

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN
TIK KELAS IX DI SMP NEGERI 4 PIDIE JAYA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

NAUFAL KHALIS

NIM. 170212090

Bidang Peminatan Multimedia

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSALAM BANDA ACEH
2022**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN TIK KELAS IX
DI SMP NEGERI 4 PIDIE JAYA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Oleh

NAUFAL KHALIS

NIM. 170212090

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

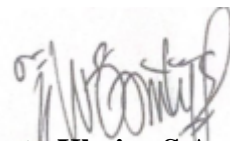
Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



Muhibuddin Hanafiah, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197006082000031002

Pembimbing II,



Wanty Khaira, S.Ag., M.Ed
NIP.197606132014112002

Lembar Pengesahan Penguji Sidang:

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN TIK KELAS IX
DI SMP NEGERI 4 PIDIE JAYA**

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus serta diterima sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi Informasi

Pada:

Selasa, 06 Desember 2022
12 Jumadil Awal 1444 H

Darussalam – Banda Aceh

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua

Muhibuddin Hanafiah, S.Ag., M.Ag.

NIDN. 197006082000031002

Sekretaris

Nurul Fajri, S.Pd.

NIP. -

Penguji 1

Wanty Khaira, S.Ag., M.Ed

NIP. 197606132014112002

Penguji 2

Firmansyah, S.Kom., M.T.

NIP. 198704212015031002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh



Prof. Saiful Bahri, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.

NIP. 301021997031003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Naufal Khalis
NIM : 170212090
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran TIK Kelas IX Di SMP Negeri 4 Pidie Jaya

Dengan ini menerangkan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Apabila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya yang telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 12 Oktober 2022
Yang Menyatakan,



Naufal Khalis
NIM. 170212090

ABSTRAK

Nama : Naufal Khalis
NIM : 170212090
Fakultas/Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran TIK Kelas IX Di SMP Negeri 4 Pidie Jaya
Pembimbing I : Muhibuddin Hanafiah, S.Ag., M.Ag.
Pembimbing II : Wanty Khaira, S.Ag., M.Ed

Seiring dengan berjalannya proses pembelajaran, akan ada siswa yang tidak tertarik dengan topik yang disampaikan oleh guru. Biasanya, guru hanya melakukan pemberian materi yang lama-kelamaan membuat siswa dalam proses belajar. Mengetahui peran digital media pembelajaran sangat penting dalam menunjang keberhasilan belajar siswa, maka pemahaman guru mengenai media pembelajaran juga diperlukan sebagai bagian integral dari pembelajaran itu sendiri. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan media pembelajaran berupa aplikasi quizizz, penelitian ini dilakukan dengan tujuan guna mengetahui Efektivitas penggunaan aplikasi quizizz terhadap minat belajar siswa pada pelajaran tik di kelas IX Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Metode penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang berbentuk angka atau bilangan. Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Hasil analisis uji thitung pada tabel diatas pada variabel independen yaitu X 7.418. Dalam penelitian ini nilai t-tabel yang diperoleh ialah 1.152. Apabila nilai sig. 0,05 atau 5% maka variabel tersebut dinyatakan efektif terhadap variabel dependen. Berdasarkan nilai t-hitung dan nilai ttabel yang telah disebutkan sebelumnya, maka dapat dinyatakan bahwa Efektivitas penggunaan aplikasi quizizz(X) terhadap variabel minat belajar(Y) secara parsial diperoleh thitung (7.418) > ttabel (1.152), maka keputusannya **Ha** diterima dan **Ho** ditolak. Sedangkan nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa Efektivitas penggunaan aplikasi quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar. Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan Ha “Adanya aplikasi quizizz berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada pelajaran TIK.” Dinyatakan diterima.

Kata kunci: Efektivitas, quizizz, minat belajar

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kekuatan kepada penulis sehingga penulisan skripsi yang berjudul **“Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran TIK Kelas IX Di SMP Negeri 4 Pidie Jaya”** ini dapat penulis selesaikan. Selanjutnya shalawat dan salam tidak lupa kita sanjung sajikan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW yang telah memberikan suri tauladan bagi semua insan manusia.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu beban studi untuk mendapatkan gelar sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh. Dalam usaha penyusunan skripsi ini, penulis banyak sekali menghadapi kesulitan teknik penulisan maupun dalam penguasaan bahan. Meskipun demikian, penulis tidak putus asa dalam berusaha dan dengan adanya dukungan dari berbagai pihak, terutama dosen pembimbing, kesulitan tersebut dapat teratasi. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada:

1. Orangtua tercinta ayahanda dan ibunda serta saudara sekandung yang telah memberikan motivasi, doa dan semangat dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Rektor UIN Ar-Raniry, Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag. yang selalu mendukung dan memberi motivasi kepada mahasiswa, khususnya penulis.
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, Bapak Safrul Muluk, SAg, MA, Med, PhD.
4. Kaprodi ibu Mira Maisura, M.Sc. selaku ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi serta Bapak/Ibu staf pengajar Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
5. pembimbing I Bapak Muhibuddin Hanafiah, S.Ag., M.Ag. yang telah meluangkan waktunya dan mencurahkan pemikirannya dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan karya ilmiah ini.

6. pembimbing II Ibu Wanty Khaira,S.Ag.,M.Ed yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi.
7. Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Pidie Jaya Bapak Muhammad S.Pd yang telah mengizinkan melakukan penelitian serta memberikan informasi yang berkaitan dengan penelitian ini.
8. Terima kasih kepada sahabat Muhammad Nur Riski, Halil Mauriski, Adfani, Nurhalim Habibie, Muhammad fuzari, paisal, tri agus andi, muhammad karmi, yang selalu memberikan semangat serta dukungan dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan karya ilmiah ini.
9. Teman-teman sahabat Lamnyong dan satu Angkatan 2017 Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang selalu memberikan motivasi dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu yang selalu memberikan dukungan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi. Penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu segala kritikan dan saran yang dapat membangun akan penulis terima dengan baik. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Banda Aceh, 11 Oktober 2022
Penulis,

Naufal Khalis
NIM. 170212090

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Ruang lingkup penelitian	3
D. Tujuan Penelitian.....	3
E. Manfaat penelitian.....	4
F. Hipotesis.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
A. Aplikasi Quizizz	5
B. Efektivitas pembelajaran	7
C. Minat belajar	9
D. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).....	11
E. Penelitian terdahulu.....	12
F. Kerangka Berfikir.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
A. Jenis Penelitian.....	18
B. Lokasi Penelitian	18
C. Tahapan Penelitian	18
D. Instrumen Penelitian.....	20
E. Metode Penelitian.....	22
F. Teknik Pengumpulan Populasi dan Sampel.....	23
G. Teknik Pengumpulan Data	24
H. Teknik Analisa data.....	25
I. Uji Validitas dan uji Reliabilitas	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	30
B. Karakteristik Responden	30
C. Analisis Data	31
D. Pembahasan Hasil Penelitian	38

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	41
A. Kesimpulan.....	41
B. Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN.....	47
Riwayat Pendidikan	Error! Bookmark not de



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi seperti sekarang ini, teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang begitu pesat sehingga berbagai kreasi dan inovasi di bidang pendidikan harus terus dikembangkan oleh manusia. Kemajuan teknologi informasi di dalam dunia pendidikan semakin tidak terlepas dari kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif berkemampuan teknologi.[1]

Seiring dengan berjalannya proses pembelajaran, akan ada siswa yang tidak tertarik dengan topik yang disampaikan oleh guru. Biasanya, guru hanya melakukan pemberian materi yang lama-kelamaan menjenuhkan dalam proses belajar yang dialami siswa. Untuk menghindari hal tersebut, guru harus mampu mengatur pelajaran dan manajemen kondisi kelas agar siswa memiliki lingkungan belajar yang ceria dan bersemangat.[2]

Kemajuan teknologi dalam ilmu pengetahuan yang semakin berkembang membuat penggunaan teknologi semakin efisien dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus dapat menggunakan teknologi dan media pembelajaran yang unik. Secara khusus diharapkan dapat menjadi solusi dalam perkembangan teknologi di era moderen saat ini. [3]

Pada kondisi normal pembelajaran dengan menggunakan E-learning menjadi salah satu kemajuan tersendiri di dunia pendidikan dan sangat diminati. Siswa dan guru tidak perlu lagi mencatat atau menyampaikan materi pembelajaran secara manual, tetapi beralih menggunakan media teknologi pembelajaran.

