



Hak cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZWHIZZER* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMK PGRI PEKANBARU



OLEH

ZURI HAFIZA

NIM. 12110122793

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1446 H/2025 M



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZWHIZZER*
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMK PGRI PEKANBARU**

Skripsi

diajukan untuk memperoleh gelar

Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh

ZURI HAFIZA

NIM. 12110122793

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1446 H/2025 M**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizwhizzer terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru* yang ditulis oleh Zuri Hafiza NIM. 12110122793 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 29 Zulkaidah 1446 H
27 Mei 2025 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Agama Islam

Dr. Idris, M.Ed.
NIP. 19760504 200501 1 005

Pembimbing

Dr. Drs. Mudasir, M.Pd.
NIP. 19661108 199404 1 001

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizwhizzer terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru*, yang ditulis oleh Zuri Hafiza NIM. 12110122793 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 16 Dzulhijjah 1446 H/12 Juni 2025 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Agama Islam, konsentrasi PAI SLTP/SLTA.

Pekanbaru, 16 Dzulhijjah 1446 H
12 Juni 2025 M

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Prof. Dr. Amril M, M.A.

Penguji II

Drs. Marwan, M.Pd.

Penguji III

Dr. Saipuddin Yuliar, Lc., M.Ag.

Penguji IV

Dr. Devi Arisanti, M.Ag.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Kadar, M.Ag.
NIP. 19650521 199402 1 001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Zuri Hafiza
 NIM : 12110122793
 Tempat/Tgl. Lahir : Dabo Singkep, 11 Januari 2003
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizwhizzer* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru.

Menyatakan dengan sebenar benarnya bahwa:

1. Penulisan skripsi dengan judul sebagaimana tersebut diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 26 Mei 2025
 Yang membuat pernyataan



Zuri Hafiza
 NIM. 12110122793



PENGHARGAAN



Alhamdulillah rabbil'alamin, puji syukur senantiasa penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizwhizzer* terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru". Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari kegelapan menuju cahaya Islam yang penuh berkah. Semoga kita selalu diberikan kekuatan untuk mengikuti teladan mulia beliau dalam kehidupan sehari-hari.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Penyelesaian skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, motivasi serta do'a dari berbagai pihak. Khususnya Alm. Ayahanda Idrus, Ibunda Marbiah, Kakanda Masriskidah, S. Pd., Gr. dan Sahrul, S. Sos yang penulis cintai, sayangi, dan hormati, yang dengan tulus dan tak henti-hentinya memberikan do'a, dukungan, sumber inspirasi dan motivasi, serta banyak dorongan baik materi maupun moral selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Selain itu pada kesempatan ini, penulis juga ingin menyampaikan dengan penuh hormat ucapan terima kasih yang sebenar-benarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti MS, SE, M.Si, Ak, CA., Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag. Wakil Rektor I. Prof. Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd Wakil Rektor II. Prof. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., Ph.D., Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah memberikan kesempatan dan kebijakan selama menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
2. Dr. H. Kadar, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. H. Zarkasih, M.Ag., Wakil Dekan I, Prof. Dr. Zubaidah Amir, MZ, M.Pd., Wakil Dekan II, dan Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons., Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang telah memfasilitasi penulis dalam proses perkuliahan dan kemudahan dalam pengurusan administrasi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Dr. Idris, M.Ed., ketua jurusan, Dr. Nasrul HS., S.Pd. I., M.A., sekretaris jurusan dan seluruh staf jurusan Pendidikan Agama Islam, yang telah memberikan pelayanan dan bantuan sejak penulis kuliah hingga penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Drs. Mudasir, M.Pd., dosen pembimbing sekaligus penasehat akademik (PA) yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberi nasehat, arahan serta pemikirannya dengan ikhlas dalam memberikan penjelasan dan masukan yang sangat berarti sehingga penulis menjadi lebih mengerti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh Tenaga Kependidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan pengajaran serta bekal ilmu pengetahuan dan juga yang telah memberikan pelayanan dalam pengurusan administrasi penelitian kepada peneliti.
6. Sri Sugiarti, SE, Kepala Sekolah SMK PGRI Pekanbaru, M. Rezki Ramadhan, M.Pd., Guru Pendidikan Agama Islam SMK PGRI Pekanbaru yang telah mengizinkan dan mempermudah penelitian penulis, serta seluruh tenaga pendidik, para siswa, dan jajaran staf lainnya.
7. Sahabat-sahabat penulis yang tumbuh bersama sejak masa kecil, Alif Rachma Izzatul Azka, Mellysa, Nurdila Alviota, Sri Wahyuni, dan Vazira serta teman-teman seperjuangan diperkuliahan, Mahera Fadhela Zalmi, Wan Rainida Isma Meilisa, dan Putri Endang Kemalasari yang selalu siap membantu dan menemani penulis selama melakukan penyusunan skripsi ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam rangka penyusunan skripsi ini.

Pekanbaru, 27 Mei 2025

Zuri Hafiza
NIM. 12110122793





1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN



“Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, Allah
Akan mudahkan baginya jalan menuju surga.”

(HR. Bukhari dan Muslim)

Alhamdulillah Rabbil ‘Alamin.

Segala puji bagi Allah Swt., Penguasa langit dan bumi, yang dengan kasih sayang dan rahmat-Nya, penulis diberi kesempatan untuk menapaki perjalanan panjang ini hingga akhirnya karya kecil ini bisa terselesaikan.

Segala sesuatu yang berawal dari niat baik, kerja keras dan doa yang tak pernah putus akan menemukan jalannya. Skripsi ini adalah bukti kecil dari perjalanan panjang yang tidak pernah dilewati sendiri karena di setiap langkah, ada doa orang tua dan keluarga, dukungan para sahabat, serta Pertolongan Allah SWT yang tak pernah henti. Dengan penuh rasa syukur, saya persembahkan pencapaian ini sebagai bukti bahwa setiap tantangan adalah proses pendewasaan, bukan penghalang melainkan jembatan menuju mimpi dan harapan yang lebih besar. Untuk Alm. ayah, ibu, kakak, abang, dan keluarga tercintaku, terimakasih atas kasih sayang, cinta, perhatian, doa, dan perjuangan kepadaku sehingga aku bisa sampai ke titik ini. Semoga Allah Swt selalu memberikan kebahagiaan dan keberkahan untuk keluarga kita.

Untuk sahabat-sahabat terbaikku, terima kasih sudah menjadi peneduh kala derita tumbuh dan saling memberi semangat walau hidup masing-masing berat. Semoga kita semua di permudahkan di setiap langkah meniti kehidupan.

Aamiin ya robbal’alamiin.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Zuri Hafiza (2025) : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizwhizzer* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK PGRI Pekanbaru

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizwhizzer* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah *quasi experimental design* dengan bentuk *nonequivqlent control group design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 47 siswa. Pengambilan sampel dengan menggunakan *Purposive Sampling*. Sampel penelitian berjumlah 40 siswa, dengan rincian 20 siswa kelas eksperimen dan 20 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan tes “t” (*Indepedent-samples t test*). Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam antara penggunaan media *quizwhizzer* dengan penggunaan media cetak di SMK PGRI Pekanbaru. Dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} 11,183 > t_{tabel} 2,024$ pada taraf signifikasi 5% dan nilai signifikan (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Hal ini dapat disimpulkan terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *quizwhizzer* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru, dimana nilai rata rata (mean) kelas eksperimen 83,05, lebih besar dari kelas kontrol 66,85.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Quizwhizzer, Minat Belajar Siswa*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Zuri Hafiza (2025): The Effect of Using Quizwhizzer Learning Media toward Student Learning Interest on Islamic Education Subject at Vocational High School of PGRI Pekanbaru

This research aimed at testing the effect of using quizwhizzer learning media toward student learning interest on Islamic Education subject at Vocational High School of PGRI Pekanbaru. It was quasi-experimental research with nonequivalent control group design. 47 students were the population of this research. Purposive Sampling was used in this research. The samples were 40 students—20 students in the experimental group and 20 students in the control group. Observation, questionnaire, and documentation were the techniques of collecting data. The technique of analyzing data was t-test (independent-samples t-test). Based on the data analysis results, there was a significant difference in student learning interest on Islamic Education subject between the uses of quizwhizzer media and printed media at Vocational High School of PGRI Pekanbaru. It was proven with the score of t_{observed} 11.183 higher than t_{table} 2.024 at 5% significant level and the score of significance (2-tailed) 0.000 lower than 0.05. It could be concluded that there was a significant influence of using quizwhizzer learning media toward student learning interest on Islamic Education subject at Vocational High School of PGRI Pekanbaru, and the experimental group mean score was 83.05 higher than the control group 66.85.

