

Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Quizizz dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Akhlak di Madarasah Aliyah Negeri 3 Pekanbaru

Indriayu Ramadhani, Ana Susiana, Rahnia Mutari Anli, Miftahir Rizqa

¹²³⁴ Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau

Email : indriayuramadhani96@gmail.com; anasusiana01@icloud.com; rahniamutarianli2502@gmail.com; miftahir.rizqa@uin-suska.ac.id

Received: 11-05-2025

Revised: 14-06-2025

Accepted: 21-07-2023

Info Artikel

Abstrak

Kata kunci: Media Pembelajaran, Quizizz, Minat Belajar

Minat belajar siswa seringkali terkendala oleh persepsi bahwa mata pelajaran tertentu itu sulit atau membosankan. Hal ini tampak jelas pada pelajaran Akidah Akhlak, di mana tidak sedikit siswa merasa jenuh sehingga minat belajar mereka menjadi rendah. Padahal, minat belajar adalah kunci keberhasilan siswa. Kondisi ini mendorong para pendidik untuk berinovasi dan berkreasi dalam proses pembelajaran. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, agar siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pelajaran. Dalam penelitian ini, kami menggunakan aplikasi Quizizz dengan fitur *Lesson* sebagai media interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh Quizizz sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa kelas XI MAN 3 Pekanbaru pada pelajaran Akidah Akhlak. Dengan menggunakan penelitian kuantitatif berdesain Quasi Experimental Design dengan *Control Group Design*, kami mengambil sampel dengan teknik Nonprobability Sampling. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner berisi 20 pernyataan positif mengenai minat belajar. Analisis data dilakukan menggunakan SPSS Statistics 25.0 for Windows, meliputi uji normalitas (Kolmogorov-Smirnov), uji homogenitas (Levene), dan uji hipotesis (uji t-test) dengan tingkat signifikansi 0,05. Hasil perhitungan uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,405 > 2,042$). Ini membuktikan secara signifikan bahwa Quizizz sebagai media interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran Akidah Akhlak di kelas XI MAN 3 Pekanbaru.

Abstract

Students often find it hard to get interested in certain subjects because they see them as difficult or boring. This is particularly true for Akidah Akhlak, where many students feel disengaged, leading to low learning interest. However, learning interest is crucial for student success. This situation motivates educators to innovate and be creative in their teaching methods. One promising approach is to use engaging and interactive learning media, which can make students more interested and involved in the lessons. In this research, we used the Quizizz application with its Lesson feature as an interactive medium. The study aimed to examine the impact of Quizizz as an interactive medium on the learning interest of 11th-grade students at MAN 3 Pekanbaru in Akidah Akhlak. This quantitative research employed a Quasi-Experimental Design with a Control Group Design. Sampling was done using Nonprobability Sampling, and the research instrument was a questionnaire containing 20 positive statements about learning interest. Data analysis was performed using SPSS Statistics 25.0 for Windows, including normality testing (Kolmogorov-Smirnov), homogeneity testing (Levene), and hypothesis testing (t-test) with a significance level of 0.05. The hypothesis testing results

Keyword: *Learning Media, Quizizz, Learning Interest.*

showed that $t_{\text{calculated}} > t_{\text{table}}$ ($6.405 > 2.042$). This significantly proves that Quizizz, as an interactive medium, can effectively enhance students' learning interest in Akidah Akhlak lessons for 11th-grade students at MAN 3 Pekanbaru.

