

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Dalam suatu penelitian diperlukan hasil-hasil yang relevan untuk mendukung serta memperkuat penelitian yang sedang dilakukan. Berikut beberapa hasil penelitian yang berkaitan sebagai berikut:

1. Penelitian yang ditulis oleh Rizka Medianto (2023) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi *Quizizz* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 189 Jakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, variabel aplikasi *quizizz* dan variabel hasil belajar siswa Kelas VIII SMPN 189 Jakarta memiliki beberapa hasil analisis perhitungan. Perhitungan  $t$  hitung diperkuat dari hasil yang didapat yaitu, nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $(9,506 > 1,697)$  dan diperoleh nilai signifikansi 0,000 kurang dari 0,05 yang artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan aplikasi *quizizz* secara parsial mempunyai pengaruh signifikan terhadap Hasil Belajar. Adapun persamaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian ini yaitu sama sama menggunakan *quizizz*, sementara itu perbedaannya terletak pada variabel yang diukur, dimana penelitian sebelumnya berfokus pada hasil belajar siswa dan juga mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, sedangkan penelitian ini berfokus pada minat belajar siswa dan mata pelajaran Akidah Akhlak.

2. Penelitian yang ditulis oleh Khairisma Delviana (2021) dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan nilai  $t$  diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,482 dan  $t_{tabel}$  untuk 20 responden sebesar 1,734 maka  $2,482 > 1,734$  terdapat pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi. Besarnya korelasi antara *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 0,255. Hal ini menunjukkan pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar sebesar 25,5%. Dengan demikian terdapat pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa dan dapat disimpulkan bahwa semakin baik penggunaan *Quizizz* maka motivasi belajar siswa semakin baik. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi. Adapun persamaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian ini yaitu sama sama menggunakan *quizizz*, sementara itu perbedaannya terletak pada variabel yang diukur dan juga subjek penelitian, dimana penelitian sebelumnya berfokus pada motivasi belajar siswa dan subjeknya yaitu siswa SD, sedangkan penelitian ini berfokus pada minat belajar siswa dan subjek penelitiannya yaitu siswa SMP.

3. Penelitian yang ditulis oleh Hari Amantra Pratama (2023) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Pekanbaru”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis data melalui teknik analisis data uji korelasi product moment hasil penelitian diperoleh r hitung  $0,681 >$  r tabel  $0,301$  pada taraf signifikansi 5%, maupun  $0,254$  pada taraf signifikansi 1%, sehingga dapat disimpulkan  $H_a$  diterima yaitu terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Pekanbaru berkorelasi positif, artinya semakin bagus penggunaan media pembelajaran *Quizizz*, maka semakin tinggi pula motivasi belajar siswa dan begitu juga sebaliknya. Sedangkan kontribusi (sumbangan) variabel X (Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz*) terhadap variabel Y (Motivasi Belajar Siswa) adalah 46,4% sedangkan 53,6% dipengaruhi oleh variabel lain. Adapun persamaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian ini yaitu sama sama menggunakan *quizizz*, sementara itu perbedaannya terletak pada variabel yang diukur dan juga subjek penelitian, dimana penelitian sebelumnya berfokus pada motivasi belajar siswa juga mata pelajaran PAI dan subjeknya yaitu siswa SMA, sedangkan penelitian ini berfokus pada minat belajar siswa juga mata pelajaran Akidah Akhlak dan subjek penelitiannya yaitu siswa SMP.

4. Penelitian yang ditulis oleh M. Aris Fadillah (2023) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Negeri 32 Rejang Lebong”. Hasil penelitian menunjukkan perhitungan uji hipotesis paired sampel t test, pretest posttest pada kelas eksperimen, diketahui nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar  $0,000 < 0,005$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar pretest dan posttest, yang artinya ada pengaruh media *Quizizz* (variable X) terhadap hasil belajar (variable Y) dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas 5 SDN 32 Rejang Lebong. Adapun persamaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian ini yaitu sama sama menggunakan *quizizz*, sementara itu perbedaannya terletak pada variabel yang diukur dan juga subjek penelitian, dimana penelitian sebelumnya berfokus pada hasil belajar siswa juga mata pelajaran IPA dan subjeknya yaitu siswa SD, sedangkan penelitian ini berfokus pada minat belajar siswa juga mata pelajaran Akidah Akhlak dan subjek penelitiannya yaitu siswa SMP.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Pengertian Pengaruh**

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Dari pengertian di atas telah dikemukakan sebelumnya bahwa pengaruh

merupakan sesuatu daya yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain (Cahyono, 2016:142).

Menurut Hugiono dan Poerwantana pengaruh merupakan dorongan atau bujukan dan bersifat membentuk suatu efek (Hugiono & Poerwantana, 2000:47). Menurut Surakhmad pengaruh adalah kekuatan yang dapat timbul dari sesuatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan yang dapat membentuk kepercayaan atau perubahan. Menurut badudu zain pengaruh adalah daya yang menyebabkan sesuatu terjadi, dalam arti sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain dengan kata lain pengaruh merupakan penyebab sesuatu terjadi atau dapat mengubah sesuatu ke bentuk yang kita inginkan. Menurut W.J.S Poewardamita pengaruh adalah suatu daya yang ada dalam sesuatu yang sifatnya dapat memberi perubahan kepada yang sifatnya dapat memberi perubahan kepada yang lain (Munthe & Lubis, 2022:2540).