Banyak kemudahan yang didapat dari pemanfaatan media teknologi dan pembelajaran E-learning.[3]

Mengetahui peran digital media pembelajaran sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar dan membentuk minat belajar seperti yang diharapkan, maka pemahaman guru secara utuh mengenai media pembelajaran juga diperlukan sebagai bagian integral dari pembelajaran itu sendiri.

Media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital adalah media pembelajaran berbasis e-learning. E-learning sendiri merupakan salah satu aplikasi teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai sarana proses pembelajaran yang efektif. Salah satu media jenis e-learning di Indonesia adalah Quizizz. Quizizz adalah sebuah permainan kuis multipemain. Kuis dapat diakses melalui website dan siswa dapat bermain game bersama di kelas atau menggunakannya pada tugas siswa di rumah. Hasil tugas tersebut dapat digunakan untuk penilaian yang dilakukan oleh guru. Aplikasi ini sudah memiliki kumpulan kuis dan juga mudah diakses oleh siswa. Kuis sangat berguna untuk membangun pembelajaran yang interaktif, karena siswa dapat mengerjakan kuis bersama temannya secara bersamaan, sehingga mereka dapat melihat peringkat yang telah mereka terima saat menjawab kuis tersebut.[4]

Aplikasi Quizizz menjadikan kegiatan pembelajaran di rumah mudah terlaksana dan tidak membosankan bagi siswa. Diharapkan, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran ini, guru dapat menggunakan dan mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi Quizizz untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.[5]

Dengan menggunakan Quizizz sebagai sarana pembelajaran e-learning diharapkan bisa meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Melalui aplikasi Quizizz menarik dan menyenangkan yang menggunakan sistem "bermain dan belajar". Hal ini akan memudahkan siswa untuk memahami topik dalam pelajaran tik.

Berdasarkan seperti penjelasan yang telah di uraikan di atas,saya ingin melakukan penelitian tentang **“Efektivitas Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran TIK kelas IX di SMP NEGERI 4 PIDIE JAYA “.**

B. Rumusan Masalah

Apakah efektivitas penggunaan aplikasi quizizz terhadap minat belajar siswa pada pelajaran TIK?

C. Ruang lingkup penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka penelitian ini dibatasi pada efektivitas aplikasi quizizz terhadap minat belajar siswa pada pelajaran tik di SMP Negeri 4 Pidie Jaya.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini di lakukan dengan tujuan guna mengetahui:

Efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa pada pelajaran TIK di kelas IX.

E. Manfaat penelitian

Dengan adanya penelitian ini,peneliti berharap dapat memberi manfaat sebagai berikut;

1. Bagi peserta didik

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan siswa dapat mengikuti proses pembelajaran secara efektif serta dapat membatu siswa dalam memahami topik pembelajaran.

2. Bagi guru

Guru diharapkan dapat memberikan pembelajaran secara kreatif dan interaktif melalui aplikasi quizizz, Sehingga dengan adanya aplikasi ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa.

F. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 = Adanya Aplikasi quizizz tidak efektif terhadap minat belajar siswa

H_a = Adanya Aplikasi quizizz efektif terhadap minat belajar siswa

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Aplikasi Quizizz

1. Pengertian Quizizz

Quizizz adalah sebuah media pembelajaran online yang terdiri dari kuis, diskusi, dan game interaktif lainnya. Aplikasi Quizizz ini digambarkan sebagai media berbasis web untuk membuat game menyenangkan yang disukai siswa. Quizizz adalah aplikasi yang sudah ada sejak tahun 2015. Menurut Amorchevin, Quizizz merupakan sarana pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan fitur-fitur yang menarik. Selain itu, Quizizz juga dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multi-pengguna yang diakses melalui perangkat seperti komputer, smartphone, atau tablet untuk menyelesaikan kuis. Aplikasi Quizizz ini dideskripsikan sebagai sebuah webtool untuk membuat permainan yang menyenangkan, membuat siswa yang sedang belajar seperti sedang bermain game.[6]

Siswa dapat dengan mudah bergabung dan mengerjakan soal kuis dengan cara membuka aplikasi Quizizz yang sudah ada di Playstore atau melalui webtool. Siswa langsung join kemudian memasukkan kode yang sudah diberikan serta memasukan nama mereka sebagai tanda pengenal. Urutan pertanyaan untuk siswa sudah diacak, sehingga tidak mudah bagi siswa untuk melakukan kecurangan.

2. Kelebihan Aplikasi Quizizz

Adapun kelebihan menggunakan Aplikasi quizizz yaitu sebagai berikut:

- Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran yang mampu memudahkan guru dalam memberikan quis untuk peserta didik.
- Bring Your Own Device yaitu peserta didik dapat mengakses diperangkatnya sendiri. quizizz dapat diakses siswa melalui pencarian google dengan berbagai jenis perangkat termasuk komputer, smartphone, laptop, dan tablet.
- Guru bisa membuat kuisnya sesuai keinginan lalu menentukan jawaban pada soalnya.
- Quizizz akan memudahkan guru dalam membuat kuis. Guru bisa mengumpulkan pertanyaan dari kuis apapun dengan mudah (mengedit kuis publik) dan menambahkan gambar dari perangkat secara otomatis kemudian menyimpan proses yang belum selesai dan banyak fitur lainnya. e) Quizizz mengaktifkan notif laporan siswa di kelas yang terperinci untuk setiap kuis yang anda lakukan. Guru bisa mengunduh laporan sebagai kumpulan data dalam bentuk Excel.
- Pertanyaan muncul di layar masing-masing peserta didik, sehingga peserta didik mampu menjawab pertanyaan sesuai langkah-langkah serta kecepatan masing-masing peserta didik dan guru dapat meninjau jawaban mereka di akhir.

- Masing-masing siswa yang memberi jawaban pada pertanyaan dengan benar, akan muncul beberapa poin yang diperoleh pada 19 setiap soal dan juga mendapat ranking berapa dalam menjawab soal tersebut. h) Ketika siswa menjawab salah pada kuis yang diberikan, maka akan muncul pada layar jawaban yang benar.
- Saat siswa telah menyelesaikan pertanyaan, pada akhir kuis ada nada tampilan Review Question untuk melihat kembali jawaban yang dipilih.
- Pada saat pengerjaan pertanyaan, masing-masing siswa mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan siswa yang lainnya karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk homework atau PR sehingga daftar soalnya diacak setiap peserta didik dan soal yang muncul akan berbeda.

B. Efektivitas pembelajaran

1. Pengertian efektivitas

Efektivitas berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti tepat. suatu usaha yang dikatakan efektif jika usaha itu berhasil atau tercapai tujuan secara ideal, efektivitas menunjukkan trafik tercapainya suatu tujuan, efektivitas dapat dikatakan dengan ukuran-ukuran yang pasti misal usaha X adalah 70% efektif dalam mencapai tujuan Y.[7]

Aan Komariah dan Cepi Tratna menerangkan bahwa efektivitas adalah ukuran seberapa baik tujuan atau kualitas tercapai. Efektivitas

adalah penilaian yang dilakukan dan berkaitan dengan kinerja individu atau kelompok.[8]

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah suatu ukuran atau kondisi dimana tujuan dan manfaat dapat dimaksimalkan. Pembelajaran dikatakan efektif jika proses belajar mengajar berjalan dengan baik atau sesuai dengan tujuan. Oleh karena itu, agar proses pembelajaran tepat dan benar, diharapkan peran guru yang dapat memperhatikan proses pemilihan metode dan materi pembelajaran yang tepat. Efektivitas penggunaan metode pembelajaran tergantung pada beberapa faktor yaitu: tujuan, materi, kemampuan guru, kondisi dan sumber daya siswa.[7]

Untuk melaksanakan proses pembelajaran diperlukan metode pembelajaran yang tepat. Efektivitas penggunaan metode pembelajaran memiliki beberapa faktor yaitu tujuan, materi, kemampuan guru, kondisi siswa dan sumber.

2. Kriteria efektivitas

Adapun kriteria efektivitas meliputi:

1. Kemampuan guru menguasai pembelajaran yang baik
2. Aktivitas minat belajar siswa selama pembelajaran
3. Respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran
4. Hasil belajar siswa.

