

BAB II

KERANGKA TEORITIK

A. Kajian Pustaka

1. Aplikasi Quizizz

a. Pengertian Aplikasi Quizizz

Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran berbasis aplikasi online yang memiliki fitur game, kuis, survey, dan diskusi. Materi pembelajaran yang ada di dalam aplikasi Quizizz ini dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi yang dibuat sendiri oleh pendidik.¹⁸ Aplikasi quizizz merupakan web tool pendidikan yang dibalut dengan permainan kuis sehingga media tersebut dapat memikat perhatian siswa terhadap pelajaran. Karena hal itu dapat diartikan bahwa quizizz merupakan platform berbasis kuis yang dikemas dalam bentuk permainan serta dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Kurniawan & Huda, menyatakan bahwa quizizz suatu platform digital yang dalam penggunaannya terasa menyenangkan sehingga dapat mempermudah siswa untuk mempelajari dan mengerti apa yang dipelajari.¹⁹

¹⁸ M. Andra Aditiyawarman and others, 'Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran', *Jurnal Penelitian*, 7.1 (2022), 24–36 <<https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>>.

¹⁹ Yolanda and Meilana.

Selanjutnya menurut Suyasa Quizizz adalah sebuah web tool untuk membuat tes interaktif yang digunakan untuk melakukan penilaian formatif. Hal ini sependapat dengan Citra Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat soal kuis interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran di kelas atau bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran. Quizizz merupakan aplikasi berbasis game yang membawa aktivitas di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Selain membuat pembelajaran menyenangkan, Mulyati & Evendi menyatakan bahwa aplikasi Quizizz juga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.²⁰ Jadi Quizizz merupakan sebuah alat web berbasis game yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang memiliki banyak fitur menarik.

b. Kelebihan Aplikasi Quizizz

Aplikasi Quizizz memiliki berbagai macam kelebihan, menurut M. Nurokhmah ada beberapa kelebihan pada aplikasi Quizizz, diantaranya adalah sebagai berikut:²¹

- 1) Quizizz tidak hanya menyediakan guru untuk membuat soal pilihan ganda (*multiple choice*) melainkan ada tipe soal kotak centang (*checkbox*), isi bagian yang kosong (*Fill-in-the blank*), pemilihan (*poll*), dan terbuka- berakhir (*open ended*).

²⁰ Charis Maulana, Yulinda Kusumaningrum, and Yessi Aprilia Waluyo, 'Pelatihan Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring Di SDN Karanganyar Gunung 01 Semarang', *Tematik*, 2.2 (2022), 5–8 <<https://doi.org/10.26623/tmt.v2i2.4663>>.

²¹ Nafi' Mukharomah, 'Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring Di Mi Al Muqorrobiah', *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 2.1 (2021), 12–22 <<https://doi.org/10.53837/waniambey.v2i1.52>>.

- 2) Quizizz juga memberikan rekapitulasi secara statistik tentang kinerja peserta didik. Kita bisa melacak berapa banyak peserta didik menjawab soal dengan benar, menjawab dengan salah.
- 3) Peserta didik juga bisa melihat hasil kinerjanya secara langsung dan dapat mengetahui peringkat yang diperoleh ketika mengerjakan soal di Quizizz

Selain itu Haddar dan Juliano, menyatakan bahwa ada beberapa kelebihan aplikasi Quizizz, diantaranya adalah sebagai berikut:²²

- 1) Quizizz mampu mengevaluasi siswa secara mandiri dan siswa dapat remedial secara langsung.
- 2) Guru memberikan soal melalui aplikasi Quizizz dan memberikan jawaban benar ketika siswa menjawab pertanyaan salah. Siswa dapat mengetahui jawaban yang benar ketika menjawab pertanyaan salah dan guru memberikan kesempatan untuk mengulang kembali.
- 3) ketika menggunakan aplikasi Quizizz anak dapat melihat jawaban yang benar apabila anak menjawab pertanyaan salah dan anak diberikan kesempatan untuk mengulang apabila mendapat nilai rendah. yang mana siswa dapat melihat jawaban benar berwarna hijau dan salah berwarna merah.

²² Haddar and Juliano.

- 4) kemudian dapat dilihat juga seberapa banyak upaya siswa mengerjakan soal.

c. Kekurangan Aplikasi Quizizz

Kelemahan aplikasi quizizz menurut Ratna Sarianti (2021) adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam quizizz, siswa memiliki kemampuan untuk membuka aplikasi lain selama sesi kuis. Ini berarti mereka dapat beralih ke aplikasi lain di perangkat mereka.
- 2) Mengkondisikan siswa untuk tetap fokus dan tidak membuka tab baru saat mengakses quizizz dapat menjadi tantangan.
- 3) Siswa dapat menghadapi penurunan nilai walaupun soal sudah dijawab semua. Hal itu dikarenakan oleh cepat atau lambatnya siswa ketika menjawab soal akan berdampak kepada nilai yang didapat.
- 4) Quizizz sangat rentan terhadap sinyal lemah sehingga bisa terjadi disconnect.²³

Sementara itu menurut Mujahidin dkk, beberapa kekurangan Quizizz sebagai media pembelajaran adalah:²⁴

- 1) Kecepatan dalam memilih jawaban menentukan skor nilai.
- 2) Jaringan internet mempengaruhi pengerjaan soal.

²³ Syafrilla Faigha Utami and Priyono Tri Febrianto, 'Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Literasi Digital Siswa Kelas IV SDN Bilaporah 1 Bangkalan', *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*, 1.3 (2023), 248–60 <<https://journal.widyakarya.ac.id/index.php/jmpb-widyakarya/article/view/1083>>.

²⁴ Arif Agus Mujahidin and others, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti', *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1.2 (2012), 552–60 <<https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>>.

3) Materi yang dibahas terbatas.

d. Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis.