Berdasarkan konsep pengaruh di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul (dapat berupa tindakan atau keadaan) dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk suatu keadaan kearah yang berbeda. Sehingga dalam penelitian ini peneliti membahas bagaimana penggunaan media pembelajaran *quizizz* mempengaruhi minat belajar siswa, apakah dengan penggunaan media pembelajaran *quizizz* tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa.

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Djaramah & Zain, 2006:120)

Menurut Gerlach & Early dalam (Arsyad, 2010:3) mengatakan bahwa media apabila dipadami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Banyak Batasan yang diberikan orang tentang media, menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/ AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang di gunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/

NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (S. Sadiman et al., 2008:6-7)

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan (Darodjat et al., 2021:29)

## b. Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lentz dalam (Sapriyah, 2019:474) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

### 1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau materi pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikannya.

### 2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

### 3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar

#### 4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pengajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

#### c. Jenis Media Pembelajaran

Menurut (Djaramah & Zain, 2006:124) dilihat dari jenisnya, media dibagi kedalam:

### 1) Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

### 2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun.

### 3) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi lagi ke dalam:

- a) Audiovisual Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkai suara, dan cetak suara.
- b) Audiovisual Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video cassette.

### 3. *Quizizz*

#### a. Pengertian *Quizizz*

*Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan berbasis game yang menghadirkan aktivitas multipemain ke dalam ruang kelas, mengubahnya menjadi sesi latihan yang interaktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan *Quizizz*, siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas menggunakan perangkat elektronik mereka. Beberapa fitur yang disediakan mencakup hitungan waktu mundur saat menjawab soal, penggunaan meme sebagai respons ketika jawaban siswa kurang tepat, pemberian penghargaan secara acak saat siswa menjawab dengan benar, dan sistem peringkat yang mendorong siswa untuk mengerjakan soal dengan cepat, benar, dan teliti. *Quizizz* memfasilitasi kompetisi antar siswa, mendorong pertumbuhan minat dalam pembelajaran. Siswa dapat mengikuti kuis secara bersamaan dalam kelas, melihat peringkat mereka secara langsung di papan peringkat. Instruktur dapat memantau prosesnya dan mengunduh laporan setelah kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Pemanfaatan aplikasi ini membantu merangsang minat belajar dan meningkatkan konsentrasi peserta didik (Humairoh, 2023:2).

*Quizizz* adalah adalah aplikasi gamifikasi berbasis daring gratis yang dapat dibuka melalui browser web yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif untuk siswa. Dengan *Quizizz*, guru

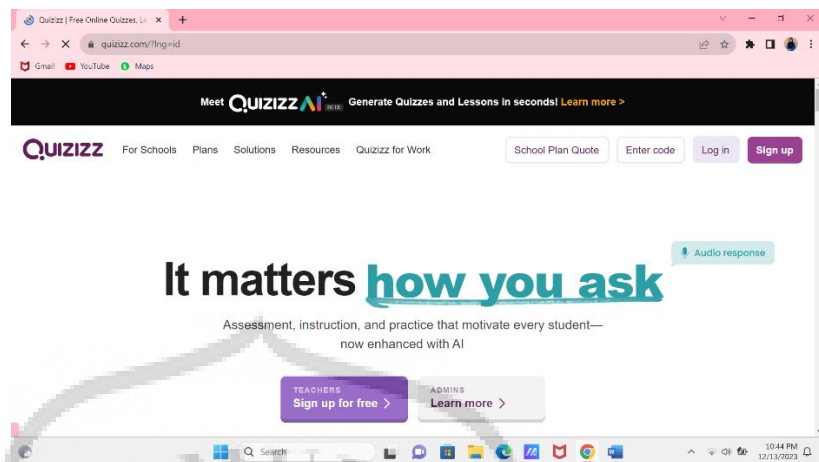
dapat membuat pertanyaan-pertanyaan dalam berbagai format seperti pilihan ganda, benar atau salah, dan sebagainya. Siswa dapat mengakses kuis tersebut melalui perangkat mereka sendiri, seperti laptop atau smartphone.

Keunikan dari *Quizizz* terletak pada pendekatan yang lebih santai dan kompetitif. Siswa dapat menjawab pertanyaan pada kecepatan mereka sendiri, dan mereka mendapatkan skor langsung setelah setiap pertanyaan. Selain itu, ada elemen permainan yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, di mana siswa bisa melihat peringkat mereka dan bersaing dengan teman-teman mereka.