Pendahuluan

Pendidikan sebagai pilar utama kemajuan suatu bangsa memegang peranan esensial dalam upaya merealisasikan agenda peningkatan intelektual dan emosional peserta didik. Lebih dari sekadar transmisi pengetahuan, pendidikan berfungsi membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, serta mencetak generasi yang dapat diandalkan untuk pembangunan masa depan. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional menggariskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab. Ini menunjukkan posisi strategis pendidikan dalam bidang keilmuan dan kehidupan secara menyeluruh. Transformasi global yang cepat, terutama akselerasi digital, telah mengubah lanskap pendidikan secara fundamental.¹ Pandemi Covid-19, yang dahulu menjadi tantangan besar, secara drastis mengubah pola pembelajaran dari tatap muka menjadi daring, memaksa guru dan siswa beradaptasi dengan cepat untuk tetap terhubung dan melanjutkan proses belajar mengajar melalui layar. Masa ketidakpastian tersebut, meskipun sulit, justru memunculkan inovasi-inovasi signifikan dalam dunia pendidikan. Kini, meskipun pandemi telah mereda, warisannya tetap terasa, dan kita hidup di era digital yang menuntut inovasi berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

Generasi emas saat ini, yang akrab dengan teknologi sejak dini, menuntut pendidik untuk tidak hanya memindahkan pembelajaran ke platform digital, tetapi juga memanfaatkan teknologi secara kreatif dan efektif guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Peran guru pun bertransformasi menjadi kurator informasi yang membimbing siswa memilah sumber belajar kredibel di tengah banjir informasi digital, serta dituntut memiliki kreativitas dalam menyampaikan materi dan merancang evaluasi yang relevan dengan konteks digital.² Pentingnya pengembangan kompetensi guru di bidang teknologi dan pedagogik digital menjadi krusial sebagai salah satu faktor utama keberhasilan pendidikan.

Namun, di tengah dinamika dan kemajuan era digital, proses pembelajaran juga dihadapkan pada sejumlah tantangan. Salah satu isu krusial yang perlu ditangani adalah potensi kejenuhan belajar pada peserta didik, yang dapat secara signifikan memengaruhi hasil belajar mereka. Sistem pembelajaran campuran (daring dan tatap muka) seringkali menyulitkan pendidik untuk mengontrol kehadiran dan partisipasi peserta didik, sehingga hanya mereka yang memiliki minat dan motivasi kuat yang dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Akibatnya, penyaluran materi pembelajaran menjadi kurang optimal. Secara spesifik, problematika juga dirasakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Minimnya alokasi jam belajar untuk mata pelajaran PAI menjadi perhatian serius. Abd. Rouf dalam jurnalnya "Potret Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum" mengungkapkan keprihatinan bahwa proses pelaksanaan pendidikan agama Islam di sekolah masih menunjukkan kondisi yang memprihatinkan, salah satunya

¹ Triwiyanto, Teguh, *Pengantar Pendidikan*, (Bumi Aksara: Jakarta, 2014), h. 14

² Umami Kulsum, & A. Muhid, Pendidikan Karakter melalui Pendidikan Agama Islam di Era Revolusi Digital. Intelektual: *Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, Vol 12(2), 2022, h. 157-170

disebabkan oleh jam pelajaran yang terbatas. Secara formal, peserta didik hanya mendapatkan 2 jam pelajaran per minggu untuk mendalami agama, jauh lebih sedikit dibandingkan mata pelajaran lain yang bisa mencapai 4-6 jam per minggu. Keterbatasan waktu ini tentu berdampak pada terbatasnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Menanggapi berbagai problematika tersebut, pendidik dituntut untuk menjadi lebih kreatif dalam mengelola pembelajaran. Salah satu strategi yang dapat diimplementasikan adalah mematangkan konsep penggunaan media belajar dan lebih kreatif dalam memilih media pengajaran. Pemilihan media belajar yang bijak merupakan faktor penting dalam pembelajaran. Media belajar didefinisikan sebagai alat bantu dalam proses belajar, baik di dalam maupun di luar kelas, yang berfungsi sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik.³ Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mampu memanfaatkan sarana dan prasarana yang tersedia, atau bahkan media apapun, untuk menyampaikan materi pelajaran secara efisien dan efektif.⁴ Dalam proses belajar mengajar, metode mengajar dan media pembelajaran merupakan dua unsur yang amat penting dan saling berkaitan. Pemilihan metode mengajar akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun aspek lain seperti tujuan pembelajaran, jenis tugas, respons yang diharapkan, dan karakteristik peserta didik juga perlu dipertimbangkan. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut membentuk iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru.⁵ Banyaknya hambatan yang dirasakan pendidik dalam menyampaikan pelajaran, khususnya PAI, menggarisbawahi kebutuhan akan media belajar yang tepat agar dapat membantu peserta didik memahami materi yang mungkin dianggap membosankan.