1) Teori Behaviorisme Sebagai Penguatan Positif

Teori behaviorisme menyatakan bahwa penguatan positif (reinforcement) dapat meningkatkan minat belajar, dalam Quizizz, umpan balik langsung, poin, dan leaderboard memberikan reward, yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, serta Penguatan ini juga membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik, yang mendukung proses berpikir kritis.

2) Teori Konstruktivisme Sebagai Pembelajaran Aktif & Sosial

Teori ini menekankan bahwa siswa membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman langsung, dalam hal ini minat belajar meningkat ketika siswa aktif menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam tantangan kuis, dan berpikir kritis berkembang ketika mereka harus menganalisis soal, mencari pola, dan memahami konsep sebelum menjawab.²⁵

²⁵ Putri Silvia, Kumala Azahra Majidiah, and Wafiq Nabila, 'Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kota Palangka Raya', *Venus: Jurnal Publikasi Rumpun Ilmu Teknik*, 2.6 (2024), 188–200 <<https://doi.org/https://doi.org/10.61132/venus.v2i6.645>>.

e. Indikator Penggunaan Quizizz

Menurut Febriyah Dkk, terdapat beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengukur penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran, diantaranya adalah:²⁶

- 1) minat peserta didik dalam kemudahan mengakses aplikasi quizizz,
- 2) ketercapaian tujuan pembelajaran
- 3) ketersediaan fasilitas

f. Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi Quizizz

Berikut adalah langkah-langkah menggunakan aplikasi Quizizz baik sebagai guru/pembuat kuis maupun sebagai siswa/peserta kuis:

1) Untuk Guru / Pembuat Kuis:

a) Masuk / Daftar

(1) Kunjungi situs <https://quizizz.com> atau unduh aplikasi di ponsel.

(2) Klik Sign Up (Daftar) jika belum punya akun, atau Log In (Masuk) jika sudah punya akun.

(3) Pilih sebagai Teacher (Guru) saat mendaftar.

b) Membuat atau Memilih Kuis

(1) Klik "Create" di pojok kanan atas untuk membuat kuis baru.

²⁶ Febriyah Puji Indah Rahmawati, Kunti Dian Ayu Afiani, and Meirza Nanda Faradita, 'Aplikasi Quizizz Menumbuhkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 2 SD Muhammadiyah 18 Surabaya Di Era Pandemi Covid-19', *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 6 (2021), 1–9 <<https://doi.org/10.21154/ibriez.v6i1.136>>.

- (2) Atau, gunakan fitur "*Search*" untuk mencari kuis yang sudah tersedia.

c) Membuat Soal

- (1) Masukkan judul kuis.
- (2) Tambahkan soal: pilih jenis soal (*Multiple Choice, True/False, Fill-in-the-Blank*, dll.).
- (3) Tulis soal dan pilihan jawabannya.
- (4) Tambahkan gambar/audio jika perlu.
- (5) Klik "*Save*" saat selesai membuat soal.

d) Mengatur Permainan (*Live / Homework*)

- (1) Klik "*Start a Live Quiz*" jika ingin dimainkan langsung bersama siswa.
- (2) Klik "*Assign as Homework*" jika ingin siswa mengerjakan secara mandiri.
- (3) Atur pengaturan waktu, jumlah percobaan, dan lain-lain.

e) Bagikan Kode Game

- (1) Setelah kuis dimulai, akan muncul kode game atau tautan.
- (2) Bagikan kode tersebut kepada siswa untuk bergabung.

2) Untuk Siswa / Peserta

- a) Buka Aplikasi / Situs
- b) Kunjungi <https://quizizz.com/join> atau buka aplikasi Quizizz di HP.
- c) Masukkan Kode Game

- (1) Masukkan kode game yang diberikan oleh guru.
 - (2) Ketik nama lengkap atau nama sesuai instruksi guru.
 - (3) Klik "Join" atau "Gabung".
- d) Mengerjakan Kuis
- (1) Jawab soal yang muncul satu per satu.
 - (2) Bisa melihat skor dan peringkat setelah menyelesaikan kuis (jika fitur ini diaktifkan guru).

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *Association for Education and Communication Technology (AECT)* mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan *National Education Association (NEA)* mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.²⁷ Media dalam arti sempit berarti komponen bahan dan komponen alat dalam sistem pembelajaran. Dalam arti luas media berarti pemanfaatan

²⁷ Arief Sidharta, 'Media Pembelajaran', *Journal Academia Accelerating the World's Research*, 1 (2015), 1–29.

secara maksimum semua komponen sistem dan sumber belajar di atas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.²⁸

Selanjutnya Hamijaya menjelaskan pengertian media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.²⁹ Media pembelajaran diartikan sebagai pengantar pesan atau bahan ajar dari pendidik kepada peserta didik.³⁰ Ramli mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran. Selanjutnya Hamijaya menjelaskan pengertian media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.³¹

Menurut Zahwa dalam Febi Anita Sari Media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang untuk belajar untuk tercapainya

²⁸ M. Miftah, 'Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa', *Jurnal Kwangsan*, 1.2 (2013), 95 <<https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>>.

²⁹ Agung Nurul Hidayat and Saepul, 'Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Secara Umum', *Jurnal Pendidikan Mutiara*, 8.1 (2023), 29–36.

³⁰ Sriadhi, 'Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Dan Motivasi Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan', *EducanduM*, VIII (2015), 37–47.