Di dalam proses belajar mengajar terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran di antaranya kurikulum, daya serap, presensi guru, siswa dan prestasi belajar.[9]

C. Minat belajar

1. Pengertian Minat

Minat belajar menjadi salah satu faktor untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru harus mampu meningkatkan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Semangat belajar itu akan muncul apabila ada minat belajar yang tinggi dalam diri seorang siswa sehingga mereka tidak akan merasa cepat bosan dalam proses belajar tersebut. minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.[10]

Adapun menurut hurlock, mengemukakan bahwa aspek minat belajar siswa itu terdiri dari 2 yaitu :

1. Aspek kognitif

Aspek ini didasarkan atas konsep yang dikembangkan seseorang mengenai bidang yang berkaitan dengan minat. Konsep yang membangun aspek kognitif didasarkan atas pengalaman dan tanpa yang dipelajari dari lingkungan.

2. Aspek Afektif

Aspek afektif ini adalah konsep yang membangun konsep kognitif

dan dinyatakan dalam sikap terhadap kegiatan atau objek yang menimbulkan minat. Aspek ini mempunyai peran yang sangat besar dalam memotivasi tindakan orang. Berdasarkan uraian diatas, maka minat belajar siswa terhadap mata pelajaran yang dimiliki seseorang bukan bawaan sejak lahir, tetapi dipelajari melalui proses penilaian kognitif dan penilaian afektif seseorang yang dinyatakan dalam sikap. Dengan kata lain, jika proses penilaian kognitif dan afektif seseorang terhadap objek minatnya positif maka akan menghasilkan sikap yang positif dan dapat menimbulkan minat.[11]

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Minat sebagai salah satu pendorong dalam proses belajar tidak muncul dengan sendirinya, akan tetapi banyak faktor yang menimbulkan minat siswa terhadap beberapa mata pelajaran yang diajarkan oleh para guru bidang studi. Faktor-faktor tersebut antara lain:

- a. Minat dapat timbul dari situasi belajar. Minat akan timbul dari suatu yang telah diketahui, dan kita bisa mengetahui sesuatu itu melalui belajar. Karena itu, semakin banyak belajar, semakin luas pula bidang minatnya. Situasi belajar dan pengajaran yang menarik harus memperhatikan dan mempertimbangkan minat pribadi siswa. Mereka diberi kesempatan untuk dapat giat sendiri, dan bebas berpartisipasi secara aktif selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Mereka diberi kebebasan untuk mencari sendiri,

berargumentasi, dan mencoba untuk memecahkan masalah sendiri, dan guru berperan sebagai pembimbing.

- b. Minat dapat juga dipupuk melalui belajar. Dengan bertambahnya pengetahuan, minat akan timbul dan bahkan menggiatkan untuk mengenali dan mempelajarinya. Minat juga erat hubungannya dengan dorongan, motif dan respon emosional.
- c. Pengalaman juga merupakan faktor penting dalam pembentukan minat. Karena dari pengalaman, dapat diketahui bahwa setiap pekerjaan memerlukan usaha untuk menyelesaikannya. Minat yang timbul berlandaskan kesanggupan dalam bidang tertentu akan mendorong ke usaha yang lebih produktif. Ditambah dengan pengalaman dan pengetahuan, akan mencapai sukses dalam batas-batas kemampuan yang dimiliki.

D. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

1. Pengertian TIK

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan teknologi yang mencakup semua peralatan yang berhubungan dengan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala sesuatu yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data

dari satu perangkat ke perangkat lain. Sehingga, dapat diartikan bahwa teknologi informasi dan komunikasi merupakan dua buah konsep yang tidak terpisahkan.[12]


Istilah TIK muncul setelah adanya perpaduan antara teknologi komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) dengan teknologi komunikasi pada pertengahan abad ke-20. Perpaduan kedua teknologi tersebut berkembang pesat melampaui bidang teknologi lainnya. Hal ini mencakup komputer, Internet, teknologi penyiaran (radio dan televisi), dan telepon.[13]

E. Penelitian terdahulu

Dalam penyusunan skripsi, peneliti mencari dan mengumpulkan berbagai informasi dari peneliti terdahulu sebagai referensi untuk penelitian ini. Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu:

Nama	Tahun	Judul	hasil
Yoselia Alvi Kusuma	2020	berjudul efektivitas penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran daring fisika pada materi usaha dan energi kelas X MIPA di SMA Masih Kudus tahun pelajaran 2019/2020	Penggunaan media quizizz pada kegiatan penutup pelajaran daring (online) fisika kelas X MIPA SMA sangat efektif. Hal

			<p>ini dapat kita lihat dari hasil prestasi belajar siswa yang lebih baik. Selain itu, juga dapat dilihat dari jumlah ketuntasan peserta didik pada ulangan dengan persentase sebesar 91,30%.</p>
Muhajir	2019	<p>Efektivitas media pembelajaran Edmodo terhadap minat dan hasil belajar siswa Mata Pelajaran Sistem Komputer Jurusan Teknik Komputer Jaringan di Smk Negeri Al Mubarkeya Aceh Besar.</p>	<p>Penggunaan materi pembelajaran Edmodo berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa mata pelajaran Sistem Komputer Jurusan Teknik Komputer</p>

			<p>Jaringan. Hal ini dibuktikan dengan Adanya peningkatan positif terhadap hasil belajar siswa yang dapat dilihatn pada hasil perbandingan nilai rata-rata post-test pada kelompok eksperimen (X-TKJ 1) dan kelompok kontrol (X-TKJ 2). Nilai post-test yang didapatkan kelas eksperimen rata-rata 80,31. Sedangkan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata sebesar</p>
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

			<p>67,65. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Edmodo dibandingkan dengan siswa kelompok kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran Edmodo.</p>
Yosafat Donny Yanuar Pratama	2011	Pengaruh Efektivitas Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar	Menunjukkan bahwa efektivitas waktu

		<p>Pemeliharaan dan Servis Sistem Bahan Bakar Bensin Siswa Kelas XI Program Keahlian Mekanik Otomotif Di SMK PIRI 1 YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2009/2010</p>	<p>pembelajaran pada saat pagi hari (pembelajaran efektif) dan siang hari (pembelajaran kurang efektif) memiliki peran yang signifikan dengan prestasi belajar siswa kelas XI (kelas 2MO4 dan 2MO6 untuk kelas pagi, sedangkan kelas 2MO2 dan 2MO5 untuk kelas siang) Program Keahlian Mekanik Otomotif mata pelajaran produktif pada kompetensi kejuruan pemeliharaan dan</p>
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

			servis sistem bahan bakar bensin.
--	--	--	-----------------------------------------

F. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir adalah suatu permasalahan di dalam sebuah penelitian. Dengan adanya kerangka berfikir dapat diketahui tahapan penelitian dari awal hingga akhir. Tujuannya untuk menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi quizizz terhadap hasil dan minat belajar siswa pada pelajaran TIK seperti yang sudah dijelaskan pada latar belakang serta hasil dari penelitian-penelitian sebelumnya. Adapun kerangka berfikir ialah sebagai berikut:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Metode penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang berbentuk angka atau bilangan.

Metode Penelitian adalah Langkah untuk melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai sebuah tujuan.[14]

Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Maka dari itu sesuai dengan bentuknya, data kuantitatif dapat diolah atau dianalisis menggunakan teknik perhitungan matematika atau statistika.[15]

Adapun Fokus utama penelitian ini dituju untuk siswa kelas IX SMP Negeri 4 Pidie Jaya pada pelajaran TIK.