Pendidik harus jeli dan memahami bahwa mata pelajaran PAI, selain memberikan teori akurat, juga membutuhkan media belajar yang menarik agar pembelajaran tidak terasa membosankan. Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan pendidik dalam memilih media belajar sangat menentukan timbulnya minat belajar pada peserta didik, yang pada gilirannya akan melahirkan motivasi atau penggerak belajar. Semakin menarik media belajar yang digunakan guru, semakin besar pula minat belajar dalam diri peserta didik. “Sejalan dengan perkembangan teknologi, berbagai aplikasi media pembelajaran kini telah tersedia, baik dari pemerintah maupun swasta. Pemerintah, melalui Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020, merekomendasikan pemanfaatan aplikasi seperti Rumah Belajar dan TV Edukasi. Sementara itu, pihak swasta menawarkan beragam platform daring seperti Ruang Guru, Kahoot, Quizizz, dan Zenius. Dari berbagai opsi tersebut, aplikasi Quizizz menjadi perhatian khusus dalam penelitian ini.

Quizizz, yang dikembangkan oleh Ankit dan Deepak pada tahun 2015, adalah aplikasi gamifikasi berbasis daring gratis yang dapat diakses melalui browser web. Aplikasi ini memungkinkan pendidik untuk mengintegrasikan instruksi, review, dan evaluasi secara interaktif. Quizizz telah digunakan oleh lebih dari 10 juta siswa di 100 negara, dengan 500 juta kuis setiap bulannya, dan beberapa sekolah di Amerika telah menggunakannya. Fitur-fiturnya memungkinkan pembelajaran berbasis permainan, baik secara tatap muka maupun jarak jauh, dengan adanya timer

³ Jalinus, Nizwardi & Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 20

⁴ Mustofa Hamid A., et al., *Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), h. 75

⁵ A. Fadilah, Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & U. Setiawan, Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, Vol 1(2), h. 01-17

⁶ Annisa, A. F., Anwar, M., & Borahima, B, Penerapan Model Discovery Learning (DL) berbantuan Media Quizizz untuk Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 2023, h. 985-992

dan kode permainan (game pin) yang memudahkan akses peserta didik di mana pun mereka berada. Peserta didik juga dapat mengerjakan kuis ini secara individu maupun kelompok.⁷ Indikator pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media belajar mencakup kemudahan penggunaan, kebermanfaatan dalam proses pembelajaran, kemampuan memotivasi peserta didik, dan adanya respons positif dari peserta didik.⁸

Berdasarkan pemaparan awal, calon peneliti mengamati bahwa aplikasi Quizizz berpotensi mengatasi dan membantu permasalahan minimnya minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Akidah Akhlak (PAI). Pendidik di MAN 3 Pekanbaru telah menggunakan aplikasi Quizizz sebagai upaya untuk menumbuhkan semangat belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak, terutama selama masa pandemi Covid-19 hingga pembelajaran daring. Pemanfaatan aplikasi Quizizz ini diyakini memberikan efek positif terhadap minat belajar peserta didik MAN 3 Pekanbaru. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menguji secara sistematis efektivitas media pembelajaran interaktif Quizizz. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif Quizizz dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah Negeri 3 Pekanbaru. Fokus penelitian ini adalah mengidentifikasi bagaimana penggunaan Quizizz berlangsung, bagaimana tingkat minat belajar siswa terhadap Akidah Akhlak, dan apakah terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan aplikasi Quizizz terhadap peningkatan minat belajar tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan teori pembelajaran berbasis teknologi, tetapi juga memberikan implikasi praktis bagi guru, siswa, dan institusi pendidikan dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran digital untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif, khususnya dalam konteks pendidikan agama Islam.