³¹ m. Arsad Imbahim and others, 'Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media Pembelajaran', *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4.8.5. (2022), 2003–5.

tujuan dari adanya pembelajaran. Atau media pembelajaran adalah suatu alat atau suatu sarana dalam menyalurkan dan menyampaikan materi atau isi yang dapat merangsang pikiran dari audiens sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan secara efektif dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna.³²

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat dan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk membawa dan menyampaikan informasi, ide, gagasan atau pendapat yang berkaitan dengan isi materi dalam pembelajaran, yang dapat berbentuk audio, visual maupun audio visual.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Levie dan Lentz dalam Wulandari dkk, mengemukakan empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual, antara lain:

- 1) Fungsi Atensi; Fungsi ini media visual, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi Afektif; Yaitu fungsi media visual yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah

³² Febi Anita Sari, 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 2.2 (2024), 414–21.

emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

- 3) Fungsi Kognitif; Yaitu fungsi media visual yang 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; Yaitu fungsi media pengajaran yang terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Sedangkan menurut Wina Sanjaya dalam Rizki Ilyasa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, fungsi tersebut adalah sebagai berikut:³³

- 1) Fungsi Komunikatif, Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara pengirim pesan dan penerima pesan.
- 2) Fungsi motivasi. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan

³³ Rizqi Ilyasa Aghni, 'Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi', *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16.1 (2018) <<https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>>.

siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah belajar siswa.

- 3) Fungsi kebermanaknaan. Melalui penggunaan media, pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan.
- 4) Fungsi penyamaan persepsi. Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.
- 5) Fungsi individualitas. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pembelajar dengan pembelajar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci.

Kemp dan Dayton dalam Junaidi, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:³⁴

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, Setiap pembelajar mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada pembelajar secara seragam.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu pembelajar dan pembelajar melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga. Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar pembelajar. Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu pembelajar menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh.

³⁴ Junaidi, 'Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3.1 (2019), 45–56.

- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga pebelajar dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang pembelajar.

d. Dasar-Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran

Dasar-dasar pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran menurut Indriani dkk diantaranya:³⁵

- 1) Objektivitas. Seorang tenaga pendidik harus bersifat secara objektif, dengan tidak memilih media pembelajaran atas dasar kesenangan pribadi.
- 2) Program pembelajaran. Program pembelajaran disampaikan kepada para siswa yang sesuai dengan diberlakukannya kurikulum, baik isi, struktur maupun kedalamannya.
- 3) Sasaran program. Dalam hal tertentu, siswa memiliki kemampuan baik cara berpikir, daya imajinasi, kebutuhan, maupun daya tahan siswa dalam pembelajarannya.
- 4) Kualitas teknik. Berdasarkan segi teknik, media pembelajaran perlu diperhatikan apakah sudah memenuhi syarat atau belum.

³⁵ E D Indriani, D A Dewi, and Y F Furnamasari, 'Karakteristik Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5.2013 (2021), 11230–35
<<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2802%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/2802/2402>>.

e. Landasan Pemilihan Media Pembelajaran

Ada beberapa tinjauan tentang landasan atau dasar penggunaan media pembelajaran, yang dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Landasan Empirik. Dalam landasan ini menekankan pada pemilihan dan penggunaan media belajar itu berdasarkan karakteristik orang yang belajar dan medianya. Hal ini didasarkan atas pengalaman yang di mana kita mengenal para peserta didik itu bermacam-macam. Ada yang gaya belajarnya visual dan auditif bahkan ada juga audio visual. dari gaya belajar itulah kita dapat memahami dalam pemilihan media belajar.³⁶
- 2) Landasan Teknologis Media Pembelajaran Sasaran akhir dari teknologi pembelajaran adalah memudahkan belajar bagi pebelajar. Untuk mencapai sasaran akhir ini, teknolog-teknolog di bidang pembelajaran mengembangkan berbagai sumber belajar untuk memenuhi kebutuhan setiap pebelajar sesuai dengan karakteristiknya.
- 3) Landasan Psikologis Media Pembelajaran Landasan psikologis penggunaan media pembelajaran ialah alasan atau rasional mengapa media pembelajaran dipergunakan ditinjau dari kondisi pebelajar dan bagaimana proses belajar itu terjadi. Penyediaan informasi dan pengalaman belajar harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan pebelajar. Tingkat kemampuan yang

³⁶ Siti Nur Azizah, 'Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits', *Jurnal Literasiologi*, 6.1 (2021), 1–13.

dimaksud antara lain ialah tingkat berfikirnya. Jean Piaget mengemukakan bahwa seseorang memiliki tingkatan berfikir sesuai dengan perkembangan usianya.³⁷

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Silfitrah & Wahyuni H Mailili menyatakan bahwa minat belajar adalah kecenderungan dan minat yang konsisten untuk mengamati dan berpartisipasi dalam proses kegiatan pembelajaran. Menurut H Abu Ahmadi Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, orang yang belajar dengan minat maka hasil belajarnya positif, dan orang yang belajar tanpa minat hasilnya negatif³⁸ Menurut Ahmadi, minat adalah sikap jiwa orang seorang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi, dan emosi), yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang kuat. Menurut Slameto, minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Sedangkan menurut Djaali, minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.³⁹

Sedangkan minat belajar menurut Guilford adalah dorongan-dorongan dari dalam diri siswa secara psikis dalam mempelajari

³⁷ Hambali, 'Landasan Media Pembelajaran', *PGSD_Universitas Almuslim Bireuen*, 2018, 29–34.

³⁸ Abdul Rahim, Muhammad Yusnan, and Kamasiah Kamasiah, 'Sistem Pengembangan Minat Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar', *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1.1 (2021), 43–51 <<https://doi.org/10.35326/taksonomi.v1i1.3152>>.

³⁹ Syardiansah, 'Hubungan Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengaturan Manajemen', *Manajemen Dan Keuangan*, 5.1 (2019), 243.

sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan, dan kedisiplinan sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang untuk melakukannya. Kemudian Sari dan Esti menyatakan minat belajar siswa merupakan rasa ketertarikan siswa terhadap belajar di mana siswa tersebut ingin mendalami, maupun melakukan sehingga terjadi perubahan pada diri siswa tersebut.⁴⁰ Berdasarkan beberapa pemaparan definisi minat belajar, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan faktor pendorong siswa dalam belajar yang didasari atas ketertarikan atau rasa senang dan keinginan siswa untuk belajar. Minat belajar juga merupakan aspek pembangun motivasi, fenomena yang terbentuk akibat interaksi sosial, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar.

b. Upaya Membangkitkan Minat Belajar

Syarif Bahri Djamarah menyatakan bahwa cara yang dapat dilakukan guru untuk membangkitkan minat anak didik adalah sebagai berikut :

- 1) Membandingkan adanya suatu kebutuhan pada anak didik, sehingga dia rela tanpa paksaan.
- 2) Menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki anak didik, sehingga anak didik mudah menerima pelajaran.