Keywords: *Quizwhizzer Learning Media, Student Learning Interest*

ملخص

زوري حفيظة، (٢٠٢٥): تأثير استخدام وسيلة تعلم كوزير على دافعية الطلاب للتعلم في مادة التربية الإسلامية في مدرسة اتحاد المعلمين لجمهورية إندونيسيا بكنبارو

يهدف هذا البحث إلى دراسة تأثير استخدام وسيلة تعلم كوزير على دافعية الطلاب للتعلم في مادة التربية الإسلامية في مدرسة اتحاد المعلمين لجمهورية إندونيسيا بكنبارو. نوع هذا البحث هو شبه تجريبي باستخدام تصميم المجموعة غير المتكافئة. بلغ عدد مجتمع البحث ٤٧ طالبًا، وتم اختيار العينة باستخدام أسلوب العينة الهادفة، وبلغ عدد أفراد العينة ٤٠ طالبًا، منهم ٢٠ طالبًا في الصف التجريبي و ٢٠ طالبًا في الصف الضابط. تم جمع البيانات باستخدام الملاحظة، والاستبيان، والتوثيق. واستخدم في تحليل البيانات اختبار (ت) لعينة مستقلة. أظهرت نتائج التحليل وجود فرق معنوي في دافعية الطلاب للتعلم في مادة التربية الإسلامية بين استخدام وسيلة كوزير واستخدام الوسيلة المطبوعة في مدرسة اتحاد المعلمين لجمهورية إندونيسيا بكنبارو، وذلك من خلال قيمة ت المحسوبة ١٨٣.١١ أكبر من ت الجدولية ٠.٢٤.٢ عند مستوى دلالة ٥٪، وقيمة دلالة (٢-الذيل) ٠.٠٠.٠ أقل من ٠.٠٥.٠. وبذلك يُستنتج وجود تأثير معنوي لاستخدام وسيلة تعلم كوزير على دافعية الطلاب للتعلم في مادة التربية الإسلامية، حيث بلغ متوسط الصف التجريبي ٠.٥.٨٣ وهو أعلى من الصف الضابط الذي بلغ متوسطه ٠.٨٥.٦٦.

الكلمات الأساسية: وسيلة تعلم كوزير، دافعية التعلم لدى الطلاب



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	i
PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PENGHARGAAN	iv
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah.....	5
C. Permasalahan	7
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
 BAB II KAJIAN TEORI.....	 10
A. Kerangka Teoretis	10
B. Penelitian Relevan	26
C. Konsep Operasional	28
D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian	31
 BAB III METODE PENELITIAN	 33
A. Jenis Penelitian	33
B. Waktu dan Tempat Penelitian	34
C. Subjek dan Objek Penelitian	34
D. Populasi dan Sampel	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Uji Instrumen	37
G. Teknik Analisis Data	39
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 42
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	42
B. Penyajian Data	47
C. Analisis Data.....	63
D. Pembahasan	75
 BAB V PENUTUP.....	 79
A. Kesimpulan	79
B. Saran	80
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
RIWAYAT PENULIS	

DAFTAR TABEL

Tabel III. 1	Rancangan <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	33
Tabel III. 2	Data Sampel Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	35
Tabel III. 3	Hasil Uji Validitas	38
Tabel III. 4	Hasil Uji Reliabilitas	39
Tabel IV. 1	Daftar Tenaga Pengajar dan Pegawai SMK PGRI Pekanbaru	45
Tabel IV. 2	Sarana dan Prasarana SMK PGRI Pekanbaru	46
Tabel IV. 3	Observasi Penggunaan Quizwhizzer Pertemuan Pertama .	50
Tabel IV. 4	Observasi Penggunaan Quizwhizzer Pertemuan Kedua.....	53
Tabel IV. 5	Observasi Penggunaan Quizwhizzer Pertemuan Ketiga	56
Tabel IV. 6	Rekapitulasi Hasil Observasi Penggunaan media <i>quizwhizzer</i>	57
Tabel IV. 7	Hasil <i>Pretest</i> Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	58
Tabel IV. 8	Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	59
Tabel IV. 9	Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	60
Tabel IV. 10	Hasil <i>Posttest</i> Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	61
Tabel IV. 11	Rekapitulasi Hasil <i>Posttest</i> Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen	62
Tabel IV. 12	Rekapitulasi Hasil <i>Posttest</i> Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	62
Tabel IV. 13	Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Minat Belajar Siswa	64
Tabel IV. 14	Hasil Homogenitas Data <i>Pretest</i> Minat Belajar Siswa.....	65
Tabel IV. 15	Hasil Uji Hipotesis Test “t” Data <i>Pretest</i> Minat Belajar	67
Tabel IV. 16	Uji N-Gain kelas Kontrol	68

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel IV. 17	Hasil Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Minat Belajar Siswa....	69
Tabel IV. 18	Hasil Homogenitas Data <i>Posttest</i> Minat Belajar Siswa	71
Tabel IV. 19	Hasil Uji Hipotesis Test “t” Data <i>Posttest</i> Minat Belajar....	73
Tabel IV. 20	Uji N-Gain kelas Eksperimen.....	74
Tabel IV. 21	<i>Mean Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	74





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Modul Ajar Pembelajaran Pendidikan Agama Islam
Lampiran 2	Lembar Observasi Penggunaan Media <i>Quizwhizzer</i>
Lampiran 3	Rubrik Penilaian Observasi Penggunaan Media <i>Quizwhizzer</i>
Lampiran 4	Lembar Angket <i>Pretest dan Posttest</i> Minat Belajar Siswa
Lampiran 5	Hasil Uji Coba Angket Minat Belajar Siswa
Lampiran 6	Hasil Angket <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen
Lampiran 7	Hasil Angket <i>Posttest</i> Kelas eksperimen
Lampiran 8	Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol
Lampiran 9	Hasil Angket <i>Posttest</i> Kelas Kontrol
Lampiran 10	Uji Validitas
Lampiran 11	Uji N Gain
Lampiran 12	Lembar Disposisi Judul Penelitian
Lampiran 13	Surat Permohonan Penunjukan Pembimbing Skripsi
Lampiran 14	Surat Pembimbing Skripsi
Lampiran 15	Blanko Bimbingan Proposal
Lampiran 16	Blanko Bimbingan Skripsi
Lampiran 17	Pengesahan Perbaikan Ujian Proposal
Lampiran 18	Surat Izin Melakukan Prariset
Lampiran 19	Balasan Surat Izin Melakukan Prariset Dari SMK PGRI Pekanbaru
Lampiran 20	Surat Permohonan Izin Melakukan Riset
Lampiran 21	Surat Rekomendasi Penelitian Dari Pemerintah Provinsi Riau
Lampiran 22	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian Dari SMK PGRI Pekanbaru
Lampiran 23	Dokumentasi Penelitian



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di era digital yang semakin maju menghadapi tantangan besar dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan relevan, terutama bagi generasi milenial dan Gen Z. Generasi ini tumbuh dalam lingkungan yang sangat akrab dengan teknologi, sehingga lebih cenderung terlibat dalam pembelajaran berbasis digital dibandingkan dengan metode konvensional yang sering dianggap monoton. Kondisi ini menuntut para pendidik untuk mengembangkan pendekatan inovatif dalam menyampaikan materi pelajaran agar tetap relevan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Salah satu aspek penting dalam menciptakan kegiatan belajar yang efektif dan efisien adalah menciptakan lingkungan belajar yang kondusif melalui penggunaan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan agama Islam, menawarkan potensi yang besar untuk meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa. Menurut Safari minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya dalam belajar. Minat belajar akan memudahkan terciptanya konsentrasi dan pikiran siswa. Perhatian serta merta yang diperoleh secara wajar dan tanpa ada kekerasan dari luar akan memudahkan berkembangnya konsentrasi yaitu memusatkan pikiran terhadap pelajaran.¹

¹ Fitri Hayatidan Rusydi Ananda. “*Variabel Belajar (Konsep Belajar)*.” (Medan: CV. Pusdikra MJ, 2020), h. 141.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Sadiman, dkk mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk upaya yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat memacu pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung.²

Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta kreativitas belajar siswa.³ Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu efektivitas proses pembelajaran pada penyampaian pesan dan isi pelajaran. Banyak jenis media pembelajaran yang dapat gunakan dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah media pembelajaran *quizwhizzer*.

Menurut Faijah *Quizwhizzer* adalah platform permainan berbasis papan ular tangga, di mana setiap kotak berisi pertanyaan tertentu. Pertanyaan-pertanyaan ini dapat diatur oleh guru menjadi materi atau sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan fitur ini, *quizwhizzer* menjadi salah satu media pembelajaran yang sangat interaktif.⁴ *Quizwhizzer* juga menyediakan fitur menarik untuk menambahkan video, rekaman suara, atau gambar yang relevan pada penggunaannya.

² Faisal Anwar, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran (Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0)." (Makassar: CV. Tohar Media, 2022), h. 5

³ Rahmi, dkk. "ICT dan Perkembangan Media Pendidikan Islam." (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2021), h. 54.

