

## **Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK BPP Bandung**

**Salsyabila Nafsani Az - zahra<sup>\*</sup>, A Mujahid Rasyid, Arif Hakim**

Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

\*salsyabillanaf08@gmail.com, mujahid@unisba.ac.id, arifhakim@unisba.ac.id

**Abstract.** This research is motivated by problems that arise due to the low implementation of an interactive learning environment which makes students less interested in Islamic Religious Education subjects. The aim of this research is to determine the effect of using the Quizizz learning media on class XI students' interest in Islamic Religious Education subjects at Vocational School BPP Bandung. As for the research subjects, there were 51 students, including class XI. This type of research uses quantitative research with quasi-experimental methods and information gathering techniques using questionnaires to measure students' interest in learning. To find out how big the application is, how big the level of student interest is and how big the influence of the Quizizz learning media is. The data analysis technique used in this research was the t-test (Independent Sample T-Test), the average score for the experimental class meeting twice was 109.2 and the control class 106.06, this result can be interpreted as the average meeting experimental class and control class. The results of this research show that the Quizizz learning media in learning Islamic religious education subjects has a very big influence on students' interest in learning.

**Keywords:** *Quizizz Learning Media, Interest in Learning.*

**Abstrak.** Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang timbul akibat rendahnya penerapan lingkungan pembelajaran interaktif yang membuat siswa kurang tertarik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz tentang minat siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK BPP Bandung. Adapun yang menjadi subjek penelitian yaitu sebanyak 51 siswa antara lain kelas XI jurusan Tata Boga ( Kuliner ) sebanyak 34 siswa dan XI Tata Busana – RPL ( Rekayasa Perangkat Lunak ) sebanyak 17 siswa. Jenis penelitian menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu dan teknik pengumpulan informasi menggunakan angket/kuisisioner untuk mengukur minat belajar siswa. Untuk mengetahui seberapa besar penerapan, besar tingkat minat siswa dan seberapa besar pengaruh media pembelajaran Quizizz. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t (Independent Sample T-Test), rata-rata skor pertemuan kelas eksperimen dua kali pertemuan adalah 109,2 dan kelas kontrol 106,06, hasil ini dapat diartikan sebagai rata-rata pertemuan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Quizizz pada pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama islam mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap minat belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran Quizizz , Minat Belajar.*

## A. Pendahuluan

Di zaman yang modern seperti ini teknologi di manfaatkan secara pesat. Penggunaan internet ini bermanfaat untuk memudahkan manusia dalam menyelesaikan tugas. Perkembangan Teknologi dan Informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dilaksanakan dengan cepat, tepat, dan akurat termasuk dalam bidang pendidikan. Dengan manfaat tersebut penggunaan internet dapat digunakan untuk pembelajaran dari jarak jauh, untuk mengirimkan tugas, siswa dapat melihat nilai, siswa dapat berkonsultasi dengan guru, dan bahkan siswa dapat melakukan diskusi dengan guru atau pun siswa lain secara pertemuan jarak jauh sehingga siswa dapat melakukan kapanpun dan di manapun tanpa harus bertatap muka dengan guru.

Demi mewujudkan proses pembelajaran yang maksimal, diperlukan strategi pembelajaran. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang besar dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran. Dengan strategi pembelajaran yang sudah dipersiapkan oleh guru disusun dengan memanfaatkan media pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan tujuan agar proses pembelajaran yang dilakukan dapat terlaksana dengan efektif dan efisien. (Amany, A. 2020)

Pada umumnya seorang guru ketika menyampaikan materi belajar kepada siswa menggunakan metode pembelajaran konvensional. Metode pembelajaran konvensional merupakan metode pembelajaran yang dalam pelaksanaannya masih menggunakan metode lama, yaitu ceramah. Menurut (Zaimar, N 2022) metode ceramah adalah metode yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa melalui penuturan secara langsung. Pelaksanaan metode konvensional secara umum yang biasa dilakukan oleh para pendidik yaitu dengan cara memberikan materi melalui ceramah, kemudian memberikan soal dan tugas.