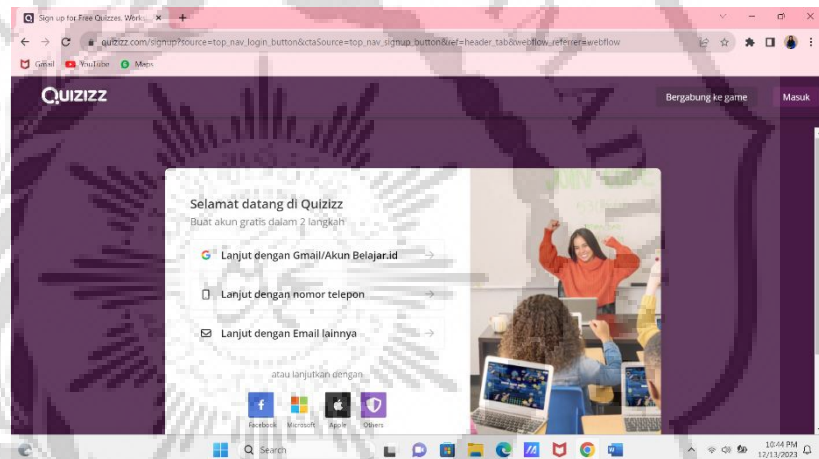
Selain fitur-fitur tersebut, *Quizizz* juga menyediakan analisis hasil kuis untuk guru sehingga mereka dapat memahami sejauh mana pemahaman materi oleh siswa dan mengidentifikasi area-area yang memerlukan pemahaman lebih lanjut. Dengan demikian, *Quizizz* membantu meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Cara Penggunaan Quizizz

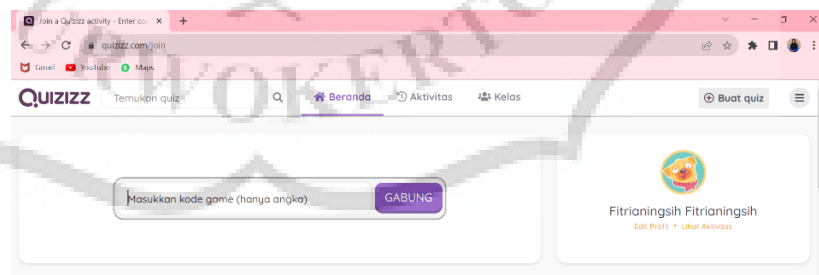
- 1) Masuk ke [www.quizizz.com](http://www.quizizz.com) lalu klik “sign up”



Gambar 2.1 Tampilan Awal Web *Quizizz*

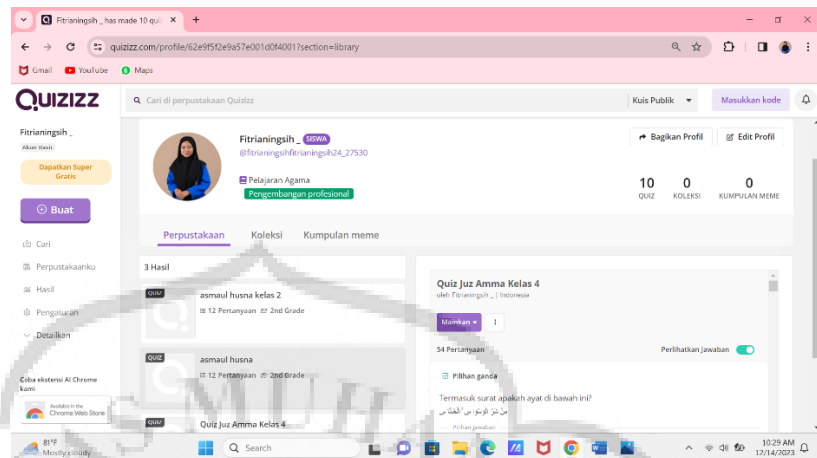


Gambar 2.2 Tampilan Daftar Akun *Quizizz*



Gambar 2.3 Tampilan Masukkan Kode Untuk Siswa Mengerjaan Soal

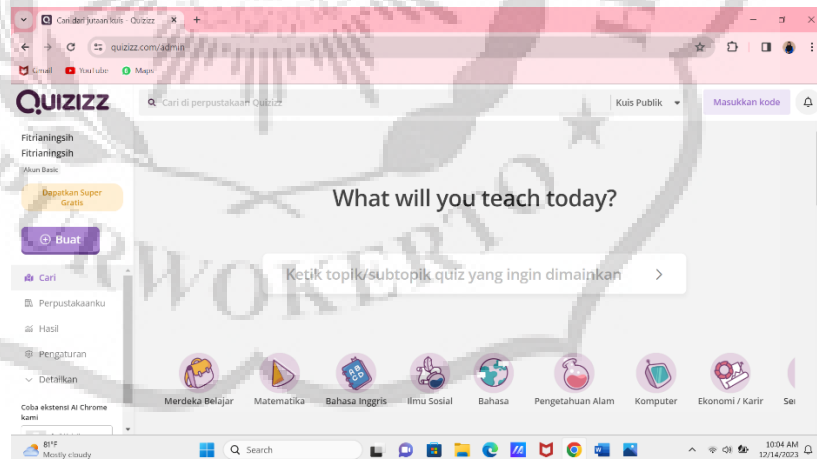
2) Klik “Teacher” jika ingin login sebagai guru