⁴⁰ Rizki Nurhana Friantini and Rahmat Winata, 'ANALISIS MINAT BELAJAR PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA', *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4.1 (2019), 6–11 <<https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPMI/article/view/870>>.

- 3) Memberikan kesempatan kepada anak didik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif.
- 4) Menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individual anak didik.⁴¹

Berdasarkan uraian para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa membangkitkan minat belajar dapat dilakukan dengan cara kesadaran diri dari siswa itu sendiri dan menganggap bahwa minat belajar sangat penting untuk pengajaran. Selain itu juga dapat dilakukan dengan cara membuat bahan pengajaran yang menarik agar siswa tidak bosan saat pembelajaran. Dan hal terakhir yang dilakukan yaitu memberikan kesempatan pada siswa untuk menentukan pilihan yang diminati oleh siswa.

c. Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto mengungkapkan beberapa indikator minat belajar yaitu:⁴²

- 1) perasaan senang. Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

⁴¹ Siti Nur Hidayah, Sri Zulaihati, and Ati Sumiati, 'Pengaruh Minat Belajar, Motivasi Belajar, Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Di Smk Negeri 46 Jakarta', *Prosiding Konferensi Ilmiah Akuntansi*, 10.0 (2023), 13220 <<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/KIA/article/view/18473>>.

⁴² Ega Tria Karisma, Deka Setiawan, and Ika Oktavianti, 'Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kelas Iv Sdn Jleper 01', *Jurnal Prasasti Ilmu*, 2.3 (2022) <<https://doi.org/10.24176/jpi.v2i3.8366>>.

- 2) keterlibatan siswa. Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.
- 3) ketertarikan. Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.
- 4) Keempat, perhatian siswa. Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Djamarah ada dua factor yang mempengaruhi minat seseorang yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa (Intern) dan faktor yang bersumber dari luar diri siswa (ekstern). Faktor dari dalam diri siswa terdiri dari keadaan fisik, kesiapan, motivasi, dan keadaan psikologis. Adapun factor dari luar diri siswa yang mempengaruhi

minat belajar adalah faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan keluarga (perhatian orang tua), lingkungan sekolah, disiplin sekolah, gaya mengajar guru dan lingkungan masyarakat.⁴³ Minat belajar dalam belajar merupakan suatu hal yang wajib untuk diperhatikan. Di lingkungan sekolah, kewajiban untuk memperhatikan keunggulan belajar siswa merupakan kewajiban pendidik. Keuntungan siswa ini dalam belajar akan berdampak buruk pada tindakan dan perilakunya dalam pengalaman pendidikan. Minat belajar merupakan sudut pandang yang cukup bervariasi yang dapat dipengaruhi oleh beberapa unsur yang dipisahkan menjadi faktor dalam dan luar sebagai berikut:⁴⁴

1) Faktor Internal

Factor-faktor internal atau factor yang timbul dalam diri siswa yang dapat mempengaruhi minat belajar diantaranya adalah: Intelegensi, Perhatian, , Bakat adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang secara alami dan perlu diasah ataupun dilatih, Motivasi siswa dalam pembelajaran, Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran yaitu kesiapan mental, fisik, sosial, dan emosional.

⁴³ Dessyta Gumanti, Reni Respita, and Salman M Noer, 'Faktor-Faktor Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Mengikuti Pembelajaran Tatap Muka Masa Pandemi Covid-19 Mata Pelajaran Ekonomi', *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 11.1 (2023), 12.

⁴⁴ Jeshica Febiwanty and Dea Mustika, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Ipa Pada Anak Kelas XI Di Sd Negeri 1 Bukit Batu', *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1.1 (2024), 18–25 <<https://doi.org/10.31004/fjzkcs46>>.

Selain itu, Menurut Sumadi Suryabrata dalam Syahputra Faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat, yang berasal dari dalam diri sendiri. Faktor internal tersebut antara lain pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan.⁴⁵

- a) Perhatian dalam belajar yaitu pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktifitas seseorang yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek belajar
- b) Keingintahuan adalah perasaan atau sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu; dorongan kuat untuk mengetahui lebih banyak tentang sesuatu
- c) Kebutuhan (motif) yaitu keadaan dalam diri pribadi seorang siswa yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.
- d) Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa yang ini bersumber dari guru, orang tua, lingkungan pertemanan, lingkungan sekolah, dan sebagainya seperti yang akan dijelaskan dibawah ini:

⁴⁵ M. Rizki and others, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7.3 (2021), 179.

a) Faktor yang Berasal dari Guru, Menurut Sari, Murtono dan Ismaya guru merupakan salah satu komponen penting dalam dunia pendidikan bahkan saat proses kegiatan belajar sedang berlangsung. Peran guru dalam proses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa, yang meliputi: pendekatan dan komunikasi guru terhadap peserta didik dan metode pembelajaran yang diterapkan guru, serta penggunaan media belajar.⁴⁶

b) Faktor yang berasal dari lingkungan keluarga dan orang tua, meliputi: dukungan dan perhatian dari orang tua, kondisi sosial dan ekonomi orang tua, hubungan anak bersama orang tua dan kondisi suasana rumah, tingkat pendidikan orang tua.⁴⁷

c) Faktor yang Berasal dari Lingkungan Pertemanan. Menurut Budi kuncoro ningsih, teman sebaya dapat memberikan pengaruh kepada siswa, namun pengaruh tersebut dapat berupa pengaruh yang positif juga pengaruh negatif. Pengaruh positif misalnya ketika teman sebaya mereka rajin belajar, maka mereka akan terbawa dan menjadi siswa yang rajin belajar juga. Mereka bisa mengadakan kegiatan belajar bersama sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

⁴⁶ Dhiya Juliana Putri and others, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Di Kecamatan Larangan Tangerang', 9, 2017.