Dari beberapa media pembelajaran berbasis online seperti disebutkan di atas, jika dikaitkan dengan kebiasaan siswa yaitu penggunaan telepon genggam dan juga kesenangan mereka dalam bermain game, maka penggunaan Quizizz dirasa lebih cocok dikarenakan desain aplikasi yang menarik. Aplikasi Quizizz dapat diartikan sebagai aplikasi berbasis permainan yang bersifat edukatif dan menyajikan permainan lebih dari satu pemain di dalam kelas (Citra, 2020).

Perangkat lunak pendidikan berbasis game yang disebut Quizizz menghadirkan kegiatan banyak pemain ke dalam kelas dan latihan yang dibuat di kelas dijadikan hiburan yang menarik. Siswa memiliki opsi untuk menggunakan perangkat seluler mereka untuk aktivitas dalam kelas menggunakan Quizizz. Berbeda dengan aplikasi instruksional lainnya, yang satu ini memasukkan aspek permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menghibur ke dalam proses pengajaran. Selain itu, Quizizz menawarkan siswa kesempatan untuk bersaing satu sama lain, yang memotivasi mereka untuk belajar. Di kelas, siswa mengambil kuis secara bersamaan dan melihat skor mereka di papan skor. Guru dapat mengawasi prosedur dan meminta hasil pada akhir tes untuk menilai kinerja siswa. Perangkat lunak Quizizz dapat membantu siswa lebih memperhatikan dan menunjukkan lebih banyak minat. (Anggraini W, Santi Parta U, A, Gery I, M, 2020)

Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dalam keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan. Keberhasilan di dalam proses pembelajaran dapat dilihat melalui minat belajar siswa ketika mengikuti pembelajaran. Minat belajar merupakan suatu perasaan senang dan tertarik terhadap proses pembelajaran yang dilakukan dengan mengetahui perilaku siswa yang bersemangat belajar. Minat belajar juga dapat diartikan sebagai kecondongan attention dan ketertarikan dalam aktivitas, yang mencakup lahir dan batin yang mengarah pada tumbuh kembang manusia yang meliputi cipta, rasa, karsa, spiritual, pengetahuan, dan keterampilan jiwa dan raga (Wijayanti, S 2020)

Berdasarkan observasi awal di kelas XI Tata Boga dan kelas XI RPL – Tata Busana di SMK BPP Bandung peneliti menemukan masalah dalam minat belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), materi sebelumnya yang di pelajari oleh kelas XI yaitu menganalisis surah Al – Maidah dan surah An – Nisa seperti menganalisis kandungan kandungan dalam surah tersebut, menganalisis hukum tajwid dalam surah tersebut. Lalu media pembelajaran yang digunakan oleh guru tersebut masih menggunakan metode pembelajaran ceramah dan media pembelajaran yang pakai seperti menggunakan power point, buku paket atau papan tulis yang membuat siswa menjadi terasa jenuh saat pembelajaran. Guru juga kurang mendalami karakteristik masing-masing siswa sehingga rancangan pembelajaran menjadi tidak mengakomodasi kepada potensi siswa. Begitu juga dengan

siswa, siswa memiliki motivasi belajar yang rendah ditandai dengan kurangnya antusias terhadap mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK BPP Bandung”.

## B. Metodologi Penelitian

Berdasarkan penelitian ini, jenis penelitian yang ingin peneliti gunakan adalah jenis penelitian pendekatan kuantitatif. Data kuantitatif merupakan metode penelitian yang didasarkan pada positivisme atau data konkrit yang mana data penelitian ini berhubungan dengan angka-angka yang akan diukur dengan menggunakan statistika sebagai alat perhitungan tes, yang berkaitan dengan masalah yang sedang dipelajari untuk menghasilkan sebuah kesimpulan (Sugiyono 2015).