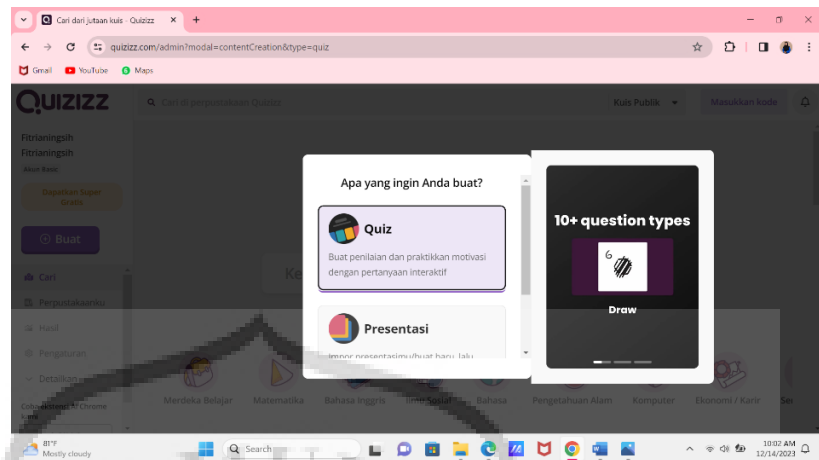
Gambar 2.4 Tampilan login sebagai guru pada Quizizz

3) Masukkan identitas (username, email, dan password) lalu Continue

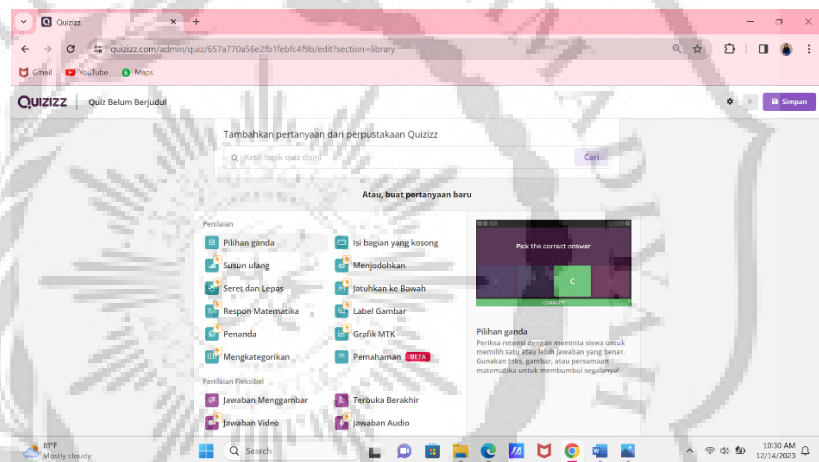
4) Jika sudah masuk, buatlah kuis dengan cara mengklik “Buat” pada bagian kiri atas kemudian klik quiz



Gambar 2.5 Tampilan buat kuis Quizizz

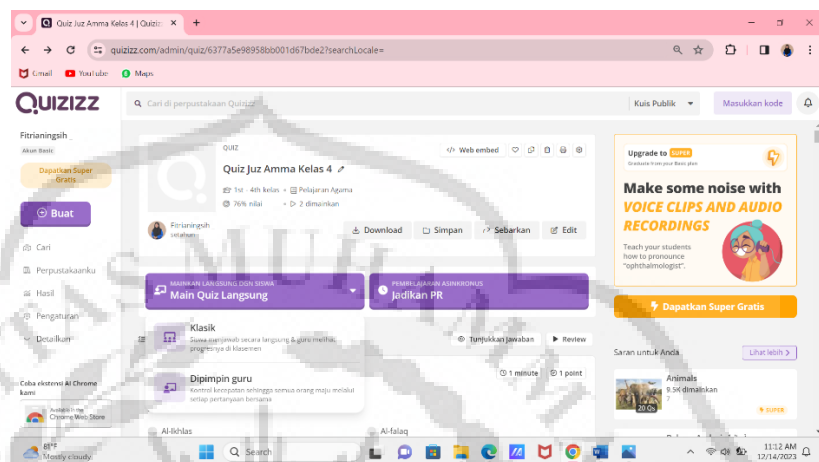


Gambar 2.6 Tampilan buat kuis Quizizz



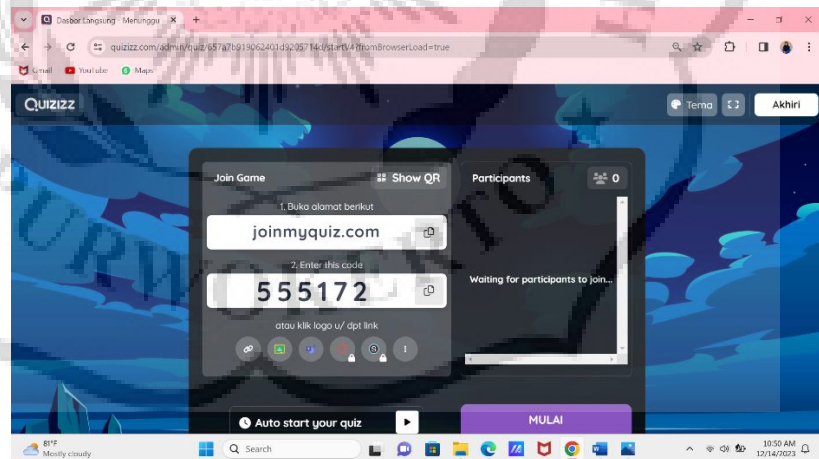
Gambar 2.7 Tampilan jenis-jenis pertanyaan pada Quizizz

