dependent Variable: Y				

Tabel 9 analisis koefisien determinasi

Pada Tabel diatas menunjukkan nilai R (0,500) adalah nilai koefisien korelasi. Sedangkan nilai determinasi ditunjukkan oleh nilai R Square (0,250). Hal ini menunjukkan bahwa Minat belajar siswa (Y) ditentukan oleh aplikasi Quizizz (X) sebesar

25% Artinya sisanya yaitu 52,5% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

3. Uji Hipotesis

Untuk melihat hasil T-hitung merupakan uji hipotesis yang bersifat dua arah.

- 1) Jika $t_{hitung} > t_{Tabel}$ atau nilai signifikansinya $< \alpha (0,05)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- 2) Jika $t_{hitung} < t_{Tabel}$ atau nilai signifikansinya $> \alpha (0,05)$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	17.755	9.306		1.908	.064
	Quizizz	.611	.169	.500	3.603	.001

a. Dependent Variable: Minat Belajar Qurdits

Tabel 10 Uji Hipotesis

Tabel uji T diatas menunjukkan nilai Thitung sebesar $3,603 > T$ tabel $2,020$ dengan sig. $(0,001) < \alpha (0,05)$, menunjukkan terdapat pengaruh signifikan Aplikasi Quizizz (X) terhadap minat belajar siswa (Y). Hubungan pengaruh dalam penelitian ini adalah huungan positif. Yang mana dapat diartikan apabila semakin tinggi penggunaan Aplikasi Quizizz berarti semakin tinggi juga minat belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan proses belajar mengajar mata pelajaran Al-Qur'an Hadits dengan Aplikasi Quizizz berjalan dengan baik, hal ini sesuai dengan pernyataan siswa dalam hasil kuesioner mendapatkan rata-rata 3,74 dalam kategori tinggi. Artinya penggunaan Aplikasi Quizizz dapat membantu kegiatan belajar siswa di kelas dengan menyenangkan.
2. Minat belajar siswa terhadap pelajaran Al-Qur'an Hadits adalah baik, hal ini sesuai dengan pernyataan siswa dalam hasil kuesioner mendapatkan rata-rata 3,52 dalam kategori tinggi. Tetapi masih ada beberapa siswa yang kurang antusias karena terkendala sinyal.
3. Tabel uji T diatas menunjukkan nilai Thitung sebesar $3,603 > T$ tabel $2,020$ dengan sig. $(0,001) < \alpha (0,05)$, menunjukkan terdapat pengaruh signifikan Aplikasi Quizizz (X) terhadap minat belajar siswa (Y). Hubungan pengaruh dalam penelitian ini adalah

huungan positif. Yang mana dapat diartikan apabila semakin tinggi penggunaan Aplikasi Quizizz berarti semakin tinggi juga minat belajar siswa.

Daftar Pustaka

- [1] A. R. Mansyur, “Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia,” *Educ. Learn. J.*, vol. 1, no. 2, p. 113, 2020.
- [2] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*. Jakarta: Pusta Pelajar, 2014.
- [3] Endang Suwitri, *Teknologi dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Qiara Media, 2019.
- [4] Mahnun Nunu, “Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran,” *J. Pemikir. Islam*, vol. 37, no. 1, p. 27, 2020.
- [5] M. T. S. Steffi Adam, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam,” *CBIS J.*, vol. 3, no. 2, p. 79, 2015.
- [6] Sunardi D, “Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa SMP dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz Ujian Akhir Semester Mata Kuliah Hukum Pertanahan Nasional PPKN,” *J. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, p. 1, 2017.
- [7] N. S, “Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin,” *J. Pendidik. Hayati*, vol. VI, no. 1, pp. 1–7, 2020.
- [8] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Pelajar*. Bandung: PT Rineka Cipta, 2011.
- [9] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010.
- [10] Peraturan Menteri Agama Replublik Indonesia No. 2 Tahun 2008, *Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah*. Jakarta: Peraturan Pemerintah, 2008.
- [11] Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- [12] Silalahi Ulber, *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Rafika Aditama, 2012.
- [13] Teguh Wahyono, *Analisis Statistik Mudah Dengan SPSS 20*. Jakarta: PT Elex Media, 2012.