Desain eksperimen yang peneliti gunakan yaitu eksperimen semu (quasi experiment), Tujuan dari penelitian eksperimen semu adalah untuk mendapatkan informasi yang merupakan perkiraan informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen aktual dalam keadaan di mana semua variabel yang relevan tidak dapat dikendalikan atau dimanipulasi

Variable penelitian yaitu variable X (Media Pembelajaran Quizizz) dan Y (Minat Belajar Siswa). Untuk populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa siswi kelas XI di SMK BPP Bandung dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa dengan populasi keseluruhannya 51 siswa yang terdiri dari dua kelas tiga jurusan pada tahun ajaran 2022 – 2023 dan sampel menurut Sugiyono merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang mana dimiliki oleh populasi. Kemudian juga prosedur pengambilan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu nonprobability dengan menggunakan teknik purposive sampling. Teknik purposive sampling merupakan teknik penentuan sampel dengan memiliki pertimbangan tertentu. Jadi, sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebanyak 51 siswa.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Angket, Wawancara dan Dokumentasi dengan instrumen penelitian test dan non-test. Adapun teknik analisa data deskriptif kuantitatif yang di uji menggunakan SPSS (Statistical Program For Social Science) version 22.0 for windows yaitu Uji Hipotesis, Uji Normalitas, Uji Homogenitas.

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian merupakan hasil dari data yang diperoleh setelah melakukan penelitian. Dalam penelitian ini data yang diperoleh merupakan data dari siswa kelas XI di SMK BPP Bandung, Jawa Barat pada tahun ajaran 2023 / 2024 sebagai subjek dalam penelitian dan juga populasi penelitian. Pada deskripsi data ini akan menguraikan data – data yang meliputi dependen diantaranya (Y) yaitu minat belajar siswa yang telah peneliti peroleh saat di lapangan dengan kelas eksperimen dan kelas control untuk mengukur dan mengetahui pengaruh dari variable independen (X) yaitu media pembelajaran Quizizz. Focus quizizz ini menggunakan fitur presentasi slide interaktif dan membuat soal / kuis.

### Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Pada Mata Pelajaran PAI

Pada penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran quizizz dengan memanfaatkan fitur presentasi slide interaktif disamping fitur membuat soal, sehingga peneliti melakukan penelitian media pembelajaran quizizz ini dengan memanfaatkan fitur presentasi slide interaktif dan juga fitur *raise hand*, *presentasi slide* yang interaktif untuk mengukur minat siswa, sedangkan *raise hand* untuk siswa yang ingin bertanya kepada guru saat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga peneliti dapat memanfaatkan dua fitur yang terdapat pada media pembelajaran quizizz.

Fitur yang digunakan dalam quizizz untuk mengukur minat dan mengetahui pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa kelas XI Eksperimen pada pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu fitur yang interaktif yaitu presentasi slide. Guru bisa membuat *presentasi slide* yang interaktif untuk menyampaikan materi selama pembelajaran berlangsung memanfaatkan salah satu fitur quizizz yaitu membuat pelajaran dalam *slide*, tidak berupa *slide teks* saja melainkan di dalamnya terdapat banyak fitur untuk membantu materi menjadi lebih menonjol dan menarik. Adapun jenis slide yang ada di dalam quizizz yaitu *slide kosong*, *slide judul*, *slide teks*, teks dan media seperti untuk menyisipkan gambar dan suara, kemudian ada *slide video*, dan *link website*. Guru juga bisa menambahkan teks, media, bentuk (*shape*) dan tabel.

Presentasi slide interaktif di quizizz ini sangat cocok sekali untuk digunakan pada saat pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring, karena fitur-fitur yang terdapat di dalamnya dapat menyesuaikan dengan apa yang dibutuhkan oleh guru dan juga siswa, untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran apapun.