- 5) Setelah selesai membuat soal akan muncul tampilan selanjutnya, lalu pilih “mulai kuis langsung” jika ingin digunakan sebagai mulai sekarang, lalu klik “klasik” dan “lanjutkan”



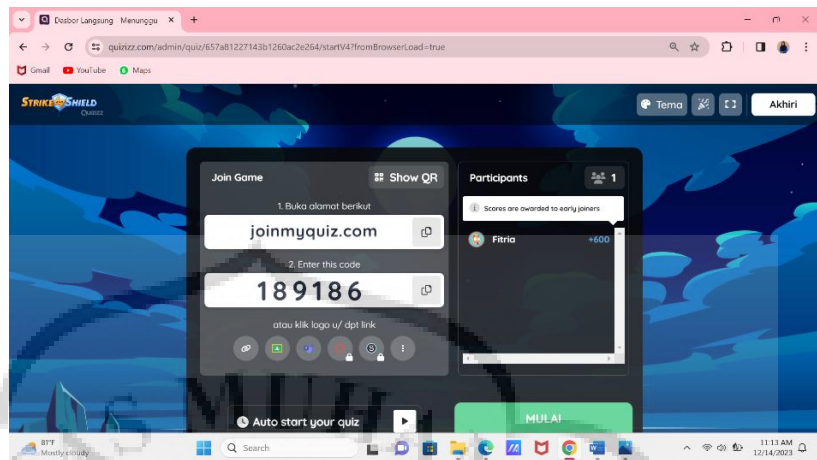
Gambar 2.8 Tampilan melanjutkan pelaksanaan kuis *Quizizz*

- 6) Akan muncul tampilan selanjutnya yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis



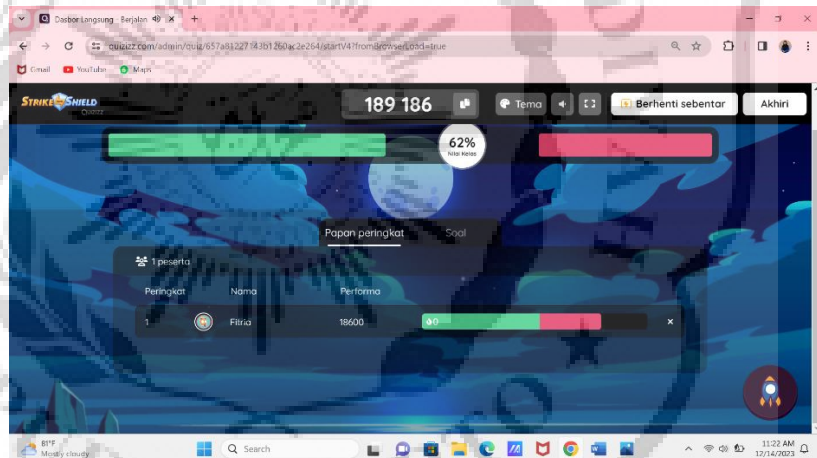
Gambar 2.9 Tampilan kode untuk pelaksanaan kuis *Quizizz*

7) Jika semua siswa sudah bergabung maka klik “mulai”



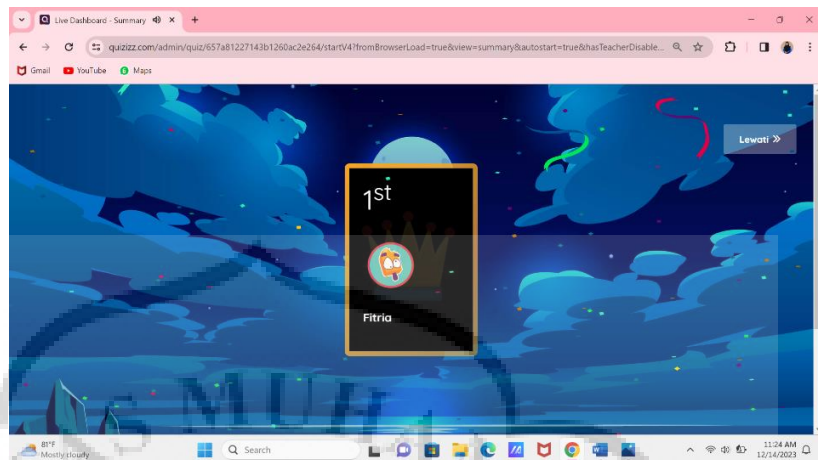
Gambar 2.10 Tampilan klik mulai pelaksanaan kuis *Quizizz*