⁴⁷ Lusi Marleni, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa', *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1.1 (2016), 149–59.

Sedangkan contoh pengaruh negatif yaitu ketika teman sebaya mereka kecanduan bermain gadget dan malas mengerjakan tugas sehingga mereka terbawa malas dan ikut bermain gadget sehingga melupakan kewajiban mereka sebagai siswa untuk belajar.⁴⁸

4. Kemampuan Berpikir Kritis

a. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari dan juga dalam dunia akademik. Keterampilan ini melibatkan kemampuan menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan membuat kesimpulan berdasarkan bukti yang tersedia.⁴⁹ Konsep berpikir kritis berasal dari hasil pemikiran John Dewey, filsuf dari Amerika. Dewey dalam Vera Anggitasari mengartikan “berpikir kritis sebagai pertimbangan yang aktif, persistens (terus-menerus), dan teliti mengenai sebuah keyakinan atau bentuk pengetahuan yang diterima begitu saja dipandang dari sudut alasan-alasan yang mendukungnya dan kesimpulan-kesimpulan lanjutan yang menjadi kecenderungannya”. Robert Ennis, seorang pelopor penelitian berpikir kritis mendefinisikan, “berpikir kritis

⁴⁸ Putri and others.

⁴⁹ Salsa Novianti Ariadila and others, ‘Analisis Pentingnya Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Bagi Siswa’, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9.20 (2023), 664–69.

sebagai refleksi berpikir yang masuk akal atau penuh kebijaksanaan”.⁵⁰

Kemampuan berpikir kritis merupakan proses kognitif dan aktivitas mental untuk memperoleh pengetahuan. Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan seseorang melakukan penalaran untuk mengintegrasikan pengetahuannya dalam rangka menganalisis fakta, membuat dan mempertahankan gagasan, membuat suatu perbandingan, dan mengambil kesimpulan untuk memecahkan masalah. Kemampuan berpikir kritis merupakan kegiatan menghimpun berbagai informasi serta menganalisis informasi dengan menggunakan pengetahuan yang sudah dimiliki oleh siswa untuk menarik suatu kesimpulan.⁵¹ Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk mengetahui permasalahan dan menemukan ide yang tepat untuk menyelesaikan suatu permasalahan tersebut⁵² sesuai dengan apa yang diyakini

⁵⁰ Vera Anggitasari and Triani Widyaningrum, 'Pengembangan Berpikir Kritis Melalui Analisis Jurnal', *Nasional Pendidikan*, 1.1 (2021), 1954–60 <<http://www.seminat.uad.ac.id/index.php/SemNasPPG/article/download/12105/2642>>.

⁵¹ Hamdani M., Prayitno B. A., and Karyanto P., 'Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Metode Eksperimen', *Proceeding Biology Education Conference*, 16.Kartimi (2019), 139–45.

⁵² Nicky Fitriani, Ahmad Syaikh, and Ilmi Noor Rahmad, 'Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Pada Materi Suhu Dan Kalor', *Prosiding Seminat Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 2021, 261–69 <<https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1306>>.

b. Karakteristik Kemampuan Berpikir Kritis

Menurut Fisher menyebutkan orang yang memiliki kemampuan berpikir kritis memiliki kritesia sebagai berikut:⁵³

- 1) Mengenal masalah
- 2) Menemukan cara untuk menangani masalah
- 3) Mengumpulkan dan menyusun informasi
- 4) Mengenal asumsi dan nilai-nilai yang tidak dinyatakan
- 5) Memahami dan menggunakan bahasa yang tepat, jelas, dan khas
- 6) Menilai fakta dan mengevaluasi pernyataan
- 7) Mengenal adanya hubungan yang logis
- 8) Menarik kesimpulan
- 9) Menguji kesamaan dan kesimpulan yang diambil
- 10) Menyusun kembali pola keyakinan seseorang berdasarkan pengalaman yang lebih.

Sedangkan menurut Beyer siswa dapat dikatakan memiliki kemampuan berpikir kritis jika siswa tersebut memiliki karakteristik sebagai berikut:⁵⁴

- 1) Watak. Siswa yang mempunyai kemampuan berpikir kritis mempunyai perilaku yang tidak mudah percaya, terbuka kepada teman, jujur, dan merespon terhadap pendapat,
- 2) Kriteria. Berpikir kritis harus mempunyai kriteria dan patokan,

⁵³ Evi Susanti, 'Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sdn Margorejo VI Surabaya Melalui Model Jigsaw', *Bioedusiana*, 4.2 (2019), 55–64 <<https://doi.org/10.34289/285232>>.

⁵⁴ Fitriani, Syaikh, and Rahmad.

- 3) Argumen. Pernyataan yang didasari oleh data-data. Argumen digunakan untuk menerima atau menolak suatu pendapat,
- 4) Pertimbangan. Merupakan kemampuan untuk merangkum kesimpulan dari beberapa asumsi,
- 5) Sudut pandang. Merupakan cara pandang untuk menganalisis sesuatu dan yang akan menentukan konstruksi makna. Siwa yang mempunyai pemikiran kritis akan memandang sesuatu dengan sudut pandang yang berbeda,
- 6) Prosedur penerapan kriteria. Prosedur tersebut akan meliputi merumuskan masalah, menentukan keputusan yang akan diambil, dan mengidentifikasi anggapan-anggapan atau perkiraan-perkiraan.

c. Indikator Berpikir Kritis

Menurut Ennis terdapat dua belas indikator berpikir kritis yang dikelompokkan dalam lima kemampuan berpikir yaitu:⁵⁵

- 1) Memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*); memfokuskan pertanyaan, menganalisis argumen pertanyaan, bertanya dan menjawab pertanyaan,
- 2) Membangun keterampilan dasar (*basic support*) ; apakah sumber dapat dipercaya/ tidak, mengamati dan mempertimbangkan laporan hasil operasi,

⁵⁵ Fitriani, Syaikh, and Rahmad.