Quizizz berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam karena tampilannya yang interaktif membuat siswa berantusias untuk menerima pembelajaran, disebutkan juga menurut Amomechewin dalam (Ahmad, Citra, Buana R, 2021) bahwa Quizizz merupakan suatu alat atau media pembelajaran yang dapat memberikan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran dengan berbagai fiturnya yang menarik. Menurut ( Nur Amalia 2022 ) penggunaan quizizz begitu besar keefektifan penggunaan media aplikasi quizizz terhadap hasil belajar mahasiswa Tadris pada mata kuliah Vocabulary Building di kelas 2021.

Kemudian peneliti sebelumnya menjelaskan bahwa penggunaan media Quizizz ini dapat memberikan manfaat bagi siswa maupun guru. Beberapa manfaat bagi siswa yang dapat peneliti rangkum yaitu terdapat peningkatan konsentrasi belajar, peningkatan hasil belajar, peningkatan motivasi, peningkatan pemahaman, dan menumbuhkan sikap berfikir kritis. Selain itu, manfaat yang diperoleh guru yaitu penjelasan dan petunjuk pengerjaan dapat dengan mudah disampaikan, membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan mudah dalam mengevaluasi hasil pembelajaran dimana saja dan kapan saja, baik langsung maupun daring. (Zamidar N, 2022)

### **Tingkat Minat Penerapan Quizizz**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah peneliti lakukan, sebelum menggunakan Quizizz kelas XI Eksperimen dan kelas XI Kontrol melakukan pembelajaran menggunakan pembelajaran yang konvensional seperti menggunakan Powe Point, Buku Paket dan Papan Tulis dan sangat terlihat tidak sedikit siswa yang merasa jenuh saat pembelajaran.

Permasalahan akibat kejenuhan juga dijumpai pada pelaksanaan Pendidikan Agama Islam (PAI) yang dianggap kurang menyenangkan, di antaranya :

1. Hanya sedikit pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang arahnya pada proses internalisasi nilai-nilai Islam pada diri siswa. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran yang dilakukan guru masih dominan menggunakan metode ceramah.
2. Siswa merasa materi yang disampaikan pernah ia dengar baik di jenjang sebelumnya maupun di masyarakat.
3. Guru merasa kesulitan menyampaikan materi pembelajaran yang rumit. Sekalipun guru Pendidikan Agama Islam (PAI) memahami bahwa materi tersebut perlu penjelasan lebih mendalam, namun tidak bisa dilakukan karena terhalang jam pelajaran yang terbatas. Di antara penyebab permasalahan ini adalah kurangnya skill guru dalam menerapkan media pembelajaran yang menarik atensi siswa.
4. Doktrin masyarakat yang menganggap bahwa PAI adalah ilmu yang tidak berubah dari zaman Rasulullah SAW hingga akhir zaman, hanya membahas tentang hubungan manusia dengan pencipta semata, membuat siswa terkadang menganggap remeh materi PAI (Nuramanah, 2020).

Padahal semestinya Pendidikan Agama Islam merupakan suatu ilmu yang penting dan wajib dipelajari sebab kehadirannya menjawab semua permasalahan manusia secara global terkait manusia, semesta, kehidupan sebelum dan sesudah kematian, serta didalamnya mengandung hukum-hukum yang rumit

Peneliti melakukan pembelajaran menggunakan pembelajaran interaktif menggunakan quizizz dengan fitur presentasi slide dan rise hand untuk mengetahui tingkat minat belajar kelas XI. Setelah di teliti ternyata tingkat minat belajar siswa kelas XI Eksperimen pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ( PAI ) yaitu meningkat. Dapat di lihat dari hasil uji hipotesis satu kali pertemuan kelas eksperimen lebih tinggi yaitu dengan skor rata – rata sebesar 51.94, lalu dapat di lihat juga dari hasil perhitungan uji hipotesis dua kali perhitungan skor rata – rata kelas eksperimen meningkat menjadi sebesar 109.29.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Lely Halimah yang berjudul Musik Dalam