8) Tampilan guru jika siswa sedang mengerjakan kuis



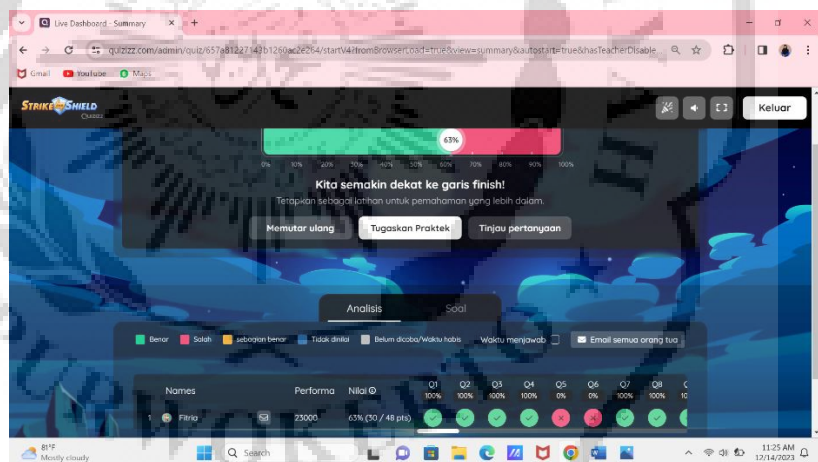
Gambar 2.11 Tampilan guru saat siswa mengerjakan kuis *Quizizz*

9) Tampilan guru setelah siswa selesai mengerjakan kuis

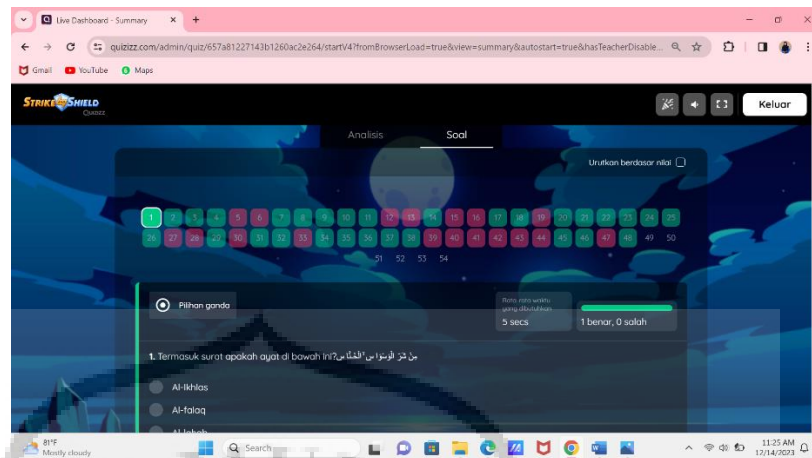


Gambar 2.12 Tampilan guru setelah siswa juara 1, 2, 3

10) Guru dapat melihat jawaban para siswa serta waktu saat mengerjakan



Gambar 2.13 Tampilan guru dapat melihat jawaban para siswa



Gambar 2.14 Tampilan guru dapat melihat jawaban para siswa

### c. Kelebihan dan Kekurangan *Quizizz*

Menurut (Salsabila et al., 2020: 170-171) diantara kelebihan *quizizz* yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagi guru/pendidik memudahkan dalam membuat soal.
- 2) Ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul berapa poin yang didapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut
- 3) Bilamana siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar guna koreksi mandiri bagi siswa.
- 4) Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan di tampilkan review question guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.
- 5) Dalam mengerjakan kuis, setiap siswa mendapatkan soal kuis yang berbeda-beda, karena telah di acak secara otomatis, sehingga meminimalisir kecurangan.

Disamping dengan adanya kelebihan, tentu tidak bisa dipungkiri dengan adanya kekurangan atau kelemahan dari aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran, yakni sebagai berikut:

- 1) Jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah
- 2) Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan tab lain untuk mencari jawaban.
- 3) Dalam permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat.
- 4) Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung.

d. Indikator Pemanfaatan *Quizizz*

Menurut (Sudjana & Rivai, 2019:2) adanya manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat dan juga motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.
- 3) Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru,

sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan dan lain-lain.

Dari pemaparan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa indikator pemanfaatan aplikasi *quizizz* yang merupakan sebuah media belajar adalah kemudahan penggunaan *quizizz*, manfaat *quizizz* dalam pembelajaran, adanya ketertarikan dan kenyamanan saat menggunakan *quizizz*.

#### **4. Minat Belajar**

##### **a. Pengertian Minat Belajar**

Menurut (Slameto, 2010:180) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu

cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.

Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya. Walaupun minat terhadap sesuatu hal tidak merupakan hal yang hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut, asumsi umum menyatakan bahwa minat akan membantu seseorang mempelajarinya.