⁴ Hana Aeni Mustahibah, dkk. "Pengembangan Game Edukasi Quiz Whizzer dengan Model VAK (Visual-Auditory-Kinesthetic)." (*Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, Vol. 5, No. 2, 2024), h. 201.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Kemudian menurut Meileni dkk, *quizwhizzer* juga merupakan salah satu media pembelajaran interaktif untuk membantu guru dalam menyajikan pelajaran agar lebih menarik dan tidak membosankan. Sehingga dapat memberikan motivasi dan meningkatkan minat siswa untuk memperhatikan materi yang diberikan oleh guru.⁵

Berdasarkan pendapat diatas, *quizwhizzer* adalah media pembelajaran interaktif yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan fitur-fitur menarik seperti penambahan video, rekaman suara, dan gambar, pendidik dapat menyampaikan materi serta melakukan evaluasi dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga lebih mampu menarik perhatian siswa.

Menurut Putri Liandri dkk, didalam jurnalnya yang berjudul upaya meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKN melalui media *quizwhizzer*, mengungkapkan bahwa media *quizwhizzer* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan minat belajar peserta didik dari kegiatan pra siklus sampai ke siklus 2, dimana pada pra siklus minat belajar peserta didik hanya memiliki rata-rata 40% dengan kategori rendah dan meningkat pada siklus 2 dengan rata-rata menjadi 76% dengan kategori tinggi. Peningkatan ini juga dapat dilihat dari siswa yang lebih aktif, termotivasi, dan antusias terlibat dalam pembelajaran seperti semangat menjawab kuis yang tersedia dan berusaha bersaing mendapatkan skor tertinggi di antara teman-temannya pada papan

⁵ Nuthfah Faijah, dkk."Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras." (*Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6, No. 1, 2022), h. 118.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

skor.⁶ Dengan demikian pemilihan *quizwhizzer* sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini didasarkan pada kemampuannya untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi mereka untuk belajar, dan memfasilitasi evaluasi yang efektif, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan minat belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan sebelumnya di SMK PGRI Pekanbaru, penulis menemukan bahwa telah menggunakan media berupa buku paket dan *mind mapping*. Tetapi minat belajar siswa masih rendah, hal tersebut terlihat dari beberapa indikasi, yaitu:

1. Masih ada siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran ketika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran
2. Masih ada siswa yang kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung
3. Masih ada siswa yang malas mengerjakan latihan atau kuis yang diberikan oleh guru
4. Masih ada siswa yang tidak memperbaiki jawaban yang salah ketika mengerjakan latihan atau kuis
5. Masih ada siswa yang bekerja sama secara tidak jujur atau curang ketika mengerjakan kuis pembelajaran

Untuk meningkatkan minat belajar siswa tersebut, maka perlunya menggunakan bantuan media dalam proses pembelajaran, salah satunya penggunaan media *quizwhizzer*. Dengan penggunaan media *quizwhizzer*

⁶ Putri Liandi, dkk. "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PPKN melalui Media Quizwhizzer." (*Jurnal Educatio*, Vol. 10, No. 4, 2024), h. 1251.

diharapkan dapat membangkitkan minat siswa karena selain mendengarkan penjelasan guru, siswa juga dapat memahami materi yang ditampilkan melalui gambar, video, suara, dan game pada media tersebut, sehingga memudahkan pemahaman materi selama proses belajar mengajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam terhadap masalah ini dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizwhizzer* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru.”

B. Penegasan Istilah

Untuk memastikan kelancaran pemahaman dan menghindari kesalahan interpretasi, penting untuk memberikan penegasan mengenai beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Media Pembelajaran

Menurut Sanaky media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pelajar dalam proses pembelajaran dikelas.⁷

Media pembelajaran merupakan sarana yang dirancang untuk memperlancar dan meningkatkan efektivitas proses komunikasi antara pengajar dan pelajar dalam pembelajaran.

⁷ Rahmi Mudia Alti, dkk. “*Media Pembelajaran*.” (Sumatera Barat: Global Eksekutif Teknologi, 2022), h.8.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Quizwhizzer

Menurut Susanto dan Ismaya *quizwhizzer* merupakan aplikasi berbasis android yang didalamnya terdapat kegiatan berupa menjawab kuis atau soal yang bisa dimainkan oleh banyak pemain, *quizwhizzer* memiliki banyak fitur yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran.⁸

Quizwhizzer adalah aplikasi berbasis android yang memungkinkan banyak pemain menjawab kuis secara interaktif, serta dilengkapi fitur pendukung pembelajaran bagi guru dan peserta didik.

3. Minat Belajar

Menurut Slameto minat belajar ialah, “salah satu bentuk keaktifan seseorang yang mendorong untuk melakukan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dalam lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik.”⁹

Minat belajar adalah dorongan aktif seseorang untuk berusaha memperoleh perubahan perilaku melalui interaksi dengan lingkungan, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

⁸ Putri Liandi dkk, *Op. cit.*, h. 1248.

⁹ Nurlina Ariani Hrp, dkk. “*Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran.*” (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2022), h. 25.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka berbagai masalah dapat teridentifikasi sebagai berikut:

- Bagaimana penggunaan media pembelajaran *quizwhizzer* pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru?
- Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru?
- Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizwhizzer* dalam meningkatkan minat belajar siswa SMK PGRI Pekanbaru?
- Apa saja faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa SMK PGRI Pekanbaru?

2. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, maka peneliti perlu membatasi penelitian ini agar pembahasannya lebih terfokus kepada batasan tersebut. Permasalahan yang ingin peneliti batasi adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran *quizwhizzer* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada batasan masalah penelitian ini, maka peneliti merumuskan masalah penelitian apakah ada pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *quizwhizzer* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama di SMK PGRI Pekanbaru?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk menguji pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *quizwhizzer* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua aspek, yakni secara teoretis dan praktis:

a. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap pemahaman tentang efektifitas media *quizwhizer* dalam meningkatkan minat belajar siswa SMK PGRI Pekanbaru. Kemudian penelitian ini juga dapat dijadikan landasan bagi penelitian selanjutnya dalam bidang atau masalah terkait.

b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat penelitian secara praktis, terbagi untuk beberapa pihak berikut:

1) Kepala Sekolah

Dapat memberikan informasi yang berharga untuk membantu sekolah dalam mengevaluasi dan merancang program pendidikan yang lebih relevan dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Guru Pendidikan Agama Islam

Guru akan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana penggunaan media *quizwhizzer* dapat memengaruhi minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

3) Siswa

Siswa akan mendapatkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dengan penggunaan media pembelajaran *quizwhizzer*, yang dapat membantu memperkuat minat belajar mereka terhadap mata pelajaran pendidikan agama Islam. Selain itu *quizwhizzer* dapat membantu siswa untuk memvisualisasikan konsep-konsep dalam pendidikan agama Islam dengan lebih menarik, sehingga memudahkan pemahaman mereka.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoretis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah, istilah ini berarti perantara atau pengantar. Namun, saat ini, kata tersebut digunakan untuk merujuk baik pada bentuk jamak maupun tunggal. Sedangkan pembelajaran adalah suatu kegiatan antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan dalam penyampaian materi oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, media diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran.¹⁰ Dalam pengertian lain media pembelajaran adalah suatu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang di sampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.¹¹

¹⁰ Annisa Andriani, dkk. "Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 63/X Nibung Putih." (*Journal On Teacher Education*, Vol. 5 No. 3, 2024), h 218.

¹¹ Supriyono. "Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." (*Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 1, 2018), h. 45.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sedangkan Menurut Oemar Hamalik, media pembelajaran dapat diartikan dalam beberapa aspek. Pertama, media pembelajaran sejalan dengan konsep demonstrasi, yang berarti "benda" yang dapat disentuh, dilihat, didengar, dan diamati melalui panca indera. Kedua, fokus utama ada pada objek yang dapat dilihat atau didengar. Ketiga, media pembelajaran digunakan dalam konteks hubungan komunikasi antara guru dan siswa di dalam kelas. Keempat, media pembelajaran merupakan alat bantu pendidikan dan pembelajaran yang berguna baik di dalam maupun di luar kelas. Kelima, media pembelajaran bertindak sebagai "mediator" dalam konteks pembelajaran. Keenam, media pembelajaran mencakup berbagai alat dan teknik yang erat kaitannya dengan metode pembelajaran.¹²

Berdasarkan beberapa definisi diatas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran dan menentukan apakah siswa dapat memahami materi dengan baik. Jika media pembelajaran tidak digunakan secara efektif, hasil yang diperoleh mungkin tidak optimal. Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Dengan demikian, media pembelajaran adalah alat yang mendukung proses belajar dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi.