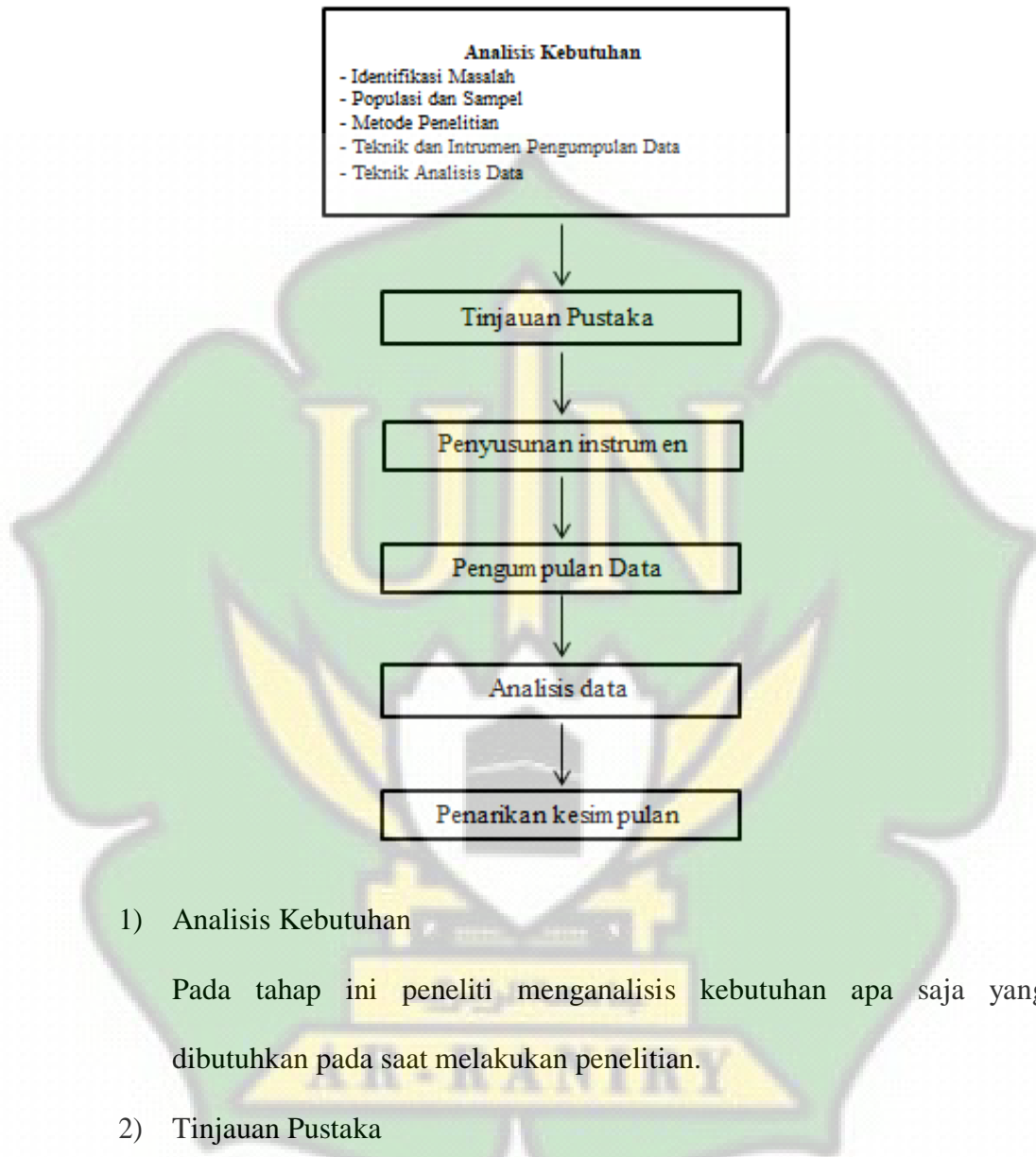
B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian di lakukan di SMP Negeri 4 Pidie Jaya.

C. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian adalah langkah dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari proses awal hingga akhir penelitian. Berikut langkah-langkah dari tahapan penelitian:

Gambar 3 1 Tahapan Penelitian



1) Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan apa saja yang dibutuhkan pada saat melakukan penelitian.

2) Tinjauan Pustaka

Pada tinjauan Pustaka, peneliti mencari teori, konsep penelitian dan juga hasil dari para penelitian terdahulu untuk mendukung penelitian dan memperluas penelitian.

3) Penyusunan Instrumen

Penyusunan instrumen penelitian merupakan suatu metode yang

dilakukan untuk mengukur suatu variabel yang di teliti.

4) Pengumpulan data

Pada tahap ini dilakukan survei untuk memperoleh data sesuai pada lokasi beserta waktu yang telah di tetapkan.

5) Analisis data

Setelah data berhasil dikumpulkan, Selanjutnya kita akan menganalisis data dari responden untuk mendapatkan hasil untuk penelitian

6) Penarikan kesimpulan

Setelah melakukan tahap analisis dan selesai, maka selanjutnya ialah melakukan tahap penarikan kesimpulan dari keseluruhan.

D. Instrumen Penelitian

1) Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah media yang ditentukan oleh peneliti. Tujuannya untuk melakukan sebuah penelitian untuk memperoleh informasi dari variabel tersebut lalu menarik kesimpulan. Variabel ialah sebuah titik yang akan menjadi objek suatu penelitian.[16]

Di dalam suatu penelitian terdapat dua variabel, yaitu :

a. variable independent

Yaitu variabel yang menjadi pengaruh atau menjadi sebab berubahnya variable terikat (dependent).

b. Variable dependent

Yaitu variable yang dipengaruhi dari adanya variabel bebas atau respon dari variable bebas (independent).

Didalam penelitian ini yang menjadi variable bebas (independent) ialah X = Efektivitas aplikasi quizizz, Sedangkan yang menjadi variabel terikat (dependent) ialah Y = minat belajar siswa.

2) Skala Pengukuran

Skala pengukuran merupakan sebuah acuan untuk menetapkan sebuah jeda yang ada di dalam alat ukur, sehingga data dapat dihitung .[17]

Skala pengukuran yang digunakan pada penelitian ini adalah skala likert. Alasan memilih teknik ini karena mudah dipahami oleh responden dan mudah dalam penggunaannya. skala ini dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap fenomena sosial.

Skala Likert ialah skala yang digunakan untuk mengukur pendapat, persepsi, sikap dan fenomena sekelompok orang.[18]

Skala likert ini adalah skala yang paling banyak digunakan oleh peneliti untuk pengumpulan data menggunakan kuesioner, skala liker ini di ambil dari nama seorang ahli psikolog amerika serikat Rensis Likert. Rensis Likert telah mengembangkannya untuk mengukur sikap orang pada tahun 1932. Adapun nilai skala likert dapat dilihat pada gambar di bawah ini :

Keterangan	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Setuju (S)	3
Sangat Setuju (SS)	4

Gambar 3 2 Nilai Skala Likert

3) Instrumen

Instrumen yang digunakan oleh peneliti ialah angket (kuisisioner). Instrumen merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Sehingga dapat disimpulkan instrumen digunakan untuk mencari informasi mengenai apa yang diteliti.

Instrumen terkait dengan penelitian yaitu sebagai berikut :

- a) Instrumen penelitian digunakan berupa angket, dimana angket tersebut berupa pernyataan yang nantinya akan membantu peneliti dalam mengumpulkan data.
- b) Variabel dan indikator di rumuskan oleh peneliti menjadi pernyataan/pertanyaan sehingga memperoleh data penelitian kualitatif.

E. Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini, yaitu :

- Studi Literatur merupakan metode atau cara untuk mendapatkan informasi dari berbagai sumber, misalnya seperti buku, jurnal, internet, dll yang berkaitan dengan penelitian. Dengan adanya sumber yang akurat dan terpercaya dari para ahli dan peneliti terdahulu, maka akan dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang ada dalam penelitian.
- Metode penelitian deskriptif kuantitatif, dan pengumpulan data akan dilaksanakan pada siswa SMP Negeri 4 Pidie Jaya. Metode pengumpulan data dilakukan melalui kuisisioner (angket), penelitian ini

ialah bersifat deskriptif kuantitatif, yaitu meninterpretasikan data yang diperoleh, lalu menghitung hasil angket menggunakan distribusi frekuensi.

F. Teknik Pengumpulan Populasi dan Sampel

1) Populasi

Populasi ialah suatu objek di suatu wilayah yang memiliki karakteristik sesuai dengan apa yang ditentukan oleh peneliti untuk dianalisis yang kemudian akan ditarik sebuah kesimpulan.[19]

Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas IX SMP Negeri 4 Pidie Jaya yang berjumlah 125 orang yang sedang mengikuti pembelajaran TIK menggunakan aplikasi quizizz.

2) Sampel

Sampel adalah sebuah tahap untuk menentukan banyaknya sampel yang akan diambil dalam proses pelaksanaan penelitian pada suatu objek.

Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa/i kelas IX SMP Negeri 4 Pidie Jaya yang sudah mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz yang berjumlah 32 orang.