Minat belajar adalah aspek psikologis individu yang tercermin dalam berbagai tanda, seperti semangat, keinginan, dan kesenangan dalam melibatkan diri dalam aktivitas pembelajaran. Dengan kata lain, minat belajar adalah fokus, kecenderungan, dan ketertarikan seseorang, khususnya siswa, terhadap proses pembelajaran yang dapat terlihat melalui antusiasme, partisipasi aktif, dan kesadaran akan pentingnya aktivitas tersebut. Proses ini berdampak pada perkembangan siswa, yang melibatkan perubahan dalam berbagai aspek seperti keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, kemampuan, dan pengalaman belajar (Al Fuad & Zuraini, 2016:45)

Minat siswa terhadap pembelajaran sangat mempengaruhi keberhasilan belajar, karena minat menjadi faktor penentu tingkat

keterlibatan siswa, apabila materi pelajaran tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa cenderung tidak optimal dalam belajar karena kurangnya minat. Oleh karena itu, untuk mengatasi kurangnya minat siswa dalam belajar, guru perlu berusaha menciptakan kondisi yang merangsang kebutuhan dan motivasi siswa untuk terus belajar. Minat belajar juga memiliki peran penting dalam membentuk dan memengaruhi pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah, yang pada akhirnya akan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

b. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut (Slameto, 2010:54-72) minat belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam proses belajar. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar, antara lain sebagai berikut:

1) Faktor dalam diri siswa (Internal)

Faktor dalam diri siswa (internal) merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yang berasal dari peserta didik sendiri. Faktor dari dalam diri siswa terdiri dari:

- a) Aspek jasmaniah, mencakup kondisi fisik atau kesehatan jasmani dari individu siswa
- b) Aspek psikologis, meliputi perhatian, bakat, motif, kematangan, kesiapan dari individu siswa.

## 2) Faktor dari luar siswa (eksternal)

Faktor dari luar diri siswa meliputi:

- a) Keluarga, seperti cara orang tua dalam mengajar atau mendidik, suasana rumah, relasi antar anggota keluarga, dan juga keadaan ekonomi keluarga.
- b) Sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, media pembelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, tugas sekolah.
- c) Lingkungan masyarakat, seperti hubungan dengan teman bergaul, kegiatan siswa dalam masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal.

### c. Indikator Minat Belajar

Menurut (Djaali, 2009:125) bahwa indikator pada minat belajar siswa ada empat, yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Berikut ini penjelasan dari masing-masing indikator yang dapat memunculkan minat belajar bagi seorang siswa:

- 1) Perasaan Senang, seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

- 2) Ketertarikan Siswa, berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.
- 3) Perhatian Siswa, merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat belajar pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut
- 4) Keterlibatan Siswa, ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

Indikator tersebut di atas dapat digunakan sebagai tolak ulur dalam peningkatan minat belajar siswa. Guru dapat mengambil berbagai alternatif kegiatan yang akan digunakan untuk setiap indikator agar peningkatan minat dapat tercapai, yang nantinya akan berdampak baik pada prestasi belajar siswa.

## **5. Pembelajaran Akidah Akhlak**

### **a. Pengertian Akidah Akhlak**

Secara etimologi (bahasa) akidah berasal dari kata *"aqada-ya'qidu-aqdan"*, berarti ikatan perjanjian, sangkutan dan kokoh. Disebut demikian, karena ia mengikat dan menjadi sangkutan atau gantungan segala sesuatu. Dalam

pengertian teknis artinya adalah iman atau keyakinan. Menurut istilah (terminologi) akidah ialah dasar-dasar pokok kepercayaan atau keyakinan hati seorang muslim yang bersumber ajaran Islam yang wajib dipegang oleh setiap muslim sebagai sumber keyakinan yang mengikat. Syaikh Abu Bakar Al-Jaziri menyatakan bahwa akidah adalah kumpulan dari hukum-hukum kebenaran yang jelas yang dapat diterima oleh akal, pendengaran dan perasaan yang diyakini oleh hati manusia dan dipujinya, dipastikan kebenarannya, ditetapkan keshalehannya dan tidak melihat ada yang menyalahinya dan bahwa itu benar serta berlaku selamanya. Seperti keyakinan manusia akan adanya Sang Pencipta, keyakinan akan ilmu kekuasaan-Nya, keyakinan manusia akan kewajiban ketaatan kepada-Nya. (Hosaini et al., 2021:11-2)

Kata akhlak secara etimologi berasal dari bahasa Arab, bentuk jamak kata *khuluq* atau *al-khulq* yang secara bahasa antara lain berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabiat. Pada hakikatnya *khulq* (budi pekerti) adalah suatu kondisi atau sifat yang telah meresap dari jiwa dan menjadi kepribadian hingga dari situ timbullah berbagai macam perbuatan dengan cara spontan dan mudah tanpa dibuat-buat dan tanpa melakukan pemikiran. Apabila dari kondisi tadi timbullah

kelakuan yang baik dan terpuji menurut pandangan syariat dan akal pikiran maka ia dinamakan budi pekerti mulia (akhlak mahmudah). Sebaliknya apabila yang lahir kelakuan yang buruk maka disebut sebagai budi pekerti yang tercela (akhlak madzmumah). (Hosaini et al., 2021:4)

Dari pengertian akidah dan akhlak diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akidah akhlak adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengimani Allah dan merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.

b. Tujuan Akidah Akhlak

Menurut (Hosaini et al., 2021:81-82) Pengajaran akidah akhlak adalah bentuk pengajaran yang mengarah pada pembentukan jiwa, cara bersikap individu pada kehidupannya, pengajaran ini berarti proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan supaya yang diajarkan berakhlak baik. Tujuan Aqidah Akhlak diantaranya:

- 1) Menumbuh kembangkan Aqidah melalui pemberian, pemupukan dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengalaman, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang Aqidah islam sehingga manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.