¹² Febby Rahmanda dan Sintia Maharani. "Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." (*JPDP* Vol. 8, No. 1, 2022), h. 45.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Rudy Brets, ada 7 klasifikasi media pembelajaran, yaitu:

- 1) Media audio visual gerak, seperti: film suara, pita video, film televisi.
- 2) Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara.
- 3) Audio semi gerak, seperti tulisan jauh bersuara.
- 4) Media visual bergerak, seperti: film bisu.
- 5) Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, microphone, slide bisu.
- 6) Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio.
- 7) Media cetak, seperti buku, modul, bahan ajar mandiri.¹³

c. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.

¹³ Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan. "Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT." (Yogyakarta: Skripta Media Creative, 2012), h. 129.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran memiliki manfaat praktis sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- 2) Media yang digunakan dapat melampaui batasan ruang kelas.
- 3) Media pembelajaran memungkinkan terjadinya interaksi antara siswa dan lingkungannya.
- 4) Media yang disajikan dapat menghasilkan pengamatan yang seragam di antara siswa.
- 5) Dengan penggunaan yang tepat, media dapat menanamkan konsep dasar yang konkret, akurat, dan sesuai dengan realitas.
- 6) Media dapat memunculkan minat dan keinginan baru.
- 7) Media mampu meningkatkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.
- 8) Media dapat memberikan pengalaman belajar secara menyeluruh, dari yang rumit hingga yang sederhana, dan dari yang sederhana hingga ke yang rumit.¹⁴

¹⁴ *Ibid*, h. 129.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Quizwhizzer

a. Pengertian Quizwhizzer

Quizwhizzer adalah platform edukasi berbasis permainan yang menggabungkan kuis dan elemen-elemen game untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan memikat sehingga menciptakan lingkungan belajar yang dinamis serta merangsang peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.¹⁵

Quizwhizzer merupakan media interaktif berbasis game edukasi yang mampu membantu guru dalam menyajikan pelajaran agar lebih menarik dan tidak membosankan.¹⁶

Menurut Agustiningsih dkk, *quizwhizzer* adalah salah satu media pembelajaran berbasis game edukasi online yang cukup efektif untuk diterapkan dalam *pembelajaran* karena sifatnya yang interaktif dan menarik, penggunaan aplikasi ini dapat memberikan iklim belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan serta dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa. *Quizwhizzer* juga memiliki template yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan.¹⁷

¹⁵ Nisa Amelia Hamidah dan Inggar Anggraeni."Educandy dan Quizwhizzer: Game Edukasi Berbasis Website." (Yogyakarta: Elementa Media Literasi, 2024), h. 43.

¹⁶ Siti Suhaliah, dkk."Pengembangan Game Edukasi Quizwhizzer yang Berorientasi pada Motivasi dan Kognitif Siswa Tema Tanah dan Kehidupan." (*Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, Vol. 6, No. 3, 2024), h. 1183.

¹⁷ Andin Anindya Fitriani dan Maulfi Syaiful Riza."Implementasi Aplikasi Quizwhizzer dalam Pembelajaran Menafsir Pandangan Pengarang Terhadap Kehidupan dalam Novel Di SMAN 1 Kepanjen." (*Bestari: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 5, No. 1, 2024), h. 105.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Vinidiansyah ddk, Salah satu media pembelajaran berbasis web yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar saat ini adalah *quizwhizzer*. *Quizwhizzer* merupakan sebuah perangkat lunak edukasi teknologi yang memfasilitasi guru untuk membuat papan permainan digital yang berbentuk kuis, pada kuis tersebut peserta didik dapat saling berlomba untuk menjawab pertanyaan *quizwhizzer* dapat diakses secara gratis dan terdapat pula berbagai template menarik untuk tampilan visual kuis, seperti ular tangga dan monopoli yang beragam pilihan warna serta animasi.¹⁸

Menurut Oktavian dkk, *quizwhizzer* merupakan web yang dapat digunakan sebagai media evaluasi maupun media penyampaian dalam pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan berbagai fitur sehingga memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.¹⁹

Menurut Faijah dkk, *quizwhizzer* merupakan salah satu game edukasi yang menarik, interaktif, dan kolaboratif. *quizwhizzer* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa sehingga mereka mampu mengembangkan pemahaman konsep yang lebih baik terhadap materi pelajaran yang sedang diajarkan.²⁰

¹⁸ Pelangi Citra Wafara."Pemanfaatan Quizwhizzer Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web dalam Kegiatan Belajar Online." (*Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, Vol. 1, No. 10, 2023), h. 244.

¹⁹ Dzakiyya Nurul Azka, dkk."Implementasi Quizwhizzer Menggunakan Metode Gamification Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran dalam Membangun Sistem Utilitas Terhadap Kompetensi KGSP di SMK." (*Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan*, Vol. 4, No. 1, 2024), h. 43.

²⁰ Rahmi Nur Laeli dan kasmui."Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media QuizWhizzer dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Larutan Penyangga." (*Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 18, No. 1, 2024), h. 74.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dari beberapa *pengertian* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *quizwhizzer* adalah media pembelajaran berbasis game edukasi online yang interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang kreatif melalui fitur seperti papan permainan digital berbentuk kuis, dengan tampilan visual yang variatif, seperti ular tangga dan monopoli. Selain itu, *quizwhizzer* memungkinkan modifikasi template sesuai kebutuhan, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Dengan sifatnya yang kolaboratif, *quizwhizzer* juga mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa, sekaligus mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Quizwhizzer*

Menurut Vinidiansyah & Nurhaniah kelebihan *quizwhizzer*, yaitu:

- 1) Merupakan alat evaluasi yang menarik dalam pembelajaran,
- 2) Dapat diakses secara gratis dengan pilihan template yang menarik
- 3) Dan dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi belajar selama pembelajaran berlangsung²¹

²¹ Lia Audina, dkk. "Pengembangan Media Game Interaktif Elektronik Berbasis Quizwhizzer pada Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan." (*PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 11, No. 6, 2022), h.1998.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Susanto dan Ismaya kelebihan quizwhizzer,yaitu:

- 1) Memudahkan guru dalam membuat soal yang inovatif berbasis teknologi informasi
- 2) Mempermudah proses penilaian karenasaat menjawab soal atau kuis dengan benar akan muncul secara otomatis poin dan peringkat
- 3) Bilamana siswa menjawab game tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar beserta pembahasannya sehingga dapat digunakan sebagai korelasi mandiri bagi siswa
- 4) Pemilihan mode acak saat mengerjakan game dapat meminimalisir kecurangan juga melatih kejujuran siswa²²

Kemudian adapun kekurangan *quizwhizzer* menurut susanto dan Ismaya, yaitu:

- 1) Permasalahan ketidakstabilan jaringan atau internet dapat menghambat pembelajaran
- 2) Ketika mengerjakan, peserta didik dapat membuka tab baru untuk mencari jawaban di internet
- 3) Peserta didik dapat mengalami penurunan peringkat karena tidak mampu memanfaatkan waktu secara tepat
- 4) Kendala atau permasalahan tambahan, bila peserta didik terlambat bergabung²³

²² Anisa Widhi Oktavian, dkk."Penerapan Aplikasi Quizwhizzer untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Kelas V Di SD Negeri Lajuk Sidoarjo." (*ENTINAS: Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, Vol. 1, No. 1, 2023), h. 108.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Langkah-Langkah Menggunakan *Quizwhizzer*

Adapun langkah-langkah penggunaan *quizwhizzer* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membuka kelas dengan salam
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi pembelajaran
- 3) Guru mempersiapkan aplikasi pendukung pembelajaran *quizzwhizzer*
- 4) Guru memberi petunjuk penggunaan aplikasi pembelajaran kepada siswa
 - a) Untuk para siswa dapat mengklik *link* yang dibagikan oleh guru atau bisa masuk ke laman: <https://quizwhizzer.com/> lalu masukkan kode yang telah dibagikan oleh guru .
 - b) Selanjutnya siswa menuliskan namanya, kemudian klik “*Start*”.
 - c) Setelah menjawab semua pertanyaan, siswa dapat melihat skor yang diperoleh dan rangking siswa yang menjawab kuis tersebut.²⁴
- 5) Guru memberikan pertanyaan yang relevan dengan materi
- 6) Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang memperoleh nilai tertinggi pada pembelajaran menggunakan aplikasi *quizwhizzer*.²⁵

²³ Devinta Agung Susanto dan Erik Aditia Ismaya.”Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko.” (*CJPE: Cokroaminoto Jurnal of Primary Education*, Vol. 5, No. 1, 2022), h. 108.

²⁴ Anisa Widhi Oktavian dkk, *Op, cit.*, h. 108.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat memegang peranan penting dalam kehidupan siswa dan memiliki pengaruh besar terhadap sikap dan perilaku mereka. Siswa yang memiliki minat dalam belajar biasanya lebih bersemangat dan berusaha lebih keras dibandingkan dengan siswa yang kurang berminat. Menurut Collette & Chiapetta, minat menunjukkan kesediaan seseorang untuk terlibat dalam suatu kegiatan, bukan sekadar penilaian terhadap kegiatan itu sendiri. Minat dapat diartikan sebagai rasa ingin tahu atau ketertarikan pada ide atau peristiwa yang menarik perhatian.²⁶ Agus Sujanto juga menyatakan bahwa minat adalah pemusatan perhatian yang muncul secara spontan, dipengaruhi oleh kemauan, bakat, dan lingkungan.²⁷

Dari pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa minat mencerminkan keterlibatan mendalam terhadap suatu kegiatan yang terbentuk melalui rasa ingin tahu, ketertarikan, kemauan, serta dipengaruhi oleh bakat dan lingkungan.

Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau pemahaman baru sebagai perubahan melalui pengalaman, pengajaran, maupun latihan. Menurut Slameto belajar adalah usaha

²⁵ Andin Anindya Fitriani dan Maulfi Syaiful Rizal, *Op, cit.*, h. 110.

²⁶ Akhmad Jamiludin dan Lalu Muhamad Nasir."Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SDN Teratak." (*Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, Vol. 7, No. 1, 2023), h. 133.

²⁷ Andi Achru P."Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran." (*Jurnal Idaarah*, Vol. 3, No. 2, 2019), h. 207

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi individu dengan lingkungannya.²⁸ Sedangkan menurut Djamarah, belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku dari pengalaman yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotorik.²⁹

Berdasarkan pendapat dua ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha yang dilakukan oleh individu untuk mengalami perubahan melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman. Perubahan ini melibatkan aspek kognitif, afektif, psikomotorik yang mencakup pikiran, perasaan, dan tindakan.

Minat belajar adalah dorongan atau kecenderungan dalam diri seseorang untuk berfokus dan aktif terlibat dalam pembelajaran, didorong oleh ketertarikan untuk memahami dan menguasai materi. Menurut Safari minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya dalam belajar. Minat belajar akan memudahkan terciptanya konsentrasi dan pikiran siswa.³⁰ Menurut James, minat belajar mengacu pada cara belajar yang paling efisien

²⁸ Abdul Hadis dan Nurhayati B. "Psikologi Pendidikan." (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 60.

²⁹ Imelda Rahmi, dkk. "Penerapan Model Role Playing untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar." (*Journal On Teacher Education*, Vol. 2, No. 1, 2020), h. 199.

³⁰ Sumantri. "Pengaruh Minat Belajar dan Kemampuan Berkomunikasi Terhadap Hasil Belajar Fikih Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Bah Kapul Kota Pematang Siantar." (*Jurnal ANSIRU PAI*, Vol. 3, No. 1, 2019), h. 62.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan efektif dari seseorang baik dalam segi penerimaan, proses, menyimpan memori dan mengingatnya kembali.³¹

Dari beberapa pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah dorongan yang dapat membangkitkan gairah, meningkatkan konsentrasi, serta memfasilitasi penerimaan dan pengolahan informasi sehingga menghasilkan cara belajar yang lebih efektif dan efisien.

b. Ciri-Ciri Minat Belajar

Sardiman mengatakan tingkat minat belajar seseorang dapat dilihat melalui ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya.
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang sudah diyakininya.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.³²

³¹ Akrim.” *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa: Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa.*” (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021), h. 25.

³² Akrim, *Op. Cit.*, h. 41.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Slameto, siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus.
- 2) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya.
- 3) Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati.
- 4) Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya.
- 5) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.³³

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar seseorang tidak timbul begitu saja, tetapi ada beberapa faktor yang memengaruhinya. Syah membedakannya menjadi tiga macam, yaitu:

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswa yang meliputi dua aspek, yakni:

- a) Aspek fisiologis, yaitu kondisi jasmani dan tegangan otot yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa. Hal ini dapat memengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pembelajaran.

³³ Syardiansah. "Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen: Studi kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A Semester II)." (*Jurnal Manajemen Dan Keuangan*, Vol.5, No.1, 2016), h. 444.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b) Aspek psikologis, yaitu aspek yang berasal dari dalam diri siswa yang terdiri dari, intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, ketertarikan siswa, motivasi siswa.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

- a) Lingkungan sosial terdiri dari lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas.³⁴
- b) Lingkungan nonsosial terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, alat-alat belajar.

3) Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar, yaitu segala sesuatu cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.³⁵

Selain itu beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, menurut Totok Susanto, sebagai berikut:

- a) Motivasi dan cita-cita
- b) Keluarga
- c) Peranan guru
- d) Sarana dan prasarana

³⁴ Nurlina Ariani H, dkk. "Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran." (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022), h. 30.

³⁵ *Ibid*, 31.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e) Teman pergaulan
- f) Media pembelajaran ³⁶

d. Kriteria Minat Belajar

Menurut Djamarah, ada beberapa indikator yang akan muncul jika ada minat dalam belajar yaitu:

- 1) Adanya rasa suka/senang
- 2) Pernyataan lebih menyukai dan adanya ketertarikan
- 3) Adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh,
- 4) Berpartisipasi dalam aktivitas belajar
- 5) Memberikan perhatiannya dalam belajar ³⁷

Sedangkan menurut Slameto terdapat beberapa indikator minat belajar yaitu:

- 1) Perasaan senang
- 2) Ketertarikan
- 3) Penerimaan
- 4) Keterlibatan siswa ³⁸

4. Pengaruh Media Pembelajaran Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar

Menurut Rohmatin Alfianistiawat dkk didalam jurnalnya mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *quizwhizzer* mampu menarik minat dan antusias siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran *quizwhizzer* merupakan sebuah platform online yang mana

³⁶ Andi Achru P, *Op. cit.*, h. 211.

³⁷ Hiskia Ndraha dan Agnes Renostini Harefa. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara." (*Journal on Education*, Vol. 06, No. 01, 2023), h. 5330.

³⁸ Imelda Rahmi dkk, *Op. cit.*, h. 201.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam penerapannya peserta didik dapat mengerjakan tahapan kuis dengan tampilan yang menarik seperti didalam permainan. Dengan penggunaan media pembelajaran *quizwhizzer* peserta didik cenderung memperhatikan isi dan materi selama proses pembelajaran. Selain itu *quizwhizzer* dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang telah dipelajari dan disampaikan pada saat pembelajaran berlangsung.³⁹

Kemudian Andin Anindya Fitriani dan Maulfi Syaiful Rizal dalam jurnalnya juga menyimpulkan bahwa penggunaan *quizwhizzer* pada pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, siswa merasa kelas menjadi lebih asik dan menyenangkan karena adanya inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran. Siswa beranggapan bahwa penggunaan *quizwhizzer* pada pembelajaran memberikan kontribusi yang cukup signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dibahas.⁴⁰

Putri Liandri dkk, didalam jurnalnya yang berjudul upaya meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKN melalui media *quizwhizzer*, turut mengungkapkan bahwa media *quizwhizzer* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan minat belajar peserta didik dari kegiatan pra siklus sampai ke siklus 2, dimana pada pra siklus minat belajar peserta

³⁹ Rohmatin Alfianistiawati, dkk. "Implementasi Quizwhizzer sebagai Media Belajar Digital dalam Pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang." (*Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, Vol. 2, No. 7, 2022), h. 705.

⁴⁰ Andin Anindya Fitriani dan Maulfi Syaiful Riza, *Op. cit.*, h. 121.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

didik hanya memiliki rata-rata 40% dengan kategori rendah dan meningkat pada siklus 2 dengan rata-rata menjadi 76% dengan kategori tinggi. Peningkatan ini juga dapat dilihat dari siswa yang lebih aktif, termotivasi, dan antusias terlibat dalam pembelajaran seperti semangat menjawab kuis yang tersedia dan berusaha bersaing mendapatkan skor tertinggi di antara teman-temannya pada papan skor.⁴¹

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *quizwhizzer* memiliki pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. *Quizwhizzer* mampu menarik perhatian dan antusiasme siswa melalui tampilan yang menarik seperti dalam permainan. Selain itu, *quizwhizzer* juga mendorong pembelajaran yang inovatif, menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

B. Penelitian Relevan

Penelitian ini berkaitan dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh beberapa orang sebelumnya, antara lain:

1. Penelitian oleh Mohammad Malik Trias tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Game Interaktif *Quizwhizzer* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Tata Surya Pada Siswa MTS Negeri Kota Probolinggo”. Kesimpulan yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh signifikan dari penerapan game interaktif *quizwhizzer* terhadap peningkatan hasil belajar materi tata surya pada siswa MTS Negeri Kota probolinggo.