Metode Penelitian

Peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan jenis analisis data *Quasi Experimental Design*, yakni penelitian yang tidak sepenuhnya mengontrol variabel luar akan tetapi hanya variabel yang akan di teliti dan variabel yang lain dianggap tidak mempengaruhi.⁹ Dan secara tidak langsung tidak berdampak pada pelaksanaan penelitian. Rancangan penelitian nya bersifat *Nonequivalent Control Grup Design*. Adapun bentuk dari rancangan penelitian tergambar pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian

O1	X	O2
O3	—	O4

Keterangan :

X : Perlakuan dengan menggunakan Quizizz sebagai media interaktif

O1 : Pre-test kelas eksperimen

O2 : Post-test kelas eksperimen

O3 : Pre-test kelas kontrol

O4 : Post test kelas kontrol

⁷ Rohmah, N., Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Implementasi Media Quizizz. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, Vol 9(1), 2024, h. 53-68.

⁸ Nabila, N. S., Evaluasi Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran PAI MTs Daruttaqwa Gresik Attaqwa: *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 16(2), 2020, h. 151-161

⁹ Asep Saepul Hamdi & Bahrudin, E., *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2014), h. 19

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 3 Pekanbaru pada tahun ajaran 2024/2025 dengan menggunakan teknik sampling yakni *simple random sampling*, yaitu pengambilan sampel dari jumlah populasi dengan menggunakan sample acak tanpa memperhatikan strata/tingkatan.¹⁰ Sampel penelitian diambil dari 1 kelas sebanyak 32 siswa. 16 orang siswa dijadikan sebagai kelas eksperimen dan dengan 16 siswa lainnya dijadikan sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data dengan kuesioner (angket) yang berisi 20 pertanyaan positif berskala *likert*. Pemberian kuesioner ini merupakan sebuah pengujian dimana hasilnya dapat melihat benar ada atau tidaknya pengaruh dari suatu penelitian yang diadakan tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji coba instrumen dengan uji validitas untuk mengecek valid atau tidaknya soal dalam pernyataan angket melalui dosen ahli materi matematika dan dosen ahli pembelajaran.

Adapun perhitungan analisis data penelitian ini memakai SPSS Statistic 25. 0 for windows dengan uji normalitas kolmogrov-smirnov dan melakukan uji homogenitas levene, selanjutnya hipotesis diuji mempergunakan uji t-test dengan tingkat signifikansi 5%. Lalu menarik kesimpulan dari hasil hipotesis apakah ada pengaruh dari penelitian yang telah di laksanakan.¹¹

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Untuk memastikan keabsahan instrumen penelitian, telah dilakukan uji validitas oleh dosen ahli. Hasilnya, 20 pertanyaan instrumen dinyatakan valid dan siap di gunakan. Selanjutnya, instrumen yang telah tervalidasi ini digunakan untuk mengukur minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak sebanyak populasi yang telah di jabarkan, yakni 32 orang siswa. Data hasil pengukuran minat belajar siswa dari kedua kelas tersebut disajikan dalam tabel 2.

Kelompok	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Eksperimen	16	40	60	100	85. 50	10. 25	105. 06
Kontrol	16	36	50	86	70. 13	11. 10	123. 21

Data tersebut hasil dari eksperimen yang telah di ujikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang diperlakukan dengan penerapan media interaktif Quizizz lebih baik daripada kelas kontrol yang tidak diperlakukan dengan diberlakukan Quizzz sebagai media interaktif dalam mata pelajaran akidah akhlak.