- 2) Mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari baik dalam kehidupan individu maupun sosial, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai Aqidah Islam.

Sedangkan fungsi dari adanya Aqidah Akhlak adalah untuk:

- 1) Penanaman nilai ajaran Islam sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.
  - 2) Pengembangan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT serta akhlak mulia siswa seoptimal mungkin, yang telah ditanamkan lebih dahulu dalam lingkungan keluarga.
  - 3) Penyesuaian mental siswa terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui Aqidah Akhlak.
  - 4) Perbaikan kesalahan, kelemahan dalam keyakinan, pengamalan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Ruang lingkup akidah akhlak

Ruang lingkup mata pelajaran Akidah kelas VIII sesuai dengan pembelajaran Akidah Akhlak di SMP Muhammadiyah yaitu:

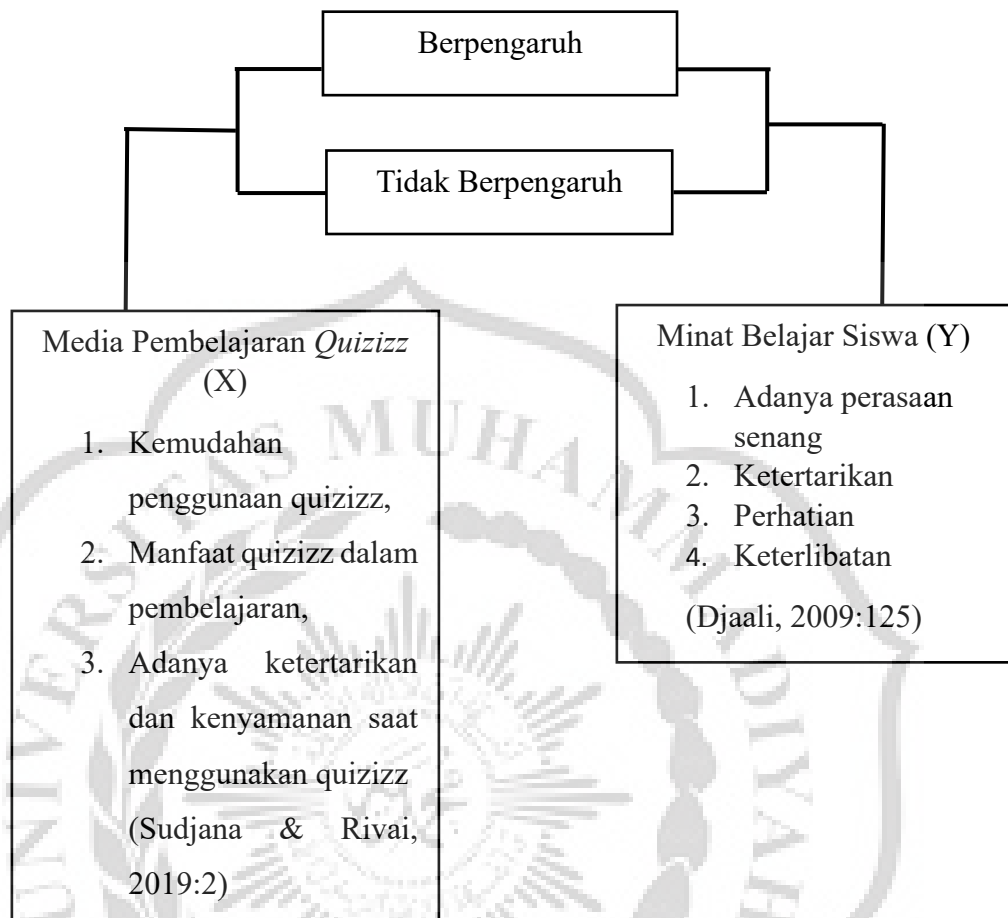
- 1) Dari segi Akidah terdiri dari: Iman kepada kitab-kitab Allah SWT, tauhid uluhiyah, asmaul husna al-'aliim dan al-khabir, beriman kepada nabi dan rasul
- 2) Dari segi Akhlak terdiri dari: dampak negatif minuman keras, judi, dan pertengkaran, perilaku jujur dan adil, gemar beramal

shaleh dan baik sangka kepada sesama, perilaku toleran, respek, dan empati.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi, dan telaah kepustakaan. Oleh karena itu kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Uraian dalam kerangka berpikir menjelaskan hubungan dan keterkaitan antar variabel penelitian. Variabel-variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian atau merumuskan hipotesis (Riduwan, 2013:34)

Kerangka berpikir dalam penelitian ini memfokuskan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap minat belajar siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah Jatilawang Kabupaten Banyumas. Maka peneliti membuat skema agar lebih jelas dan merupakan sebuah kerangka berpikir sebagai landasan sistematis, sebagai berikut:



Gambar 2.15 Kerangka Berpikir

#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2021:115).

Berdasarkan pengertian hipotesis tersebut dan rumusan masalah di atas maka peneliti mengajukan hipotesis yaitu:

Ha: Terdapat pengaruh antara penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

Ho: Tidak terdapat pengaruh antara penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