- 3) Membuat inferensi (*inferring*); mendedukasi dan mempertimbangkan hasil dedukasi, menginduksi dan mempertimbangkan hasil induksi, menentukan pertimbangan,
- 4) Membuat penjelasan lebih lanjut (*advanced clarification*); mendefinisikan istilah, mengidentifikasi asumsi-asumsi, dan
- 5) Mengatur strategi dan taktik (*strategies and tactics*); memutuskan suatu tindakan, berinteraksi dengan orang lain.

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berpikir Kritis

Zafri mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa diantaranya:⁵⁶

- 1) kondisi fisik, kondisi fisik adalah kebutuhan fisiologis yang paling dasar bagi manusia, ketika kondisi fisik terganggu, sementara ia dihadapkan pada situasi yang menuntut pemikirannya yang matang untuk memecahkan suatu permasalahan kondisi tersebut sangat mempengaruhi pikirannya, ia tidak dapat berkonsentrasi dan berpikir cepat karena kondisi tubuhnya atau fisiknya tidak memungkinkan.
- 2) motivasi, motivasi adalah upaya untuk menimbulkan rangsangan, dorongan ataupun pembangkit tenaga seorang agar mau berbuat sesuatu atau memperlihatkan perilaku tertentu yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

⁵⁶ Oleggius Jiran Does ,S.Pd., M.Pd, Dwi Cahyadi Wibowo, and Susi Susanti, 'Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika', *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2.2 (2020), 242–54 <<https://doi.org/10.31932/j-pimat.v2i2.889>>.

- 3) kecemasan, keadaan emosional yang ditandai dengan kegelisahan dan ketakutan terhadap kemungkinan bahaya, kecemasan timbul secara otomatis jika individu menerima stimulus yang berlebihan. intelektual,
- 4) perkembangan intelektual merupakan kemampuan mental seseorang untuk merespon dan menyelesaikan suatu persoalan. Perkembangan intelektual setiap orang berbeda-beda disesuaikan dengan tingkat perkembangannya.

Sedangkan Natcha Mahapoonyanonta, dalam penelitiannya menemukan bahwa Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan berpikir kritis siswa adalah:⁵⁷

- 1) faktor pendidikan yang meliputi metode pengajaran, media pendidikan dan suasana pendidikan,
- 2) faktor siswa yang terdiri dari hasil belajar, kemampuan membaca, motivasi untuk sukses, niat untuk belajar, sikap belajar dan kecerdasan emosional,
- 3) faktor pribadi anak yang terdiri dari status pribadi, sikap siswa,
- 4) cara membesarkan anak dari lingkungan keluarga.

5. Pembelajaran PAI

a. Pengertian Pembelajaran PAI

Menurut Aunurrahman dalam Prastawati dkk, Pembelajaran merupakan Upaya mengubah masukan berupa siswa yang belum

⁵⁷ Siti Mujanah, 'Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Critical Thingking Dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Mahasiswa UNTAG Surabaya Dan Mahasiswa UITM Puncak Alam Malaysia', *Seminar Nasional Konsorsium UNTAG Indonesia Ke-2*, Suparni 2016, 2020, 308–23.

terdidik, menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu, menjadi siswa yang memiliki pengetahuan.⁵⁸ Sedangkan pengertian Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa mulai pendidikan dasar sampai perguruan tinggi yang syarat dengan muatan nilai.⁵⁹

Menurut Ahmad D. Marimba, pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh si pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani supaya sampai kepada keinginan keindahan dan kesempurnaan yang ingin tercapai. sedangkan Agama adalah risalah yang disampaikan Allah kepada Nabi sebagai petunjuk bagi manusia dan hukum sempurna untuk dipergunakan manusia dalam menyelenggarakan tata cara hidup yang nyata serta mengatur hubungan dengan dan tanggung jawab kepada Allah, kepada masyarakat serta alam sekitar, dan Islam adalah agama yang diturunkan Allah kepada manusia melalui Rasul-Nya yang berisi hukum-hukum yang mengatur suatu hubungan segitiga yaitu hubungan antara manusia dengan Allah (hablum min Allah),

⁵⁸ Titik Tri Prastawati and Rahmat Mulyono, 'Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana', *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9.1 (2023), 378–92 <<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.709>>.

⁵⁹ Ulya and Kusmawati.

hubungan manusia dengan sesama manusia (*hablum min annas*), dan hubungan manusia dengan lingkungan alam semesta.⁶⁰

Dari pendapat di atas diketahui bahwa Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk membimbing dan mengembangkan potensi manusia, baik sebagai makhluk individu maupun sebagai makhluk sosial secara bertahap sesuai dengan kelamin, bakat, tingkat kecerdasan serta potensi spiritual yang dimiliki masing-masing secara maksimal berdasarkan ajaran islam menuju terbentuknya kepribadian yang berakhlakul karimah.

b. Tujuan Pembelajaran PAI

Berkaitan dengan tujuan PAI di sekolah, Darajat dalam M. Firmansyah mengemukakan beberapa tujuan sebagai berikut:⁶¹

- 1) Menumbuhkan dan mengembangkan serta membentuk sikap siswa yang positif dan disiplin serta cinta terhadap agama dalam berbagai kehidupan sebagai esensi takwa; taat kepada perintah Allah dan Rasul-Nya.
- 2) Ketaatan kepada Allah dan Rasul-Nya merupakan motivasi intrinsik siswa terhadap pengembangan ilmu pengetahuan sehingga mereka sadar akan iman dan ilmu dan pengembangannya untuk mencapai keridhaan Allah Swt.

⁶⁰ Iwan Sanusi and others, 'PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMAN 5 BANDUNG', *Ta Dib : Jurnal Pendidikan Islam*, 10.2 (2021), 297–310 <<https://doi.org/10.29313/tjpi.v10i2.8826>>.