⁴¹ Putri Liandi, dkk, *Op. cit.*, h. 1251.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hal terbukti dilihat dari hasil belajar pada kelas eksperimen yang mengalami peningkatan. Kelas eksperimen pada hasil tes awal (*pretest*) dengan nilai rata-rata 74,84, setelah diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan game interaktif *quizwhizzer* mengalami peningkatan yang sangat tinggi menjadi 83.00. Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran tanpa game interaktif *quizwhizzer* mengalami peningkatan yang rendah dari nilai rata-rata 68,77 menjadi 69,77. Selanjutnya, pada uji hipotesis dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai t tabel 2,000, dan nilai t hitung = 4,826. Ini menunjukkan bahwa t hitung $>$ t tabel, yang mengindikasikan adanya pengaruh positif dari game interaktif *quizwhizzer* terhadap hasil belajar materi tata surya pada siswa MTS Negeri Kota Probolinggo. Oleh karena itu, berdasarkan hasil uji hipotesis, H_a diterima dan H_0 ditolak.⁴² Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh penulis memiliki keterkaitan dengan penelitian sebelumnya karena sama-sama membahas penggunaan media pembelajaran *quizwhizzer*. Perbedaannya terletak pada variabel (y); dalam penelitian sebelumnya, variabel (y) adalah hasil belajar siswa, sedangkan dalam penelitian ini, variabel (y) yang diteliti adalah minat belajar siswa.

⁴² Mohammad Malik. "Skripsi: Pengaruh Game Interaktif Quizwhizzer terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Tata Surya pada Siswa MTS Negeri Kota Probolinggo." (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq, 2022), h. 60.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Jurnal oleh Elsa Novarensa dkk, yang diterbitkan tahun 2024 dengan judul “Pengaruh penggunaan media *quizwhizzer* terhadap motivasi belajar siswa SMK pada mata pelajaran matematika”. Kesimpulan yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh positif penggunaan media interaktif *quizwhizzer* pada mata pelajaran matematika, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui hasil perbandingan rata-rata motivasi belajar matematika sebelum menggunakan media interaktif *quizwhizzer* dan setelah menggunakan media interaktif *quizwhizzer* terlihat perbedaan yang cukup signifikan. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika meningkat 23% dari presentase rata-rata, dari 46% menjadi 69%. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh penulis memiliki keterkaitan dengan penelitian sebelumnya karena sama-sama membahas penggunaan media pembelajaran *quizwhizzer*. Perbedaannya terletak pada variabel (y); dalam penelitian sebelumnya, variabel (y) adalah motivasi belajar siswa, sedangkan dalam penelitian ini, variabel (y) yang diteliti adalah minat belajar siswa.⁴³

C. Konsep Operasional

Konsep operasional merujuk pada penggunaan konsep untuk menetapkan bahasan yang jelas terhadap konsep teoritis guna menghindari penafsiran yang salah dan sekaligus mempermudah jalannya penelitian. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang dioperasionalisasikan, yakni:

⁴³ Elsa Novarensa Lutfiani, dkk. “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK pada Mata Pelajaran Matematika.” (Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 8, No. 2, 2024), h. 270.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Media pembelajaran *quizwhizzer* merupakan variabel bebas yang disimbolkan dengan (X). Berikut langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *quizwhizzer*, yaitu:
 - a. Guru membuka pembelajaran dengan salam
 - b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
 - c. Guru menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran hari ini akan menggunakan media pembelajaran *quizwhizzer*
 - d. Guru menjelaskan terlebih dahulu materi tentang
 - e. Guru membuka laman <https://quizwhizzer.com> lalu login ke akun yang sudah dibuat sebelumnya.
 - f. Guru membagikan kode permainan atau tautan kepada siswa untuk diakses melalui perangkat masing-masing
 - g. Guru memberi petunjuk teknis kepada siswa mengenai penggunaan *quizwhizzer*
 - h. Para siswa dapat mengklik *link* yang dibagikan oleh guru atau bisa masuk ke laman: <https://quizwhizzer.com/> lalu masukkan kode yang telah dibagikan oleh guru
 - i. Siswa menuliskan namanya, kemudian klik “*Start*”
 - j. Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan kuis yang telah disiapkan, yang relevan dengan materi pembelajaran
 - k. Setelah seluruh siswa menyelesaikan permainan, mereka dapat melihat skor serta peringkat yang mereka peroleh.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Guru memberikan penghargaan (pujian atau *reward*) kepada siswa dengan nilai tertinggi sebagai bentuk motivasi.
2. Minat belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan variabel terikat yang disimbolkan dengan (Y). Indikator yang dapat menunjukkan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, seperti:
 - a. Siswa menunjukkan ekspresi wajah yang ceria atau tersenyum saat mengikuti kegiatan belajar.
 - b. Siswa memberikan komentar positif terkait materi atau aktivitas belajar.
 - c. Siswa merasa antusias atau tidak terpaksa saat diajak mengikuti pembelajaran.
 - d. Siswa memperhatikan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran
 - e. Siswa menunjukkan ketertarikan dengan memilih secara inisiatif bahan belajar tambahan atau topik terkait.
 - f. Siswa secara mandiri membuka atau membaca buku belajar tanpa menunggu instruksi guru.
 - g. Siswa mencari informasi tambahan di luar waktu belajar formal untuk memperdalam pemahaman.
 - h. Siswa menyelesaikan tugas atau latihan sebelum batas waktu tanpa diingatkan.
 - i. Siswa aktif bertanya atau menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru selama pembelajaran berlangsung.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- j. Siswa ikut serta dalam diskusi kelompok atau aktivitas kolaboratif dengan antusias.
- k. Siswa memfokuskan pandangannya pada guru, materi, atau media pembelajaran selama proses pembelajaran.
- l. Siswa tidak melakukan aktivitas lain yang mengganggu selama pembelajaran, seperti bermain gawai atau berbicara sendiri.
- m. Siswa mencatat poin-poin penting yang disampaikan selama pelajaran tanpa disuruh.

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *quizwhizzer* dapat memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru.

2. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya melalui suatu penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi hipotesis *alternative* (H_a) dan hipotesis *nihil* (H_0) sebagai berikut:

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar siswa antara penggunaan media pembelajaran *quizwhizzer* dengan media pembelajaran cetak pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar siswa antara penggunaan media pembelajaran *quizwhizzer* dengan media pembelajaran cetak pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pendekatan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi-eksperimental*. Adapun desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan terhadap variabel tertentu dengan membandingkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *quizwhizzer* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dalam desain penelitian ini, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan diukur sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) dengan rancangan sebagai berikut:

Tabel III. 1
Rancangan *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelas Eksperimen (Penggunaan media pembelajaran <i>quizwhizzer</i>)	O ₁	X	O ₂
Kelas Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

- X : Pembelajaran dengan menggunakan media *quizwhizzer*
 O₁ : Pemberian *Pretest* Kelas Eksperimen
 O₂ : Pemberian *Posttest* Kelas Eksperimen
 O₃ : Pemberian *Pretest* Kelas Kontrol
 O₄ : Pemberian *Posttest* Kelas Kontrol

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yang dijadwalkan berlangsung selama dua bulan. Sedangkan tempat penelitian akan dilakukan di SMK PGRI Pekanbaru yang terletak di Jl. Brigjen Katamso No. 46, Tangkerang Utara, Kec. Bukit Raya, Kota Pekanbaru.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini siswa kelas X TKJ SMK PGRI Pekanbaru. Sedangkan objek dalam penelitian ini penggunaan media pembelajaran *quizwhizzer* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan data yang menjadi perhatian peneliti dalam ruang lingkup dan waktu tertentu. Secara sederhana populasi dapat diartikan sebagai keseluruhan data yang akan diteliti.⁴⁴ Populasi dalam penelitian ini melibatkan siswa kelas X TKJ SMK PGRI Pekanbaru tahun ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 2 kelas yaitu X TKJ 1 dan X TKJ 2 dengan keseluruhan jumlah siswa sebanyak 47 orang.

⁴⁴ M. Ilyas Ismail dan Nurfikriyah Irhashih Ilyas.”*Metodolgi Penenlitian Kualitatif dan Kuantitatif*.” (Depok: Raja Grafindo Persada, 2023), h. 217.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili populasi yang diteliti.⁴⁵ Sampel dalam penelitian ini penulis tentukan dengan menggunakan metode *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel didasarkan pada pertimbangan dan tujuan tertentu. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X TKJ 1 yang menjadi kelas eksperimen dan kelas X TKJ 2 yang menjadi kelas kontrol, seperti pada tabel berikut:

Tabel III. 2
Data Sampel Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	Kelas	Jumlah Siswa
Eksperimen	X TKJ 1	20
Kontrol	X TKJ 2	20

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian ini menggunakan beberapa teknik, antara lain:

1. Observasi

Observasi adalah proses yang kompleks, terdiri dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua proses penting di dalamnya adalah pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data melalui observasi digunakan ketika penelitian berhubungan dengan perilaku manusia, proses kerja, fenomena alam, serta ketika jumlah responden yang diamati tidak terlalu banyak.⁴⁶ Observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati penerapan media pembelajaran *quizwhizzer* pada mata

⁴⁵ *Ibid*, 279.