Dalam menentukan sampel pada penelitian ini menggunakan metode *simple random sampling*, dikatakan *simple* di karenakan dalam mengambil sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa harus memperhatikan setara yang ada dalam populasi tersebut. Teknik ini dapat dilakukan apabila jumlah sampel dalam populasi tidak terlalu besar.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah beberapa kumpulan Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data.

Untuk membantu dalam proses analisis data, peneliti memerlukan sejumlah data pendukung yang berasal dari sekolah. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah kuisisioner (angket) dan studi pustaka. Akan tetapi, Teknik yang digunakan di dalam penelitian ini lebih condong kepada kuesioner dimana cara pengumpulan data dalam bentuk sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis yang digunakan untuk mendapat informasi melalui responden.

➤ Kuisisioner (angket)

Angket merupakan pertanyaan tertulis pada selembar kertas atau sejenisnya yang kemudian di sampaikan kepada responden penelitian untuk di isi. Kuisisioner yang digunakan oleh peneliti sekaligus sebagai instrumen penelitian. Siswa akan diberikan beberapa pertanyaan yang berhubungan tentang aplikasi quizizz. Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket tertutup, dimana telah tersedia daftar pertanyaan yang telah di lengkapi dengan beberapa jawaban. Responden hanya tinggal memilih saja.

➤ Studi Pustaka

Ialah sebuah teknik pengumpulan data dengan tinjauan pustaka dengan mengumpulkan referensi yang ada dan mempelajarinya serta memahami jurnal, karya ilmiah yang relavan dengan penelitian yang sedang dilakukan

H. Teknik Analisa data

Analisis data merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk mengorganisasikan data, memilah-milah data menjadi satuan yang dapat dikelola, mencari dan menemukan polanya, serta menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari yang kemudian memutuskan agar dapat diceriterakan kepada orang lain.[20]

Analisa data dilakukan untuk melihat perkembangan dan penggunaan media quizzz terhadap siswa. Data tersebut akan di peroleh dengan cara membagikan angket yang sudah di buat oleh peneliti kepada siswa. Data yang diperoleh dalam penelitian ini kemudian dianalisis dengan menggunakan software SPSS untuk mengetahui perkembangan yang dialami siswa dari setiap pertemuan serta respon siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan media quizzz.

Analisis data yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang tercantum dalam identifikasi masalah. Setelah data-data tersebut dikumpulkan, kemudian data tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik pengolahan data.

➤ Analisi data respon siswa

Dari data yang telah dikumpulkan oleh peniti, kemudian peneliti mengolah data menggunakan rumus sederhana yang menghitung skor dan persentase dari setiap data yang sudah dikumpulkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus index (\%)} = \frac{\text{Total skor}}{Y} \times 100\%$$

Keterangan:

Total skor = penjumlahan keseluruhan data

Y = Bobot nilai x Jumlah Responden

100 % = nilai tetap

Adapun kriteria persentase tanggapan mahasiswa ialah sebagai berikut:

Kriteria Nilai	Persentase (%)	Kategori
1	0% -19.99%	Sangat (tidak setuju, buruk atau kurang sekali)
2	20% -39.99%	Tidak setuju atau kurang baik
3	40% -59.99%	Kurang setuju atau cukup
4	60%-79.99%	Setuju, baik atau suka
5	80% -100%	Sangat (setuju, baik, suka)

Tabel 3. 3 Kriteria Persentase Tanggapan Mahasiswa

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah dalam bentuk kuesioner yang berisi beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan masalah revisi. Data yang peneliti kumpulkan harus dikumpulkan secara valid dan reliabel, oleh karena itu perlu dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas terhadap pertanyaan peneliti.

I. Uji Validitas dan uji Reliabilitas

1) Uji validitas

Uji validitas dipakai untuk mengukur valid atau tidak suatu kuisoner. Sebuah kuisoner dikatakan valid jika pertanyaan pada

kuesioner itu mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.[21]

Semakin tinggi validitas yang didapat pada sebuah penelitian, maka semakin baik hasil yang didapatkan. Sebaliknya instrumen yang kurang baik memiliki validitas yang rendah. Pengujian validitas dilakukan menggunakan metode *pearson correlation*. Adapun kriteria penilaian uji validitas dengan taraf signifikan (α) = 0,05, jika r hitung > r tabel, maka kuesioner sebagai alat pengukur dikatakan valid atau ada korelasi yang nyata antara kedua variabel tersebut. Perhitungan uji validitas pada penelitian ini akan menjadi sederhana jika menggunakan program SPSS.

2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan media untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Semakin konsisten dan stabil jawaban yang diberikan oleh responden dari waktu ke waktu, maka akan semakin reliabel suatu penelitian. [22]

3) Regresi Linier Sederhana

Regresi sederhana adalah metode yang digunakan untuk mengukur ukuran variabel independen pada variabel dependen dan memprediksi variabel dependen dengan variabel independen.

Metode regresi berfungsi untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh antara variabel bebas independen dengan Variabel terikat dependen. sehingga dapat diperkirakan antara baik atau buruknya

sebuah variabel x terhadap naik-turunnya variabel y, begitu juga sebaliknya. Berikut rumus regresi sederhana:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Minat belajar

A = Konstanta

B = Angka arah atau koefisien regresi

X = Variabel bebas (Efektivitas Penggunaan quizz).

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dengan menggunakan analisis regresi sederhana.

4) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis digunakan untuk menguji secara statistik kebenaran pernyataan tersebut dan menarik kesimpulan apakah menerima atau menolak pernyataan tersebut (dengan tingkat kepercayaan 95%, $\alpha = 0,05$), berdasarkan keputusan berikut:

a. Signifikan Parameter Individual (Uji Statistik t)

Pada uji signifikansi masing-masing parameter yang digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen mempengaruhi variable dependen. Adapun syarat pengujian hipotesis yaitu sebagai berikut:

- H_0 ditolak, apabila signifikan $t > 0,05$ berarti variabel independen secara individual tidak berpengaruh terhadap

variabel independen.

- H_a diterima, apabila signifikan $t < 0,05$ atau bila signifikan $\leq \alpha = 5\%$ berarti variabel independen secara individual berpengaruh terhadap variabel dependen.

DISTRIBUSI NILAI r_{tabel} SIGNIFIKANSI 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Pada penelitian ini ditekankan pada analisis efektivitas penggunaan aplikasi quizizz. Peneliti menggunakan responden yaitu siswa/i yang berjumlah 35 orang. Dari pengujian analisis efektivitas aplikasi quizizz diperoleh data yang berupa angket. Kemudian pengujian instrument pada penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Penelitian dilakukan pada bulan Juli 2022 di SMP 4 Pidie Jaya, yang beralamat di Jalan Meurandeh Alue, Kecamatan Bandar Dua.

B. Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner, responden terpilih dapat dikelompokkan menurut jenis kelamin dan kelompok (yaitu laki-laki dan perempuan). Untuk lebih jelas bias dilihat di tabel di bawah ini.

Tabel 4.1 karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Jenis kelamin	Jumlah
Laki-laki	20
Perempuan	15
Total	35

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa sebanyak 15 orang yang terdiri dari responden laki-laki dan 20 orang yang terdiri dari responden perempuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden paling banyak pada penelitian ini adalah perempuan.

C. Analisis Data

Pada penelitian ini bermaksud untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar pada pelajaran TIK di kelas IX SMP Negeri 4 Pidie Jaya. Pengujian instrumen pada penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas.

1) Analisis Data Respon Siswa

Semua data yang telah dikumpulkan peneliti kemudian mengolah data tersebut dengan menggunakan rumus sederhana yang menghitung skor dan presentase dari setiap data yang sudah dikumpulkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut;

x/y	1	2	3	4	N	SKOR	TCR	KET
	STS	TS	S	ST				
X1	0	3	15	17	35	119	85,00	Sangat setuju
X2	0	3	22	10	35	112	80,00	Sangat setuju
X3	0	3	20	12	35	114	81,43	Sangat setuju
X4	0	3	14	18	35	120	85,71	Sangat setuju
X5	2	4	17	12	35	109	77,86	setuju
X6	11	14	6	4	35	73	52,14	Kurang setuju
X7	11	17	3	4	35	70	50,00	Kurang setuju
X8	13	14	5	3	35	68	48,57	Kurang setuju
X9	11	16	5	3	35	70	50,00	Kurang setuju
X10	2	22	5	6	35	85	60,71	setuju

Y11	2	13	14	6	35	94	67,14	Setuju
Y12	0	3	28	4	35	106	75,71	Setuju
Y13	0	3	19	8	35	95	67,86	Setuju
Y14	0	4	21	10	35	111	79,29	Setuju
Y15	3	4	21	7	35	102	72,86	Setuju
Y16	0	4	22	9	35	110	78,57	setuju
Y17	12	20	2	3	35	70	50,00	Kurang setuju
Y18	12	19	3	3	35	71	50,71	Kurang setuju
Y19	12	19	2	4	35	72	51,43	Kurang setuju
Y20	11	18	3	3	35	68	48,57	Kurang setuju
Mean						91,95	65,679	setuju

Tabel 4.2 perhitungan persentase respon siswa

Dari tabel 4.2 di atas dapat disimpulkan hasil dari analisis respon siswa yaitu rata-rata 65,679 dengan kategori SETUJU jadi dapat disimpulkan bahwa responden SETUJU dengan penggunaan aplikasi quizzz terhadap minat belajar.

2) Uji Validitas

Menurut Ghozali (2009), uji validitas digunakan untuk mengukur valid tidaknya kuesioner. Jika pertanyaan dalam kuesioner dapat mengungkapkan apa yang akan diukur dengan kuesioner tersebut, maka kuesioner tersebut dianggap valid. Adapun untuk degree of freedom (df) = n-2 dalam hal ini n adalah jumlah sampel. Jadi, pada kasus ini besarnya df dapat dihitung 35-2 atau df = 33 dengan $\alpha = 0.05$ maka didapat rtabel 0,344, jika r_{hitung} lebih

besar dari rtabel dan nilai r positif, maka butir pernyataan tersebut dikatakan valid.

Tabel 4.3 hasil uji validitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	47.7429	105.608	.346	.933
X02	47.9714	104.205	.481	.930
X03	47.8857	104.634	.452	.931
X04	47.7143	106.151	.302	.933
X05	48.0286	102.676	.432	.932
X06	49.0571	95.938	.715	.926
X07	49.1143	95.634	.756	.925
X08	49.2000	95.341	.788	.924
X09	49.1429	95.714	.795	.924
X10	49.0000	97.176	.766	.925
Y11	48.4571	103.138	.404	.932
Y12	48.1143	105.457	.537	.930
Y13	48.0000	104.412	.529	.930
Y14	48.0000	104.941	.435	.931
Y15	48.2286	104.123	.351	.933
Y16	49.1714	96.264	.812	.924
Y17	49.2571	96.550	.784	.925
Y18	49.2286	96.064	.794	.924
Y19	49.2000	94.871	.816	.924
Y20	49.2000	95.635	.836	.923

Berdasarkan tabel 4.3, maka hasil analisis uji validitas menunjukkan bahwa pada minat belajar menggunakan aplikasi quizizz (X), secara keseluruhan corrected item total correlation memiliki nilai $>$ rtabel yaitu 0,344, yang artinya semua item pernyataan variabel X dan Y termasuk dalam kategori valid.

3) Uji Reliabilitas

Ghozali (2009) mengemukakan bahwa reliabilitas adalah alat yang digunakan untuk mengukur kuesioner, yang merupakan indikator variabel atau struktur. Jika jawaban responden atas pertanyaan ini beberapa kali lipat dari nilai pengukuran teknik Cronbach alpha yang konsisten atau stabil dari waktu ke waktu, maka kuesioner tersebut dianggap handal atau reliabel. Pada Uji Reliabilitas, Pengukuran Kuesioner dapat dikatakan reliabel apabila cronbach alpha mempunyai nilai lebih dari nilai rtabel . Hasil analisis data dapat dilakukan dengan menggunakan SPSS Versi-25.[23]

• Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	35	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	35	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.932	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	47.7429	105.608	.346	.933
X02	47.9714	104.205	.481	.930
X03	47.8857	104.634	.452	.931
X04	47.7143	106.151	.302	.933
X05	48.0286	102.676	.432	.932
X06	49.0571	95.938	.715	.926
X07	49.1143	95.634	.756	.925
X08	49.2000	95.341	.788	.924
X09	49.1429	95.714	.795	.924
X10	49.0000	97.176	.766	.925
Y11	48.4571	103.138	.404	.932
Y12	48.1143	105.457	.537	.930
Y13	48.0000	104.412	.529	.930
Y14	48.0000	104.941	.435	.931
Y15	48.2286	104.123	.351	.933
Y16	49.1714	96.264	.812	.924
Y17	49.2571	96.550	.784	.925
Y18	49.2286	96.064	.794	.924
Y19	49.2000	94.871	.816	.924

Y20	49.2000	95.635	.836	.923
-----	---------	--------	------	------

Tabel 4 4 Hasil Uji Reliabilitas

variabel	Jumlah	rtabel	Cronbach's Alpha	ket
Minat belajar	20	0,344	0.932	Reliabel

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa Alpha Cronbach pada variabel diperoleh nilai Alpha sebesar 0,932. Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa hasil uji reliabilitas $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% yang diperoleh r_{tabel} sebesar 0,344. Hal ini dapat disimpulkan bahwa semua instrumen dalam penelitian ini reliabel atau handal.

4) Uji Hipotesis

Uji pengaruh atau uji hipotesis ini berfungsi untuk mengetahui apakah koefisien regresi tersebut signifikan atau tidak. Pada pengujian regresi linear sederhana dapat mengacu pada 2 hal, yaitu dengan membandingkan nilai signifikan dengan nilai probabilitas 0,05 dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Jika nilai $sig < 0,05$ maka variabel x berpengaruh terhadap variabel y.
- b. Jika nilai $sig > 0,05$ maka variabel x tidak berpengaruh pada variabel y.

Jadi setelah kita membandingkan nilai signifikan tersebut, selanjutnya kita membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} berdasarkan ketentuan

sebagai berikut:

- a. Jika nilai thitung > ttabel , artinya variabel x efektif terhadap variabel y
- b. Jika nilai thitung < ttabel , artinya variabel x tidak efektif terhadap variabel y.

Untuk menentukan hipotesisnya maka kita dapat melakukan uji T.

1) Uji Ttest

Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh secara signifikan antara variabel bebas (X) terhadap variabel (Y) secara individu atau parsial, dengan menggunakan uji t statistik untuk variabel. Jika thitung > ttabel, maka menerima Ha dan menolak Ho dan sebaliknya. Adapun hasil uji t dapat dilihat pada gambar 4.4.

Dasar Pengambilan Keputusan :

Jika Sig < 0,5 / T hitung > Ttabel = Maka efektif

Jika Sig > 0,5 / T hitung < Ttabel = Maka tidak efektif

Tabel 4.4 hasil uji t

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized	T	Sig.	
	B	Std. Error	Coefficients			
1	(Constant)	3.362	2.919		1.152	.258
	kognitif	.798	.108	.791	7.418	.000

a. Dependent Variable: efektif

Tabel di atas menunjukkan hasil analisis dari data variabel

efektivitas penggunaan aplikasi quizizz terhadap minat belajar pada pelajaran TIK. Hasil analisis uji thitung pada tabel diatas pada variabel independen yaitu X 7.418. Dalam penelitian ini nilai ttabel yang diperoleh ialah 1.152.

Apabila nilai sig. < 0,05 atau 5% maka variabel tersebut dinyatakan efektif terhadap variabel dependen. Berdasarkan nilai thitung dan nilai ttabel yang telah disebutkan sebelumnya, maka dapat dinyatakan bahwa:

Efektivitas penggunaan aplikasi quizizz(X) terhadap variabel minat belajar(Y) secara parsial diperoleh thitung (7.418) > ttabel (1.152), maka keputusannya **Ha diterima** dan **Ho ditolak**. Sedangkan nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa Efektivitas penggunaan aplikasi quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dapat di ketahui bahwa terdapat respon yang positif pada penggunaan aplikasi quizizz dalam minat belajar siswa.tanpa di sadari quizizz membuat siswa belajar sambil bermain sehingga siswa merasa senang dan lebih mudah dalam memahami materi yang di ajarkan.pamahaman dari peserta didik,quizizz merupakan media belajar yang menarik dengan menyusungkan suasana belajar yang baru,memudahkan siswa memahami materi belajar dan memiliki berbagai macam kemudahan yang dapat membuat motivasi belajar siswa menjadi

meningkat. selain meningkatkan minat belajar siswa, quizizz juga membuat siswa lebih fokus dalam belajar. hal ini karena ada waktu pengerjaan kuis membuat siswa harus teliti dalam membaca dan menganalisis soal namn demikian tidak membuat siswa terburu buru dalam mengerjakan soal.

Efektivitas penggunaan aplikasi quizizz(X) terhadap variabel minat belajar(Y) secara parsial diperoleh thitung (7.418) > ttabel (1.152), maka keputusannya **Ha diterima** dan **Ho ditolak**. Sedangkan nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa Efektivitas penggunaan aplikasi quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, Diketahui nilai Sig. Untuk pengaruh X terhadap Y ialah $0,00 > 0,05$ dapat disimpulkan bahwa Efektivitas aplikasi quizizz berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil tersebut maka hipotesis yang menyatakan Ha “Adanya aplikasi quizizz berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada pelajaran TIK.” Dinyatakan diterima.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya, seperti penelitian Yoselia Alvi Kusuma (2020) dari jurnal yang berjudul efektivitas penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran daring fisika pada materi usaha dan energi kelas X MIPA di SMA Masih Kudus tahun pelajaran 2019/2020. hasil penelitian menunjukkan bahwa media quizizz pada kegiatan penutup pelajaran daring (online) fisika kelas X MIPA SMA sangat efektif. Hal ini dapat kita lihat dari hasil prestasi belajar

siswa yang lebih baik. Selain itu, juga dapat dilihat dari jumlah ketuntasan peserta didik pada ulangan dengan persentase sebesar 91,30%.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Tik Kelas IX di Smp Negeri 4 Pidie Jaya, Untuk pengaruh X terhadap Y ialah $0,00 > 0,05$ jadi dengan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa Efektivitas aplikasi quizizz berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Efektivitas penggunaan aplikasi quizizz(X) terhadap variabel minat belajar(Y) secara parsial diperoleh thitung (7.418) $>$ ttabel (1.152), maka keputusannya **Ha diterima** dan **Ho ditolak**. Sedangkan nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa Efektivitas penggunaan aplikasi quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar

Berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan Ha “Adanya aplikasi quizizz berpengaruh terhadap minat belajar siswa pada pelajaran TIK.” Dinyatakan diterima.

B. Saran

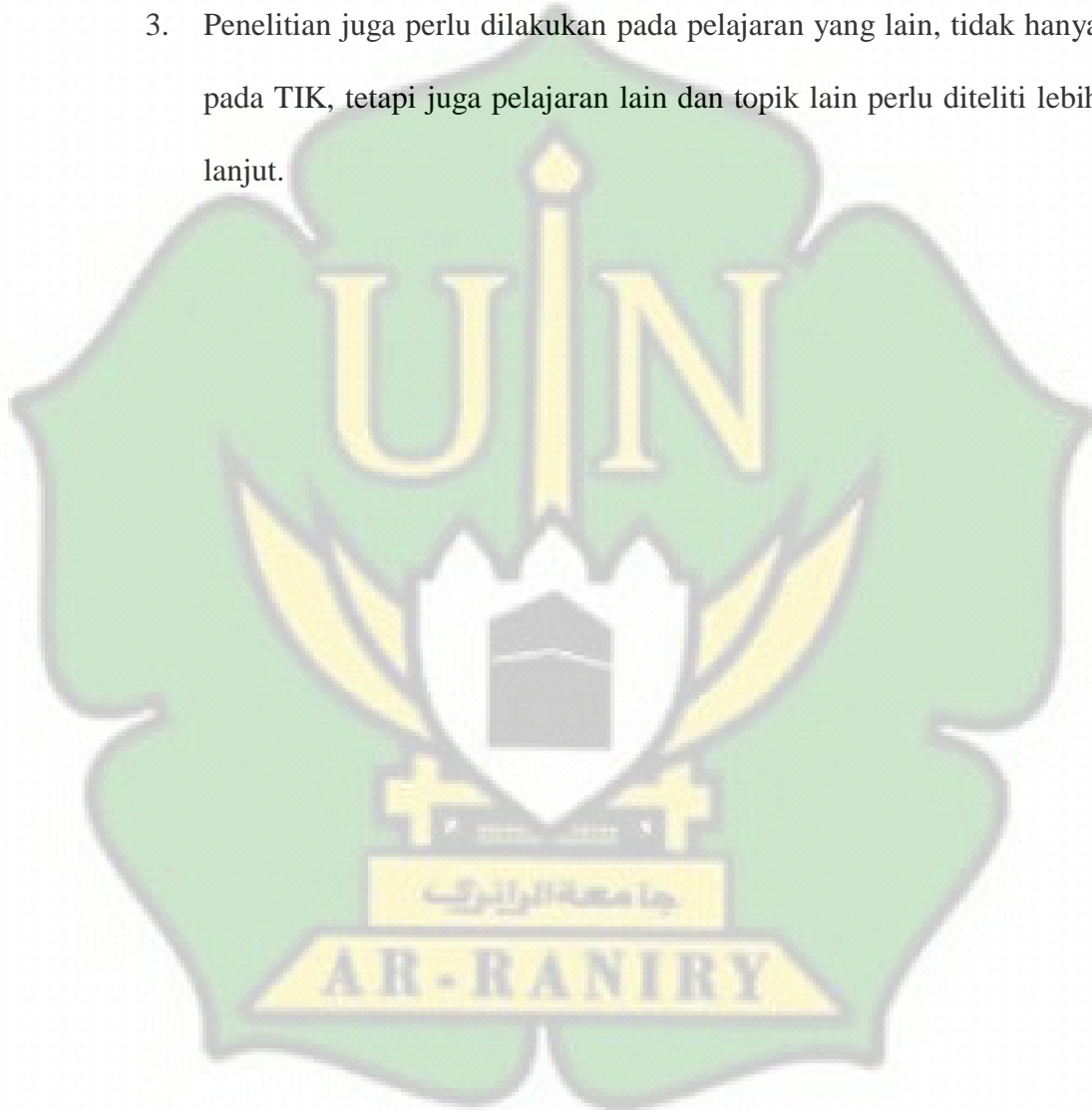
Berdasarkan hasil penelitian yang ditelaah dilakukan, penelitian ini menyarankan saran untuk meningkatkan hasil belajar dan kualitas pendidikan.

Adapun saran yang penulis sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru agar dapat menerapkan Aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran TIK.
2. Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya

masing-masing. Oleh karena itu, guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, tujuan yang ingin dicapai, waktu yang tersedia serta sarana dan prasarana yang dimiliki.

3. Penelitian juga perlu dilakukan pada pelajaran yang lain, tidak hanya pada TIK, tetapi juga pelajaran lain dan topik lain perlu diteliti lebih lanjut.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Lestari, "Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi," Vol. 2, No. 2, 2018, [Online]. Available: <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia>
- [2] E. W. Prastyaningtyas, "Pengaruh Pembelajaran E-Learning Online Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Tingkat Ii Universitas Nusantara Pgrri Kediri Selama Pandemi Covid'19."
- [3] A. Maritsa, U. Hanifah Salsabila, M. Wafiq, P. Rahma Anindya, And M. Azhar Ma'shum, "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, Vol. 18, No. 2, Pp. 91–100, Dec. 2021, Doi: 10.46781/Al-Mutharahah.V18i2.303.
- [4] Ariyanti *Et Al.*, "Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas Ix Di Mts Negeri 4 Surabaya," *Jurnal Aplikasi Teknologi Pangan*, Vol. 4, No. 1, Pp. 1–2, 2021.
- [5] T. A. Sucipto, "Efektivitas Penggunaan Teknologi Informasi Untuk Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi."
- [6] U. H. Salsabila, I. S. Habiba, I. L. Amanah, N. A. Istiqomah, And S. Difany, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa Sma," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/Jiituj/*, Vol. 4, No. 2, Pp. 163–173, 2020, Doi: 10.22437/Jiituj.V4i2.11605.

- [7] R. W. Novitasari, “Efektivitas Media Pembelajaran Cr-Det Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X Ipa Sma Muhammadiyah 9 Surabaya,” *Skripsi*, 2019.
- [8] E. P. (Jakarta: W. 2012), Hal 10 Ahmad Muhli, “, ‘Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar Abstrak,’ *Semin. Nas. Sains Entrep.*, Vol. 1, No. 1, Pp. 1–5, 2019, [Online]. Available: [Http://Conference.Upgris.Ac.Id/Index.Php/Snse/Article/View/204/136.](http://Conference.Upgris.Ac.Id/Index.Php/Snse/Article/View/204/136.),” *Ahmad Muhli, Efektivitas Pembelajaran, (Jakarta: Wordpress, 2012), Hal 10.*
- [9] R. Oktavian And R. F. Aldya, “, ‘Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi Di Era Pendidikan 4.0,’ *Didakt. J. Pendidik. Dan Ilmu Pengetah.*, Vol. 20, No. 2, Pp. 129–135, 2020, Doi: 10.30651/Didaktis.V20i2.4763.” Pp. 13–60, 2011.
- [10] Erlando Doni Sirait, “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika”.
- [11] Santo Aloysius Turi, “Tingkat Minat Belajar Siswa Menengah Pertama (Studi Deskriptif Pada Siswa Kelas Ix Program Literasi Membaca Smp Santo Aloysius Turi Tahun.”
- [12] A. Widiyono, “ ‘Efektifitas Perkuliahan Daring (Online) Pada Mahasiswa Pgsd Di Saat Pandemi Covid 19,’ *Jurnal Pendidikan*, Vol. 8, No. 2. Pp. 169–177, 2020, Doi: 10.36232/Pendidikan.V8i2.458.”.

- [13] A. H. Sutopo, T. Informasi, D. Komunikasi, And D. Pendidikan, “Ariesto Hadi Sutopo, Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), 1. 1 1,” Pp. 1–17.
- [14] B. A. B. Iii And M. Penelitian, “No Title,” Pp. 28–55, 2017.
- [15] Sugiyono, “Metode Penelitian Pendidikan. 2009. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2009.,” 2014.
- [16] H. Sciences, “Hubungan Sosial Mahasiswa Dengan Dosen Wali,” Vol. 4, No. 1, Pp. 1–23, 2016.
- [17] M. Ningtyas, “Bab Iii - Metode Penelitian Metode Penelitian,” *Metode Penelitian*, Pp. 32–41, 20014.
- [18] E. Suwandi, F. H. Imansyah, And H. Dasril, “Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert Pada Layanan Speedy Yang Bermigrasi Ke Indihome,” *Jurnal Teknik Elektro*, P. 11, 2018.
- [19] Sugiyono, “Populasi,” 2016.
- [20] 2014 Adela Siahaan, “Adela Siahaan, 2014 Pembelajaran Sejarah Berbasis Multikultural Dalam Mengembangkan Nilai-Nilai Nasionalisme Siswa Etnik Tionghoa Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu,” Pp. 53–75, 2006.
- [21] Ghozali 2019, “Metodologi Penelitian Filsafat. Jakarta: Raja Grafindo, 1997.,” Pp. 28–38, 2015.

- [22] N. Miftahul Janna And D. Pembimbing, “Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan Spss.”
- [23] M. Teguh, “Metode Penelitian Ekonomi, Teori Dan Aplikasi. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005.”



LAMPIRAN

1. SK Skripsi

331

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-4789/Un.08/FTK/KP.07.6/04/2022
TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 29 Maret 2022

MEMUTUSKAN

Menetapkan
PERTAMA : Menunjuk Saudara:

1. Muhibuddin Hanafiah, S.Ag., M.Ag.	sebagai pembimbing pertama
2. Wany Khalra, S.Ag., M.Ed	sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Naufal khalis
NIM : 170212090
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Dan Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran TIK Di MTSN 2 Banda Aceh

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022;

KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 05 April 2022
An: Rektor
Dekan,
Muslim Razali

Tembusan
1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

2. Surat izin penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-14619/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2022
Lamp : -
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,
Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Pidie Jaya

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **NAUFAL KHALIS / 170212090**
Semester/Jurusan : XI / Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat sekarang : Darussalam, Kota Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul *Efektivitas penggunaan aplikasi quizz terhadap minat belajar dalam pelajaran TIK kelas IX di SMP Negeri 4 Pidie Jaya*

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 09 November 2022 an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan

Kelembagaan



Berlaku sampai : 31 Desember 2022

Habiburrahim, M.Com., M.S., Ph.D

3. Surat balasan dari sekolah



**PEMERINTAH KABUPATEN PIDIE JAYA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 4 BANDAR DUA**

alamat : Jln Meurandeh Alue — Cot Keng Km. 0.4 Kec. Bandar Dua Hp.0812 6925 2000

SURAT KETERANGAN
NOMOR :421.5 / 96 / 2022

Kepala SMP Negeri 4 Bandar Dua, Menerangkan Bahwa :

Nama : NAUFAL KHALIS/170212090
Semester : X/ Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat : Darussalam Banda Aceh

Telah Menyelesaikan Penelitian Ilmiah Mahasiswa sesuai dengan surat dari pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-raniry dengan Nomor B-16776/Un 08/FTK.I/TLOO/11/2021,

Yang dilaksanakan tanggal 15 November 2022 dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul **Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran TIK Kelas IX di SMP Negeri 4 Bandar Dua Kabupaten Pidie Jaya.**

Demikianlah surat Keterangan ini kami sampaikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan kami ucapkan terima kasih.

Bandar Dua, 9 Mei 2022

Kepala SMP Negeri 4 Bandar Dua


MUHAMMAD, S.Pd
Nip.196206211984121002

4. Kuisisioner penelitian

**KUESIONER EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN TIK**

Ini adalah Kuesioner Kepada para siswa. Kuesioner ini akan Peneliti jadikan sebagai bahan Referensi untuk mendapatkan Data dan Keterangan dari Para siswa/i sekalian yang akan Peneliti jadikan sebagai sumber data Karya Ilmiah yang sedang Peneliti kerjakan. Harap mengisi Kuesioner di bawah ini dengan sebenar-benarnya.

Keterangan pilihan jawaban :

- 1. SS :sangat setuju
- 2. S :setuju
- 3. TS :tidak setuju
- 4. STS :sangat tidak setuju

Berikan tanda \surd pada jawaban yang anda pilih!

Nama :

Jenis kelamin :

Variabel	Aspek	Pertanyaan	Pilihan jawaban			
			SS	S	TS	ST S
Minat	Aspek kognitif	1. Pembelajaran menggunakan media quizizz membantu saya mudah memahami materi TIK				

		2. Pembelajaran menggunakan media quizizz membantu saya mudah memahami soal tentang TIK				
		3. Penggunaan media quizizz meningkatkan motivasi saya untuk memperhatikan pembelajaran dengan cermat				
		4. Quizizz membantu saya berfikir kritis				
		5. Mengerjakan soal menggunakan quizizz membantu saya dalam mengingat materi yang telah di sampaikan				
		6. Pembelajaran quizizz membuat saya sulit memahami materi TIK				
		7. Pembelajaran quizizz membuat saya sulit mengerjakan soal TIK				
		8. Dengan quizizz membuat motivasi belajar saya berkurang				
		9. Dengan quizizz membuat saya kurang fokus terhadap materi TIK				

		10. Mengerjakan soal menggunakan quizizz membuat saya kurang mengingat materi yang telah di sampaikan				
Aspek Afektif		11.Saya lebih termotivasi mengerjakan soal TIK ketika menggunakan quizizz				
		12.Mengerjakan soal menggunakan quizizz meningkatkan rasa ingin tahu saya terkait materi				
		13.Saya bersungguh sungguh saat mengerjakan soal TIK menggunakan quizizz				
		14.Saya merasa senang menjawab pertanyaan pertanyaan dengan menggunakan quizizz karena akan menambah pengetahuan saya terkait materi yang di sampaikan				
		15.Pembelajaran menggunakan quizizz lebih efektif				
		16.saya merasa kurang termotivasi				

		mengerjakan soal TIK ketika menggunakan quizizz				
		17.saya merasa kurang ingin tahu ketika mengerjakan soal dengan quizizz				
		18.saya merasa kurang senang ketika menjawab pertanyaan pertanyaan menggunakan quizizz				
		19. Belajar materi TIK menggunakan quizizz membuat saya cepat bosan				
		20.saya lebih menyukaipenilaian manual dari pada quizizz				

Banda Aceh,.....

Validasi Kuisisioner

.....

NIP

5. Tampilan siswa mengisi kuisisioner