⁶¹ Mokh Iman Firmansyah, 'Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi', *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim*, 17.2 (2019), 79–90.

- 3) Menumbuhkan dan membina siswa dalam memahami agama secara benar dan dengannya pula diamalkan menjadi keterampilan beragama dalam berbagai dimensi kehidupan.

Pentingnya belajar dan pembelajaran untuk menjadikan insan yang kamil ditunjukkan dari beberapa ayat dalam al-Qur'an yang menjelaskan pentingnya belajar salah satunya terdapat dalam al-Qur'an surat Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi:⁶²

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣)

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ

يَعْلَمُ (٥)

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! (1) Dia menciptakan manusia dari segumpal darah (2) Bacalah! Tuhanmulah Yang Mahamulia (3) yang mengajar (manusia) dengan pena (4) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya (5).

Serta hadis Rasulullah yang artinya: “Husain bin Ali meriwayatkan bahwa Rasulullah Saw bersabda, “Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap orang Islam”⁶³

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Tesis yang ditulis oleh Ahmad Muchlis dengan judul “Pengaruh Aplikasi Quizizz Paper Mode Terhadap Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Dalam

⁶² Silviana Nur Faizah, ‘Hakikat Belajar Dan Pembelajaran’, *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1.2 (2020), 175 <<https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>>.

⁶³ Rika Kumala Sari, ‘Kewajiban Belajar Dalam Hadis Rasulullah SAW’, *Sabilarrasyad*, II.02 (2017), 120–37.

Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam” tahun 2022, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aplikasi Quizizz Paper Mode terhadap minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Al-Hikmah 2 Benda Sirampog Brebes. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen menggunakan desain Nonequivalent Group Posttest Only Design. Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah seluruh kelas X MA Al-Hikmah 2 Benda Sirampog Brebes. Kemudian sampel yang diambil sebanyak 66 siswa yang berasal dari kelas X A 2 dan X S 4 dengan menggunakan purposive sampling. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh aplikasi Quizizz Paper Mode terhadap minat belajar adalah sebesar 39% sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh aplikasi Quizizz Paper Mode terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas X MA Al-Hikmah 2 Benda Sirampog Brebes.⁶⁴

2. Jurnal yang ditulis oleh Siska Yolanda dan Septi Fitri Meilana dengan judul “Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar” tahun 2021. Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat pengaruh aplikasi quizizz terhadap minat belajar IPA siswa

⁶⁴ Abdul Muchlis, ‘PENGARUH APLIKASI QUIZIZZ PAPER MODE TERHADAP MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM’ (UNIVERSITAS ISLAM SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG, 2022).

kelas V SDN 19 Kramat Jati. Penelitian ini berupa penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi experiment dengan bentuk posttest only control design. Dengan teknik pengambilan sampel jenuh. Uji Validitas menggunakan rumus product moment dan dari 30 pernyataan didapatkan 25 pernyataan valid dan 5 pernyataan drop. Uji Reliabilitas menggunakan rumus alpha cornbach. Uji analisis persyatan normalitas menggunakan uji Liliefors didapatkan hasil $L_{hitung} < L_{tabel}$ kelas eksperimen $0,1557 < 0,1705$ dan kelas kontrol $0,1735 < 0,1847$ maka data berdistribusi normal. Uji Homogenitas menggunakan Uji Fisher didapatkan hasil $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $1,53 < 2,01$ maka data bersifat homogen. Terakhir, Uji Hipotesis dilakukan menggunakan uji-t didapatkan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,167 > 2,011$ yang menunjukkan hipotesis diterima. Hasil penelitian perhitungan uji analisis menunjukkan bahwa adanya pengaruh aplikasi quizizz terhadap minat belajar IPA siswa kelas V SDN 19 Kramat Jati.⁶⁵

3. Jurnal yang ditulis oleh Elsa Charisima Putri Ariesnita , La Eru Ugi, Anwar & Herlawan dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau” tahun 2024. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan

⁶⁵ Yolanda and Meilana.

metode korelasional, dimana populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau dengan jumlah 327 siswa yang tersebar dalam 11 kelas. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 58 siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket tentang penggunaan aplikasi Quizizz dan minat belajar siswa. Data ini dianalisis dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana. Hasil penelitian ini diperoleh kesimpulan yaitu ada pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau.⁶⁶

4. Jurnal yang ditulis oleh Gladies Zuzan Theresia Maunino & Yuliana T. B Tacoh dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Mata Pelajaran Informatika di SMA Kristen 1 Salatiga” tahun 2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh secara signifikan antara penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis uji korelasi aplikasi Quizizz berada pada angka nilai r hitung $0,587 > r$ tabel $0,254$ dengan taraf signifikansi $0,000$. Dengan demikian penelitian terbukti secara positif bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa karena nilai tersebut kurang dari $0,05$. Hasil ini bisa terjadi karena siswa cenderung memberikan perhatian penuh selama proses pembelajaran, tidak merasa tertekan, selain itu mereka juga merasa tertantang dan antusias untuk

⁶⁶ Elsa Charisima Putri Ariesnita and others, ‘Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII SMP Negeri 4 Baubau’, 10.November (2024).