⁴⁶ Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D." (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 145.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pelajaran pendidikan agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru. Adapun presentase hasil observasi terdapat beberapa kriteria diantaranya:

81%-100%	: Sangat Baik
61%-80%	: Baik
41%-60%	: Cukup
21%-40%	: Kurang
0%-20%	: Sangat Kurang

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁴⁷ Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada siswa kelas X TKJ yang menjadi sampel penelitian guna untuk mendapatkan data atau informasi terkait minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Angket berisi pernyataan tentang minat belajar yang dijawab oleh siswa dengan pola jawaban sangat setuju (SS), setuju (S), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS). Adapun kategori skor yang digunakan yaitu sebagai berikut:

Sangat Setuju (SS)	: 5
Setuju (S)	: 4
Kurang Setuju (KS)	: 3
Tidak Setuju (TS)	: 2
Sangat Tidak Setuju (STS)	: 1

⁴⁷ Ibid, 279.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan cara mengambil gambar atau dokumen-dokumen untuk memperoleh data. Selain itu dokumentasi adalah bentuk kegiatan atau proses sistematis dalam melakukan pencarian, pemakaian, penyelidikan, penghimpunan, dan penyediaan dokumen untuk memperoleh penerangan pengetahuan, keterangan, serta bukti.⁴⁸ Teknik dokumentasi dalam penelitian ini bertujuan untuk melengkapi data yang diperoleh dari teknik angket dan pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya. Dokumentasi ini dilakukan dengan cara menyimpan berbagai aktivitas penelitian, mencakup proses serta hasilnya, melalui pengambilan gambar dan pencatatan dokumentasi.

F. Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Kriteria untuk menguji validitas instrumen angket didasarkan pada perbandingan antara nilai r_{hitung} dan r_{tabel} . Jika nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} pada tingkat signifikansi 5%, maka butir pernyataan dalam angket dianggap valid dan layak digunakan. Adapun hasil dari uji validitas angket minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam disajikan pada tabel berikut.

⁴⁸ Hajar Hasan."Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat pada STMIK Tidore Mandiri." (*JURASIK*, Vol. 2, No. 1, 2022), h. 24.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel III. 3
Hasil Uji Validitas

Item Angket	r_{hitung}	r_{tabel}	Hasil	Keterangan
Item 1	0,600	0,396	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 2	0,807	0,396	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 3	0,764	0,396	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 4	0,454	0,396	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 5	0,830	0,396	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 6	0,809	0,396	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 7	0,466	0,396	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 8	0,807	0,396	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 9	0,767	0,396	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 10	0,531	0,396	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 11	0,631	0,396	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 12	0,437	0,396	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
Item 13	0,822	0,396	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Sumber Data Olahan 2025

Berdasarkan tabel 3.1 diatas, dapat diketahui bahwa 13 item pertanyaan semuanya memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Artinya, 13 item pernyataan tersebut dapat dikatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat konsistensi suatu angket dalam mengukur variabel penelitian. Dengan kata lain, uji ini bertujuan memastikan bahwa instrumen yang digunakan akan memberikan hasil yang stabil meskipun digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama. Dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah sebagai berikut: jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih dari 0,60, maka angket dinyatakan reliabel atau memiliki konsistensi yang baik. Sebaliknya, jika nilai *Cronbach's Alpha* kurang dari 0,60, maka angket dianggap tidak reliabel atau tidak konsisten.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel III. 4
Hasil Uji Realibilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.894	13

Sumber Data Olahan 2025

Berdasarkan hasil pada tabel Reliability Statistics, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,894 untuk 13 item pernyataan. Nilai ini jauh di atas batas minimum 0,60, yang berarti angket tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen angket minat belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini bersifat reliabel atau konsisten, sehingga dapat dipercaya untuk mengukur variabel yang diteliti.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan teknik analisis dalam ilmu statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah data yang dimiliki berdistribusi normal, atau berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji ini umumnya diterapkan pada data berskala ordinal, interval, maupun rasio. Dalam analisis statistik parametrik, asumsi normalitas harus dipenuhi agar hasil uji valid, yaitu data harus berasal dari distribusi yang normal. Sebaliknya, jika data tidak berdistribusi normal, jumlah sampel kecil, atau data berskala nominal atau ordinal, maka digunakan analisis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

nonparametrik.⁴⁹ Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan bantuan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics* untuk memastikan distribusi data memenuhi syarat penggunaan analisis statistik parametrik.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok data memiliki variansi yang sama. Uji ini penting untuk memastikan bahwa setiap kelompok data dalam penelitian memiliki karakteristik penyebaran yang serupa sebelum dilakukan analisis perbandingan lebih lanjut.⁵⁰ Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics* untuk mengetahui kesamaan variansi antar kelompok data secara akurat dan efisien.

3. Uji Hipotesis

Langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah melakukan analisis data menggunakan uji “t”, yang dihitung dengan bantuan perangkat lunak *IBM SPSS Statistics* untuk memastikan hasil yang akurat dan valid. Tes “t” adalah salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan (meyakinkan) dari dua buah mean sampel dari dua variabel yang di komparatifkan.⁵¹

⁴⁹ Nurhaswinda, dkk.” Tutorial uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS.” (*Jurnal Cahaya Nusantara*, Vol. 1, No. 2 2025), h. 57

⁵⁰ Nurhaswinda, dkk., *Op. cit.*, h. 61

⁵¹ Hartono.”*Statistik untuk Penelitian*.” (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), h. 178.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - n_2)s_1^2 + (n_1 - n_2)s_2^2}{(n_1 - n_2) - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

\bar{x}_1 : Rata-rata nilai kelas eksperimen

\bar{x}_2 : Rata-rata nilai kelas kontrol

s_1^2 : Standart deviasi nilai siswa kelas eksperimen

s_2^2 : Standart deviasi nilai siswa kelas kontrol

n_1 : Jumlah siswa kelas eksperimen

n_2 : Jumlah siswa kelas kontrol

4. Uji N Gain

Uji N-Gain adalah metode yang umum digunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Metode ini memberikan landasan yang kuat untuk mengevaluasi sejauh mana suatu program pembelajaran telah memberikan kontribusi terhadap pemahaman peserta didik.⁵²

Rumusnya:

$$N\text{ Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Kriteria:

- $0,70 \leq g \leq 100$ Tinggi
- $0,30 \leq g < 0,70$ Sedang
- $0,00 < g < 0,30$ Rendah

⁵² Moh. Irma S, dkk. "N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik Dalam Desain One Group Pretest Posttest." (Yogyakarta: Suryacahya, 2024), h. 9.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam antara penggunaan media pembelajaran *quizwhizzer* dengan media pembelajaran cetak. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji statistik, di mana nilai t_{hitung} 11,183 lebih besar dari t_{tabel} 2,024 pada taraf signifikansi 5%, serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti penggunaan media *quizwhizzer* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa.

Selain itu, hasil perbandingan rata-rata nilai *posttest* menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media *quizwhizzer* memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,05, lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media cetak yang hanya mencapai rata-rata 66,85. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *quizwhizzer* mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru. Peningkatan minat belajar dapat dilihat dari siswa yang lebih aktif, termotivasi, dan antusias terlibat dalam pembelajaran seperti semangat menjawab kuis yang tersedia dan berusaha bersaing mendapatkan skor tertinggi di antara teman-temannya pada papan skor.



B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, penulis akan menyampaikan beberapa saran kepada pihak terkait untuk dipertimbangkan, yaitu:

1. Guru

Diharapkan para guru, khususnya guru Pendidikan Agama Islam, dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *quizwhizzer* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan partisipatif.

2. Siswa

Diharapkan siswa dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan media interaktif, serta memanfaatkan teknologi dengan bijak untuk menunjang proses belajar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR PUSTAKA

- Akrim (2021). *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa: Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Alfianistiawat Rohmatin, dkk (2022). Implementasi quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(7), 698-706.
- Alti Rahmi Mudia, dkk (2022). *Media Pembelajaran*. Sumatera Barat: Global Eksekutif Teknologi.
- Ananda Fitri Hayatidan Rusydi (2022). *Variabel Belajar (Konsep Belajar)*. Medan: CV. Pusdikra MJ.
- Andriani Annisa Andriani, dkk (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 63/X Nibung Putih. *Journal On Teacher Education*, 5(3), h 218.
- Anwar Faisal, dkk (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran (Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0)*. Makassar: CV. Tohar Media.
- Anwar Hana Aeni, dkk (2024). Pengembangan Game Edukasi Quiz Whizzer dengan Model VAK (Visual-Auditory-Kinesthetic). *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(2), 199-207.
- Arifin Zainal dan Adhi Setiyawan (2012). *Pengembangan Pembelajaran Akktif Dengan ICT*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Audina Lia, dkk (2022). Pengembangan Media Game Interaktif Elektronik Berbasis Quizwhizzer Pada Subtema Usaha Pelestarian Lingkungan. *PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1996-2006.
- Azka Dzakiyya Nurul, dkk (2024). Implementasi Quizwhizzer Menggunakan Metode Gamification Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Dalam Membangun Sistem Utilitas Terhadap Kompetensi KGSP di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan*, 4(1), 41-52.
- Hamidah Nisa Amelia dan Inggar Anggraeni (2024). *Educandy dan Quizwhizzer: Game Edukasi Berbasis Website*. Yogyakarta: Elementa Media Literasi.
- Faijah Nuthfah, dkk (2022). Efektivitas penggunaan game edukasi Quizwhizzer untuk meningkatkan pemahaman konsep teorema Phytagoras. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117-123.
- Fitriani Andin Anindya dan Maulfi Syaiful Riza (2024). Implementasi Aplikasi Quiz Whizzer Dalam Pembelajaran Menafsir Pandangan Pengarang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Terhadap Kehidupan Dalam Novel Di SMAN 1 Kepanjen. Bestari: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 5(1), 103-122.