Guna mengetahui kontribusi Quizizz sebagai media interaktif pada minat belajar siswa, perlu di lakukan uji persyarata analisis data. Proses ini melibatkan uji normalitas Kolmogrov Smirnov menggunakan SPSS Statistics 25 for Windows, dengan signifikansi 0.05. Perhitungan uji normalitas ini akan digambarkan pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Uji Normalitas Kolmogrov-Smirnov

Tests of Normality				
Minat Belajar Akidah Akhlak	Kelas	Kolmogrov-Smirnov		
		Statistic	Df	Sig.
	Eksperimen	0.126	16	0.200

¹⁰ Ce Gunawan, *Mahir Menguasai SPSS Panduan Praktis Mengolah Data Penelitian*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), h. 80

¹¹Vivi Herlina, *Panduan Praktik Mengolah Data Kuisisioner Menggunakan SPSS*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2019), h. 9

	Kontrol	0.139	16	0.168
--	---------	-------	----	-------

Berdasarkan dari tabel yang dimaksud, kedua sampel menunjukkan nilai signifikansi (sig.) lebih besar dari 0.05. sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari kedua sampel berdistribusi normal. Selanjutnya, untuk uji homogenitas, dilakukan perhitungan menggunakan SPSS Statistics 25. 0 for Windows dengan metode Levene pada tingkat signifikansi 0.05. Hasil perhitungan uji homogenitas ini tercantum pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Uji Homogenitas Levene

Test of homogeneity of Variances					
Minat Belajar Akidah Akhlak	Based on Mean	Levene Statistic	df_1	df_2	Sig.
		0.958	1	30	0.335

Dari hasil homogenitas yang telah dilakukan, ditemukan bahwa nilai signifikansi (Sig) adalah 0.335 untuk sampel eksperimen dan kontrol. Karena nilai ini lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) diterima. Ini berarti variansi antara sampel eksperimen dan kontrol adalah sama atau homogen. Dengan demikian, persyaratan analisis terpenuhi dan proses dapat diajukan ke uji hipotesis.

Selanjutnya, uji hipotesis dilaksanakan menggunakan uji-t dengan perangkat lunak SPSS Statistics 25.0 for Windows. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan Quizizz sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Hasil dari uji-t ini dapat dilihat pada tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Uji Hipotesis (Uji T-test)

t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
4.08	2.042	$t_{hitung} > t_{tabel}$

Hasil uji t-test menunjukkan nilai 4.08 yang secara signifikan lebih besar dari nilai t-tabel sebesar 2.042. Selain itu, nilai Sig. (2 tailed) yang diperoleh adalah 0.000 yang mana nilai tersebut berada dibawah ambang batas 0.05. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak, sementara hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Dengan adanya hasil yang telah dipaparkan ini, dengan jelas mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh Quizizz sebagai media Interaktif terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak di MAN 3 Pekanbaru. Dan berdasarkan analisis hasil perhitungan penelitian ini, dapat ditegaskan bahwa penerapan media pembelajaran yang berupa Quizizz sebagai media interaktif melalui metode *quasi-experimental design* di kelas eksperimen telah berhasil meningkatkan belajar siswa dalam pelajaran Akidah Akhlak dibanding dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan Quizizz sebagai media interaktif. Hal ini di dukung oleh temuan penelitian yang pernah dilaksanakan oleh Panggabean dan Harahap yang menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media interaktif pada saat kegiatan pembelajaran lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media Quizizz sebagai media interaktif.¹²

¹² Panggabean, S., Harahap, T. H., Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, Vol 6(1), 2020, h. 78