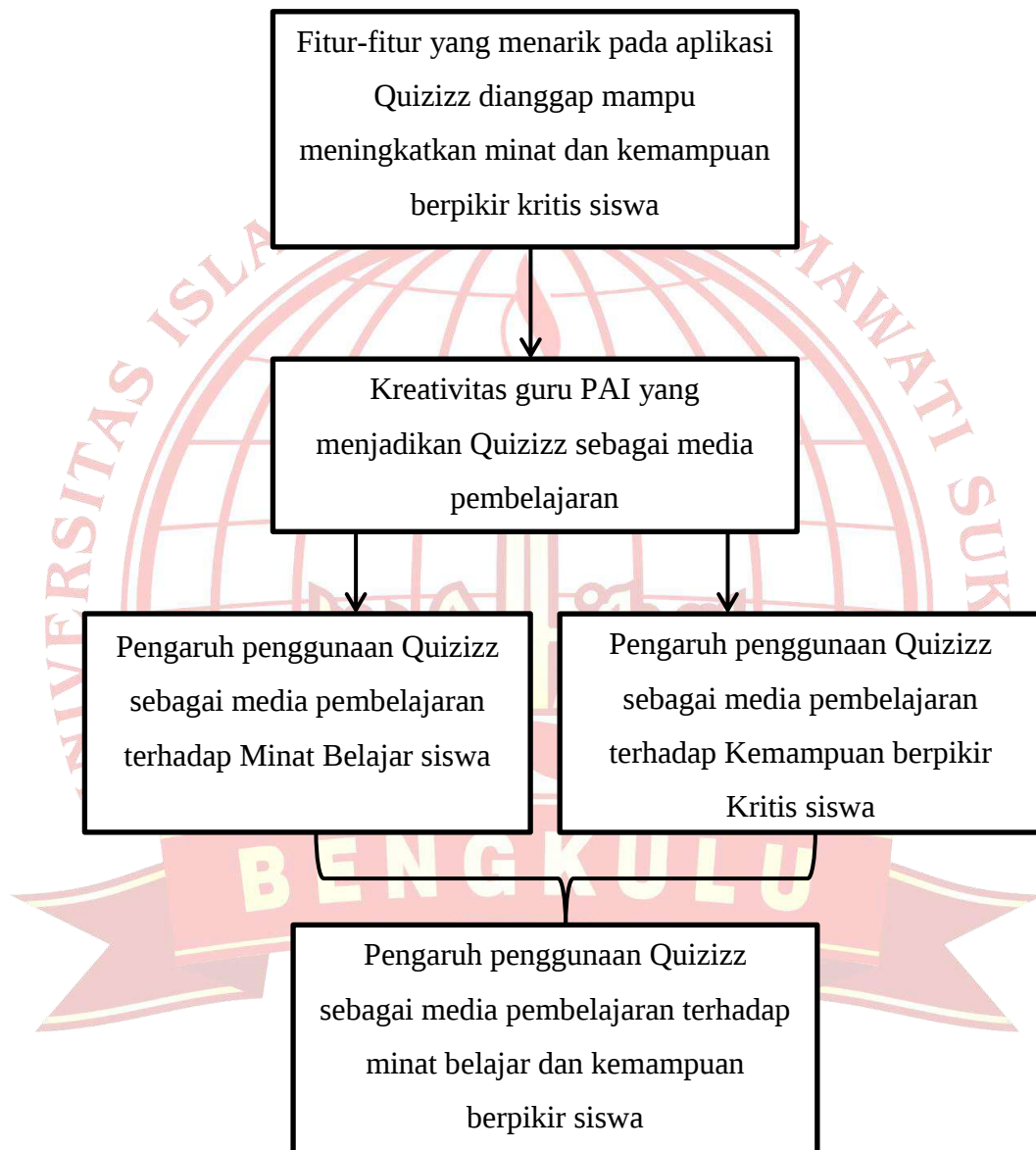
memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan juga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Hasil penelitian ini sejalan dengan pernyataan Asirha Siboro.,dkk (2022) bahwa proses pembelajaran dengan model PBL melalui media Quizizz berpengaruh secara signifikan pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.⁶⁷

5. Jurnal pendidikan yang ditulis oleh Jira Rastal Arif, Aiman Faiz & Lidiya Septiani “Penggunaan Media Quiziz Sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kritis Siswa” tahun 2022. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplor pemikiran kritis siswa melalui media quizizz. Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif dengan metode deskriptif analitik. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan media quizizz dan teka-teki silang berbasis website dapat membentuk daya berpikir kritis saat menjawab pertanyaan kuis. Hal ini dibuktikan dengan pengamatan atau observasi via zoom saat pengerjaan sedang dimulai. Tidak hanya itu observasi juga melihat hasil akhir pengerjaan dalam siswa menjawab kuis-kuis quizizz dan teka-teki silang. Penggunaan media website permainan edukasi dalam pembelajaran online dengan media quizizz dan teka-teki silang menunjukkan hasil bahwa mampu membentuk berpikir kritis siswa dalam pembelajaran online. Media mampu merangsang proses kecerdasan dan kemampuan berpikir siswa dengan berbagai konten

⁶⁷ Maunino and Tacoh2.

keilmuan didalamnya Kata Kunci: Berpikir kritis, penggunaan media, quizizz.⁶⁸

C. Kerangka Berpikir



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

⁶⁸ Jira Rastal and others, 'Penggunaan Media Quiziz Sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kritis Siswa', *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4.1 (2022), 201–10 <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1804>>.

Alur berpikir peneliti pada penelitian ini dimulai dari berbagai alasan penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran PAI di SMK N 2 Kota Bengkulu diantaranya adalah kemampuan guru PAI dalam menggunakan Quizizz, kemudian SMK N 2 juga memiliki instruktur Quizizz yang hal ini sangat dibutuhkan dalam penggunaan Quizizz, selain itu minat belajar serta kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran PAI juga merupakan hal-hal yang harus diperhatikan di SMK N 2 Kota Bengkulu sehingga membutuhkan media pembelajaran yang tidak monoton dan menarik, dengan berbagai fitur menarik apakah dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa di SMK N 2 Kota Bengkulu

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi kerangka pikir di atas, maka dirumuskan hipotesis penelitian yaitu sebagai berikut:

1. H_{01} = Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran PAI kelas XI SMK N 2 Kota Bengkulu.
2. H_{a1} = Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa pada Pada Pembelajaran PAI Kelas XI SMK N 2 Kota Bengkulu.
3. H_{02} = Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PAI kelas XI SMK N 2 Kota Bengkulu.

4. H_{a2} = Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada PADA pembelajaran PAI kelas XI SMK N 2 Kota Bengkulu.