Fitriani Andin Anindya dan Maulfi Syaiful Riza. Implementasi Aplikasi Quizwhizzer Dalam Pembelajaran Menafsir Pandangan Pengarang Terhadap Kehidupan Dalam Novel Di SMAN 1 Kepanjen. *Bestari: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), 103-122.

H Nurlina Ariani, dkk (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.

Hadis Abdul dan Nurhayati B (2019). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Hartono (2019). *Statistik Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Hasan Hajar (2022). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada Stmik Tidore Mandiri. *JURASIK*, 2(1), 23-29.

Hrp Nurlina Ariani, dkk (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.

Ismail M. Ilyas dan Nurfikriyah Irhashih Ilyas (2023). *Metodolgi Penenlitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Depok: Raja Grafindo Persada.

Jamiludin Akhmad dan Lalu Muhamad Nasir (2023). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SDN Teratak. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(1), 129-142.

Laeli Rahmi Nur dan kasmui (2024). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media QuizWhizzer dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 18(1), 73-80.

Liandi Putri, dkk (2024). Upaya meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran PPKn melalui media quizwhizzer. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1247-1252.

Lutfiani Elsa Novarensa, dkk (2024). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap motivasi belajar siswa smk pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 265-271.

Mustahibah Hana Aeni, dkk (2024). Pengembangan Game Edukasi Quiz Whizzer dengan Model VAK (Visual-Auditory-Kinesthetic). *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 5(2), 199-207.

Nurhaswinda, dkk (2025). Tutorial uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS. *Jurnal Cahaya Nusantara*, 1(2), 55-68.

Ndraha Hiskia dan Agnes Renostini Harefa (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di

SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *Journal on Education*, 6(1), 5328-5339.

Noor Zulki Zulkifli (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Sleman: CV Budi Utama.

Oktavian Anisa Widhi, dkk (2023). Penerapan Aplikasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Kelas V Di SD Negeri Lajuk Sidoarjo. *ENTINAS: Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 106-114.

P Andi Achru (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, 3(2), 205-215.

Putra Yusfringka Adhi Sanjaya, dkk (2023). Efektivitas Penggunaan Game Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Terhadap Antusiasme Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, Vol. 4, 237-243.

Ramadhani Rahmi dan Nuraini Sri Bina (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.

Rahmanda Febby dan Sintia Maharani (2022). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JPDP*, 8(1), 40-49 .

Rahmi Imelda, dkk (2020). Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal On Teacher Education*, 2(1), 197-206.

Rahmi, dkk (2021). *ICT Dan Perkembangan Media Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.

S Moh. Irma, dkk (2024). *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik Dalam Desain One Group Pretest Posttest*. Yogyakarta: Suryacahya.

Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Suhaliyah Siti, dkk (2024). Pengembangan Game Edukasi Quizwhizzer Yang Berorientasi Pada Motivasi Dan Kognitif Siswa Tema Tanah Dan Kehidupan. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(3), 1176-1185.

Sumantri (2019). Pengaruh Minat Belajar dan Kemampuan Berkomunikasi Terhadap Hasil Belajar Fikih Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Bah Kapul Kota Pematang Siantar. *Jurnal ANSIRU PAI*, 3(1), 62-72.

Supriyono (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Susanto Devinta Agung dan Erik Aditia Ismaya (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *CJPE: Cokroaminoto Jurnal of Primary Education*, 5(1), 104-110.
- Syardiansah (2016). Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen: Studi kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A Semester II. *Jurnal Manajemen Dan Keuangan*, 5(1), 440-448.
- Wafara Pelangi Citra (2023). Pemanfaatan QuizWhizzer Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Web dalam Kegiatan Belajar Online. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 243-252.
- Wulandari Anisyah (2023). *Statistika Pendidikan*. Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

MODUL AJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

BAB 8

KELAS X SMA/SMK

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun : Zuri Hafiza
 Satuan Pendidikan : SMK PGRI Pekanbaru
 Kelas : X TKJ 1
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
 Materi Pelajaran : Menghindari Akhlak Madzmumah dan Membiasakan Akhlak Mahmudah Agar Hidup Lebih Nyaman dan Berkah
 Alokasi Waktu : 3 JP
 Tahun Penyusunan : 2025

B. KOMPETENSI AWAL

Sebelum mempelajari materi ini, peserta didik perlu memiliki pemahaman dasar tentang pentingnya menjaga akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik diharapkan mampu mengenali perbedaan antara akhlak tercela (madzmumah) dan akhlak terpuji (mahmudah), serta memahami dampak keduanya terhadap diri sendiri dan lingkungan sosial. Dengan memiliki pemahaman ini, peserta didik akan lebih siap untuk membiasakan perilaku positif dan menghindari sifat-sifat buruk demi menciptakan kehidupan yang lebih nyaman, berkah, dan penuh kebaikan.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, Dan Berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, Kreatif, Bergotong-Royong, Berkebhinekaan Global.

D. SARANA DAN PRASARANA

LCD Projector, Speaker Aktif, Laptop, Handphone, Papan Tulis, Spidol, Buku Guru, Buku Siswa, atau media lain sesuai situasi dan kondisi sekolah.

E. TARGET PESERTA DIDIK



Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

F. MODEL PEMBELAJARAN

Pembelajaran Tatap Muka.

KOMPONEN INTI

A. MATERI AJAR

1. Menghindarkan diri dari sifat temperamental (ghadhab)
2. Membiasakan perilaku kontrol diri
3. Membiasakan perilaku berani membela kebenaran

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi ini, peserta didik diharapkan mampu menganalisis pengertian, manfaat dan cara menghindari akhlak madzmumah: temperamental (ghadhab) serta meneladani akhlak mahmudah: berani membela kebenaran (syaja'ah) dan kontrol diri (mujahaddah annafs).

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Guru dapat menghubungkan pelajaran pada materi bab sebelumnya. Guru juga dapat memberikan stimulus berupa fenomena dalam kehidupan sehari-hari, misalnya tentang pernahkah melihat seseorang yang temperamental, mudah tersinggung dan sering mengumpat dengan kata-kata kotor kepada orang lain? Atau pernahkah peserta didik mempunyai pengalaman berani mengambil risiko, keluar dari sebuah situasi yang menegangkan atau menakutkan? Atau pernahkah peserta didik sekuat tenaga menahan diri untuk tidak tergoda melakukan sesuatu yang terlarang, sedangkan situasi sangat memungkinkan untuk melakukan?
- Peserta didik diminta menyampaikan pendapat tentang situasi psikologis tersebut dan hikmah serta pelajaran dari kegiatan apersepsi ini.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D. PEMANTIK

- a. Guru meminta peserta didik untuk mengamati mengamati dan mempelajari cerita gambar (cergam) dan infografis. Tampilan menarik infografis akan menumbuhkan rasa ingin tahu dan memotivasi untuk mempelajari materi pelajaran.
- b. Kegiatan selanjutnya peserta didik diminta mencermati gambar terkait materi dan memberikan komentar atau pesan moral yang terkandung dalam gambar tersebut (aktivitas 8.2).
- c. Setelah dilanjutkan dengan mencermati kisah berhikmah agar peserta didik dapat mengambil hikmah dan nilai-nilai keteladanan dari kisah tersebut.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. KEGIATAN PENDAHULUAN

- 1) Guru mempersiapkan alat media/bahan berupa laptop, LCD projector, speaker, spidol atau media lain.
- 2) Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam
- 3) Guru mengajak peserta didik untuk berdo'a, dan membaca al-Qur'an dan surah pilihan
- 4) Guru menyiapkan fisik dan mental peserta didik untuk belajar, dengan mengecek kehadiran, kerapian pakaian dan lain memberikan beberapa pertanyaan terkait kesiapan psikis mereka mengikuti pelajaran
- 5) Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan, kegiatan pembelajaran
- 6) Guru mengulang sedikit materi pada pertemuan sebelumnya, kemudian memulai materi yang akan dibahas dengan memberikan beberapa pertanyaan sederhana

2. KEGIATAN INTI

Pertemuan Pertama

- 1) