

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA KELAS X PADA PELAJARAN AKIDAH
AKHLAK DI MA ABDULLOH BANGSONGAN KEDIRI**

SKRIPSI



Oleh:

ARFIN NUR LAYLIA

NIM. 932136817

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI
2021**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA KELAS X PADA PELAJARAN AKIDAH
AKHLAK DI MA ABDULLOH BANGSONGAN KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Institut Agama Islam Negeri Kediri

Untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh

ARFIN NUR LAYLIA

932136817

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME
QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS
X PADA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MA ABDULLOH
BANGSONGAN KEDIRI

SKRIPSI

Oleh:

Arfin Nur Laylia

NIM. 932136817

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

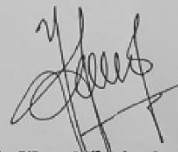
Pembimbing I

Pembimbing II



Ninik Zuroidah, M.Si.

NIP. 198008022005012005



Nur Fadilatul Imiyah, M.Si.

NIP. 199102062018012001

NOTA DINAS

Kediri, 15 Juni 2021

Nomor :
Lampiran : 4 (empat) berkas
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada
Yth, Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Di
Jl. Sunan Ampel 07 Ngronggo, Kediri

Assalamu'alaikum wr.wb.

Memenuhi permintaan Bapak Dekan untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Arfin Nur Laylia
NIM : 932136817
Judul Skripsi : **Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Game Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Pelajaran Akidah Akhlak Di MA Abdulloh Bangsongan Kediri**

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat dengan kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S-1).

Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan harapan dapat segera diujikan dalam sidang Munaqosah.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

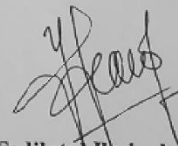
Pembimbing I

Pembimbing II



Ninik Zuroidah, M.Si.

NIP. 198008022005012005



Nur Fadilatul Ilmiyah, M.Si.

NIP. 199102062018012001

NOTA PEMBIMBING

Kediri, 15 Juni 2021

Nomor :
Lampiran : 4 (empat) berkas
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada
Yth, Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
Di
Jl. Sunan Ampel 07 Ngronggo, Kediri

Assalamu'alaikum wr.wb.

Memenuhi permintaan Bapak Dekan untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Arfin Nur Laylia
NIM : 932136817
Judul Skripsi : **Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Game Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Pelajaran Akidah Akhlak Di MA Abdulloh Bangsongan Kediri**

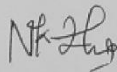
Setelah diperbaiki materi dan susunannya, sesuai dengan beberapa petunjuk dan tuntutan yang telah diberikan dalam sidang Munaqasah yang dilaksanakan pada 7 Juli 2021, kami dapat menerima dan menyetujui hasil perbaikannya.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Pembimbing I

Pembimbing II



Ninik Zuroidah, M.Si.

NIP. 198008022005012005



Nur Fadilatul Ilmivah, M.Si.

NIP. 199102062018012001

HALAMAN PENGESAHAN

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME QUIZZZ UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA KELAS X PADA PELAJARAN AKIDAH
AKHLAK DI MA ABDULLOH BANGSONGAN KEDIRI

ARFIN NUR LAYLIA
NIM. 932136817

Telah diujikan di depan Sidang Munaqasah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Kediri pada tanggal 07 Juli 2021

Tim Penguji

1. Penguji Utama
Dr. Iwan Marwan, M.Hum. (.....)
NIP. 197701072009121001
2. Penguji I
Ninik Zuraidah, M.Si. (.....)
NIP. 198008022005012005
3. Penguji II
Nur Fadilatul Ilmiyah, M.Si. (.....)
NIP. 199102062018012001

Kediri, 07 Juli 2021

Dean Fakultas Tarbiyah

Dr. H. Alf Anwar, M.Ag
NIP. 196405031996031001

HALAMAN MOTTO

“To assist a child we must provide him with an environment which will enable him to develop freely”

“Untuk membantu anak, kita harus memberinya lingkungan yang memungkinkannya berkembang secara bebas”

(Maria Montessori)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan ucapan Bismillah, Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Amir Asngari dan Siti Barokah yang sangat saya sayangi, yang selalu memberikan semangat dalam menempuh pendidikan dan telah membimbing saya dalam berbagai hal.
2. Adik yang saya banggakan, M. Umar Farouq Alwy.
3. Kepala Sekolah MA Abdulloh yang telah memberi kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian.
4. Guru mata pelajaran Akidah Akhlak MA Abdulloh yang telah memberi kesempatan dan bimbingan kepada saya untuk melakukan penelitian.
5. Seluruh siswa kelas X-IPS MA Abdulloh yang bersedia menjadi subjek dalam penelitian saya.
6. Retno, Azlia, dan Khoir yang telah memberikan semangat kepada saya.
7. Lida, Elsa, Khasnia, dan Sholihatin, yang berjuang bersama mengerjakan skripsi.
8. Teman-teman program studi Pendidikan Agama Islam (PAI) yang sama-sama berjuang menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S-1).
9. Semua pihak yang membantu menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S-1) yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.
10. *Last but not least, I wanna thank me, for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting, for just being me at all times.*

ABSTRAK

ARFIN NUR LAYLIA, Dosen Pembimbing NINIK ZUROIDAH, M.Si. dan NUR FADILATUL ILMIYAH, M.Si., Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Game Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Pelajaran Akidah Akhlak Di MA Abdulloh Bangsongan Kediri, Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri, 2021.

Kata Kunci: Efektivitas; Game Quizizz; Minat Belajar; Akidah Akhlak.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menjelaskan; (1) minat belajar Akidah Akhlak pada kelas X-IPS 2 dengan menggunakan media konvensional (LKS); (2) minat belajar Akidah Akhlak pada kelas X-IPS 1 dengan menggunakan game *Quizizz*; dan (3) efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis game *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas X pada pelajaran Akidah Akhlak di MA Abdulloh Bangsongan Kediri.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan pengambilan sampel yaitu kelas X-IPS 1 (Kelas Eksperimen) dan kelas X-IPS 2 (Kelas Kontrol) yang masing masing kelas berjumlah 20 siswa. Pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi dengan teknik analisis data yang digunakan analisis hipotesis uji *Independent Sample T-Test*.

Hasil dari penelitian ini adalah; (1) pada kelas X-IPS 2 rata-rata hasil angket sebelum perlakuan yaitu 88,2 dan hasil angket sesudah perlakuan yaitu 88,9. Sehingga hasil angket minat belajar sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan tidak terdapat perbedaan yang signifikan; (2) pada kelas X-IPS 1 rata-rata hasil angket sebelum perlakuan yaitu 83,6 pada kriteria tinggi dengan prosentase 65%, sedangkan rata-rata hasil angket sesudah perlakuan yaitu 94,7 pada kriteria tinggi dengan prosentase 80%. Dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan frekuensi antara hasil angket minat belajar sebelum perlakuan dengan sesudah perlakuan; (3) Hasil analisis dengan uji *Independent Sample T-Test* diperoleh nilai signifikansi (*2 – tailed*) pada bagian *equal variances assumed* adalah 0,021. Karena $0,021 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya penggunaan media pembelajaran game *Quizizz* efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Game Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Pelajaran Akidah Akhlak Di MA Abdulloh Bangsongan Kediri”. Salawat serta salam selalu terlimpahkan kepada Nabi Muhammad Saw. yang telah menuntun manusia menuju jalan keselamatan. Semoga kita tergolong hambanya yang akan diberikan safa’at di hari kiamat nanti. Amin ya rabbal ‘alamin.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini, yaitu kepada:

1. Dr. Nur Chamid, M.M selaku rektor IAIN Kediri yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan program pendidikan Strata Satu di IAIN Kediri.
2. Ninik Zuroidah, M.Si. dan Nur Fadilatul Ilmiyah, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyelesaian tugas akhir skripsi.
3. Dr. Ali Anwar, M.Ag selaku dekan fakultas tarbiyah IAIN Kediri yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyelesaian tugas akhir skripsi.
4. Dr. Iskandar Tsani, S.Ag. M.Pd selaku ketua program studi PAI IAIN Kediri yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyelesaian tugas akhir skripsi.
5. Seluruh staf fakultas Tarbiyah, terimakasih atas segala kebijakan dan manajemennya sehingga penulis dapat menyelesaikan program pendidikan Strata Satu.
6. Nadzifatus Sajaya, M.Pd.I selaku kepala MA Abdulloh yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dalam penyelesaian tugas akhir skripsi.

7. Dewi Aminah, M.Pd.I selaku guru mata pelajaran Akidah Akhlak di MA Abdulloh yang telah membantu dan membimbing pelaksanaan penelitian tugas akhir skripsi.
8. Peserta didik kelas X-IPS yang telah membantu pelaksanaan penelitian dalam penyelesaian tugas akhir skripsi.
9. Orang tua dan adik yang telah menemani dengan penuh perhatian selama penulis menyelesaikan studi.
10. Sahabat dan teman-teman yang telah memberikan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan program pendidikan Strata Satu.

Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut dapat menjadi amal jariyah dan kebaikan yang berlipat ganda, sehingga dapat menjadi bekal di kehidupan kemudian hari. Amin.

Kediri, 04 Juni 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
NOTA DINAS	iv
NOTA PEMBIMBING	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Kegunaan Penelitian.....	6
E. Hipotesis Penelitian.....	8
F. Asumsi Penelitian	8
G. Penelitian Terdahulu	8
H. Definisi Operasional.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Efektivitas Pembelajaran.....	12
B. Media Pembelajaran.....	13
C. Game Edukasi Quizizz	16
D. Minat Belajar.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	27
B. Populasi dan Sampel	28
C. Metode Pengumpulan Data	29

D. Instrumen Penelitian.....	30
E. Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	39
B. Deskripsi Data.....	41
C. Pengujian Hipotesis.....	46
BAB V PEMBAHASAN	51
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	58
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian.....	27
Tabel 3.2 Skor Pernyataan <i>Favorable</i> dan <i>Unfavorable</i>	30
Tabel 3.3 <i>Blue Print</i> Minat Belajar Peserta Didik	30
Tabel 3.4 Uji Validitas Isi Aiken's V	33
Table 3.5 Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar	34
Tabel 4.1 Nilai Hasil Angket Minat Belajar Kelas X-IPS 2 (Kelas Kontrol).....	41
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Hasil Angket Minat Belajar Kelas X-IPS 1 (Kelas Kontrol).....	42
Tabel 4.3 Distribusi Data Indikator Minat Belajar Kelas X-IPS 2 (Kelas Kontrol).....	43
Tabel 4.4 Nilai Hasil Angket Minat Belajar Kelas X-IPS 1 (Kelas Eksperimen) .	44
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Hasil Angket Minat Belajar Kelas X-IPS 1 (Kelas Eksperimen)	45
Tabel 4.6 Distribusi Data Indikator Minat Belajar Kelas X-IPS 1 (Kelas Eksperimen)	45
Tabel 4.7 Uji Normalitas Shapiro Wilk	47
Tabel 4.8 Uji Homogenitas Data.....	48
Tabel 4.9 Uji <i>Independent Sample Test</i>	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Pernyataan Keaslian Tulisan	63
Lampiran 2: Daftar Nama Siswa Kelas X-IPS 2 (Kelas Kontrol) MA Abdulloh..	64
Lampiran 3: Daftar Nama Siswa Kelas X-IPS 1 (Kelas Eksperimen) MA Abdulloh.....	65
Lampiran 4: <i>Blue Print</i> Angket Minat Belajar.....	66
Lampiran 5: Validasi Instrumen Angket Minat Belajar Siswa	67
Lampiran 6: Validasi Instrumen Angket Minat Belajar Siswa	70
Lampiran 7: Validasi Instrumen Angket Minat Belajar Siswa	73
Lampiran 8: Angket Minat Belajar	76
Lampiran 9: Hasil Angket Minat Belajar Siswa Kelas X-IPS 2 (Kelas Kontrol) Sebelum Perlakuan.....	78
Lampiran 10: Hasil Angket Minat Belajar Siswa Kelas X-IPS 2 (Kelas Kontrol) Setelah Perlakuan	80
Lampiran 11: Hasil Angket Minat Belajar Siswa Kelas X-IPS 1 (Kelas Eksperimen) Sebelum Perlakuan	82
Lampiran 12: Hasil Angket Minat Belajar Siswa Kelas X-IPS 1 (Kelas Eksperimen) Setelah Perlakuan	84
Lampiran 13: Dokumentasi Penelitian.....	86
Lampiran 14: Riwayat Hidup.....	88
Daftar Konsultasi Penyelesaian Skripsi	
Surat Izin Penelitian dari IAIN Kediri	
Surat Keterangan Penelitian dari MA Abdulloh	