B. Pembahasan Penelitian

Dalam upaya memahami dampak penggunaan Quizizz sebagai media interaktif terhadap minat belajar akidah akhlak, sebuah penelitian telah dilakukan dengan melibatkan pengumpulan data melalui kuesioner Google Form yang disebarakan via WhatsApp chat kepada siswa di kelas kontrol dan eksperimen. Firtur Quizizz yang difokuskan pada materi yang berkaitan dengan akidah akhlak di rancang untuk menjadi sangat interaktif. Kontennya mencakup slide presentasi materi dan slide kuis yang dikemas dengan menarik. Slide materi ini mungkin berisi penjelasan mengenai konsep-konsep dasar akidah, contoh-contoh akhlak mulia dari kisah Nabi atau sahabat, ilustrasi perilaku sehari-hari yang sesuai dengan ajaran Islam, serta contoh soal atau studi kasus yang relevan. Desain visual yang menarik, kombinasi gambar, warna, dan mungkin suara atau musik latar yang menenangkan, bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mirip permainan.

Pengamatan awal di kelas eksperimen menunjukkan perubahan signifikan dalam respon siswa saat menggunakan Quizizz. Interaksi antara siswa dan guru terasa lebih aktif, dan siswa menunjukkan sikap antusias, senang, serta tertarik selama pembelajaran Akidah Akhlak. Mereka tampak lebih tertantang dan fokus perhatiannya meningkat dalam memahami materi yang disajikan. Meskipun kuesioner disebarakan secara daring, hasil ini sejalan dengan penemuan sebelumnya oleh Mujahidin yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz membuat siswa merasa seperti bermain game edukasi, sehingga mereka tidak bosan dan lebih aktif terlibat dalam pembelajaran.¹³ Dampak positif ini juga diperkuat oleh penelitian Ardiansyah bahwa Quizizz membawa dampak positif pada pembelajaran karena mendukung peningkatan minat belajar siswa, pemahaman konsep, menjadikan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dan meningkatkan interaktivitas antara guru dan siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan.¹⁴ Senada dengan itu, penelitian Anantara menemukan bahwa penerapan media pembelajaran Quizizz dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa, membuat siswa tertarik dan antusias dalam belajar, membuat siswa senang, ada perhatian yang lebih saat guru menjelaskan materi, serta rasa kemauan dalam belajarnya menjadi semakin meningkat.¹⁵

Secara keseluruhan, temuan dari penelitian ini, didukung oleh observasi secara daring dan literatur relevan, mengindikasikan bahwa penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Akidah Akhlak berpotensi besar dalam meningkatkan belajar siswa. Pengemasan materi yang mudah di pahami, tampilan visual dan audio yang menarik, serta elemen kuis yang interaktif membuat siswa merasa seperti bermain sambil belajar. Ini mendorong siswa menjadi lebih semangat, interaktif, fokus, dan mudah memahami materi Akidah Akhlak yang pada akhirnya dapat berkontribusi pada pencapaian keberhasilan belajar yang optimal. Meskipun potensi positifnya besar, penelitian ini

¹³ Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprilia W., Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopati. *Innovative: Journal of Social Science Research*, Vol 1(2), 2012, 552-560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>

¹⁴ Ardiansyah, M., Efektivitas Penggunaan Platform Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Dan Pemahaman konsep Matematika, SAP (*Susunan Artikel Pendidikan*, Vol 6(3), 2022, h. 417-423

¹⁵ Anantara, P., Problem, P., dan Ekspositori, P., Belajar, P., & Siswa, M., *Jurnal Tadris Matematika (JTMT) Nurjannah*, Fitriani Submission Track : copyright 2021 Authors This Work is Licened Under a Creative Commons Attribution - sharelike4. 0 International License *Jurnal Tadris Matematika (JTMT)*. Vol 2(1), 2021, 28-33. [Htpss://doi.org/10.47435/jtmt.v3i1.973](https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i1.973)

menghadapi keterbatasan terkait masalah jaringan internet pada beberapa siswa, yang sedikit menghambat kelancaran pengisian kuesioner *Google Form* secara *live*. Namun demikian, berdasarkan seluruh hasil dan diskusi, terbukti bahwa adanya pengaruh Quizizz sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada kelas XI MAN 3 Pekanbaru pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Oleh karena itu, penggunaan Quizizz sebagai media interaktif dapat menjadi variasi baru dalam kegiatan belajar mengajar Akidah Akhlak. Pendekatan ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendorong pembelajaran yang tidak berpusat pada guru. Hal ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, yang pada gilirannya akan berdampak positif pada peningkatan keberhasilan belajar. Selain itu, penggunaan teknologi seperti Quizizz juga dapat membantu guru dan siswa menjadi lebih terampil dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang membandingkan kelas kontrol dan eksperimen, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Quizizz sebagai media interaktif secara signifikan mempengaruhi peningkatan minat belajar siswa pada pelajaran Akidah Akhlak. Ini terbukti dari hasil uji hipotesis ($t_{hitung} = 4,08 > t_{tabel} = 2,042$). Peningkatan minat belajar ini ditunjukkan melalui beberapa indikator, antara lain siswa menjadi lebih interaktif dan fokus selama pembelajaran, menunjukkan rasa senang, serta tertarik untuk mengikuti pelajaran. Fitur-fitur yang terdapat di dalam Quizizz memungkinkan penyajian materi Akidah Akhlak menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga cocok digunakan baik untuk pembelajaran daring (dari rumah) maupun tatap muka di sekolah. Melihat keberhasilan ini, disarankan kepada para pendidik untuk mengimplementasikan Quizizz sebagai media interaktif guna memperkaya variasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Media ini terbukti efektif dan layak untuk diaplikasikan karena kemampuannya dalam membangkitkan minat belajar siswa. Lebih lanjut, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk studi mendatang. Untuk pengembangan penelitian lebih lanjut, disarankan untuk menambahkan variabel lain yang relevan guna menganalisis faktor-faktor eksternal yang mungkin turut mempengaruhi minat belajar Akidah Akhlak siswa menengah atas dengan menggunakan Quizizz.

Daftar Pustaka

- Anatara, P., Problem, P., dan Ekspositori, P., Belajar, P., & Siswa, M. (2021). *Jurnal Tadris Matematika (JTMT) Nurjannah, Fitriani Submission Track : copyright 2021 Authors This Work is Licensd Under a Creative Commons Attribution -sharelike4. 0 International License Jurnal Tadris Matematika (JTMT)*. 2(1), 28-33. [Htpss://doi.org/10.47435/jtmt.v3i1.973](https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i1.973)
- Annisa, A. F., Anwar, M., & Borahima, B. (2023). Penerapan Model Discovery Learning (DL) berbantuan Media Quizizz untuk Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 985-992
- Ardiansyah, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Platform Quizizz Dalam Meningkatkan Minat Dan Pemahaman konsep Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*. 6(3). 417-423.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Gunawan, Ce. (2020). Mahir Menguasai SPSS Panduan Praktis Mengolah Data Penelitian. Yogyakarta: Deepublish.
- Hamdi, Asep Saepul & Bahrudin, E. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan. Yogyakarta: Deepublish.
- Hamid, Mustofa A., et al. (2020). Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis

- Herlina, Vivi. (2019). Panduan Praktik Mengolah Data Kuisisioner Menggunakan SPSS. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Jalinus, Nizwardi & Ambiyar. (2016). Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Kulsum, U., & Muhid, A. (2022). Pendidikan Karakter melalui Pendidikan Agama Islam di Era Revolusi Digital. Intelektual: *Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 12(2), 157-170.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprilia W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 1(2), 552-560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Nabila, N. S. (2020). "Evaluasi Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran PAI MTS Daruttaqwa Gresik." *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 16(2). 151-161
- Panggabean, S., Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78.
- Rohmah, N. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Implementasi Media Quizizz. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 9(1), 53-68.
- Triwiyanto, Teguh. (2014). Pengantar Pendidikan. Bumi Aksara: Jakarta