Pembelajaran. dapat hasil yang menjelaskan bahwa penggunaan iringan backsound saat belajar dapat meningkatkan kenikmatan belajar siswa sekaligus meningkatkan efektivitas mereka dalam mencapai tujuan mereka. Di samping itu musik dapat membawa banyak manfaat bagi perkembangan fisik dan mental siswa, di antaranya dapat menyeimbangkan fungsi otak kanan dan otak kiri, yang berarti menyeimbangkan perkembangan aspek intelektual dan emosional. Kegiatan mendengarkan dan menikmati iringan musik atau backsound yang selaras dengan kondisi emosional dapat berdampak signifikan pada peningkatan kualitas kognitif seseorang. Dengan adanya musik sebagai backsound menjadikan suasana nyaman dan saat otak merasa nyaman, maka otak terstimulus dan akan bekerja secara maksimal ( Halimah, 2021).

### Besar Pengaruh Quizizz

Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa

Berdasarkan penelitian di atas yang sudah peneliti lakukan, dapat menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang telah menggunakan Quizizz selama proses belajar mengajar dapat berpengaruh dibandingkan dengan proses belajar mengajar dengan pembelajaran konvensional.

**Tabel 1.** Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa

Variabel	Pertemuan	Mean Skor/Nilai Kelas Eksperimen	Mean Skor/Nilai Kelas Kontrol	Sig (2 - Tailed)	Keputusan
X dan Y	1 - 2	109.29	106.06	0.03	H <sub>0</sub> di tolak

Sumber: Data yang diolah oleh peneliti tahun 2023

Dari tabel di atas, diketahui kelas eksperimen saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan quizizz sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional seperti PPT ( Power Point ) dan buku, dapat ditunjukkan data dari 2 kali pertemuan pada materi yang sama yaitu sebesar 109.29 untuk kelas eksperimen dan 106.06 untuk kelas kontrol. Penyebab adanya perbedaan skor rata – rata minat belajar siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada data uji coba yaitu dikarenakan adanya perbedaan perlakuan pada proses belajar mengajar. Dapat ditunjukkan juga dengan pengujian dari hasil hipotesis pada minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji-t taraf signifikansi 5% ( 0.05 ) diperoleh nilai Sig. (2-tailed) yaitu  $0.03 < 0.05$ . Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran quizizz berpengaruh baik terhadap minat belajar siswa kelas XI Kuliner dan XI RPL – Tata Boga di SMK BPP Bandung.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pengaruh aplikasi Quizizz sebagai variabel bebas dan minat belajar siswa sebagai variabel terikat. Berdasarkan data yang 100 diperoleh, nilai signifikansi  $0 < 0,05$  artinya hipotesis diterima. Maka variabel X berpengaruh terhadap variabel Y artinya aplikasi Quizizz berpengaruh terhadap minat belajar siswa PAI. (Purwianto dan Fahyuni 2021, 565).

Pendapat peneliti dapat di dukung oleh peneliti sebelumnya yaitu menurut Nur Zamidar yang berjudul “ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 4 Banda Aceh ” yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan Quizizz ini sangat berpengaruh bagi SMAN 4 Banda Aceh karena pemanfaatan media Quizizz memberi begitu banyak kebermanfaatan dalam pembelajaran ekonomi. Beberapa kebermanfaatan yang diperoleh adalah peningkatan konsentrasi belajar siswa, peningkatan hasil belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Selain kebermanfaatan bagi siswa, kebermanfaatan ini juga dapat dirasakan bagi para guru. (Zamidar, N, 2020)

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran menggunakan quizizz digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMK BPP Bandung. Penggunaan quizizz dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan daya saing siswa, motivasi dan merangsang Kegiatan belajar mengajar. Quizizz juga membantu siswa untuk mempermudah pemahaman terhadap materi serta membantu guru dalam mengevaluasi hasil belajar siswa. Media pembelajaran quizizz dengan presentasi slide dan raise hand terhadap minat belajar siswa memiliki keunggulan yaitu pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, proses belajar menjadi lebih interaktif, hemat waktu, dan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja serta dapat meningkatkan kualitas belajar dengan baik.
2. Tingkat minat belajar siswa setelah menggunakan quizizz dengan fitur presentasi slide dan kuis menjadi lebih tinggi dibandingkan dengan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang konvensional seperti power point, buku paket, atau papan tulis. Dapat dilihat dari skor rata-rata uji hipotesis satu kali pertemuan kelas eksperimen sebesar 51.94 dan hasil uji hipotesis dua kali pertemuan kelas eksperimen meningkat menjadi sebesar 109.92.
3. Pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI Kuliner (Tata Boga) sangat berpengaruh. Hal ini dapat dilihat melalui perbandingan skor minat belajar siswa kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan skor rata-rata angket yang rendah. Skor rata-rata kelas eksperimen yaitu sebesar 51.94 dan skor kelas kontrol sebesar 49.62. Lalu dapat dilihat dari skor hasil 2 kali pertemuan kelas eksperimen mendapatkan skor rata-rata sebesar 109.29 dan untuk kelas kontrol sebesar 106.06. Kemudian dari uji hipotesis pada minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) yang diperoleh yaitu  $0.03 < 0.05$ .

#### Acknowledge

Terimakasih kepada Dr. H. Aep Saepudin, Drs., M.Ag, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Bandung sekaligus Dosen Wali penulis yang telah memberikan izin untuk penyusunan skripsi ini, Dr. Fitroh Hayati, S.Ag., M.Pd.I Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam, Dr. A. Mujahid Rasyid, DRS., M Ag. Sebagai Dosen Pembimbing 1 dan Arif Hakim M.Pd sebagai dosen pembimbing II yang telah membimbing dengan sepenuh hati dan mengarahkan peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini, Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya Prodi Pendidikan Agama Islam yang telah membagikan ilmu pengetahuannya kepada penulis selama duduk di bangku perkuliahan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Bandung, Dra. Hj. Lina Cuherlinawati selaku Kepala Sekolah dan segenap guru SMK BPP Bandung khususnya guru PAIBP Siti Nurzizah S.Pd. yang telah memperkenalkan penulis melakukan penelitian di tempat penelitian pertama tersebut dan kepada Drs. Herman Susilo, M.Si selaku kepala sekolah SMKN 12 Bandung, Ahmad Suhendra S.Pd sebagai kepala bengkel kejuruan Airframe Powerplant (AP) yang sudah membantu memberikan akses perijinan dan tentunya kepada guru kelas AP 2 Tiara Tsani Wulandari S.Pd yang sudah mengizinkan, membantu dan memberikan waktu bagi penulis untuk penelitian.

#### Daftar Pustaka

- [1] Ahmad, Citra, & Buana, R. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Peserta didik Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261 - 272.
- [2] Amaliyah. (2019). Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 32 Jakarta. *Seminar*

- Nasional Berseri.
- [3] Amany, A. (2020). Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Pelajaran Matematika Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1-11.
  - [4] Anggraini, W., Santi, A. U., & Gery, M. I. (n.d.). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. *Prosiding Seminar Nasional*, 3-5.
  - [5] Halimah, L. (2021). Musik Dalam Pembelajaran. 305-308.
  - [6] Nuramanah. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI. *Jurnal Bestari*, 117 - 132.
  - [7] Pebriani, S. W., Mujahid R., & Hayati, F. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Smk Ma'arif Nurul Huda Utsmaniyyah Lumbung Ciamis. *Prosiding Pendidikan Agama Islam* 7 (1), 2-5.
  - [8] Purwanto, Fadillah, A., & Fahyuni, E. F. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz PAI Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Ta'dibuna : Jurnal Pendidikan Islam*, 1-18.
  - [9] Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif , Kualitatif dan Tindakan*.
  - [10] Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
  - [11] Wijayanti, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Pai Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Di Smk Negeri 4 Malang. *repository.unisma*, 1-18.
  - [12] Zamidar, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 4 Banda Aceh. *repository.ar-raniry*, 1-82.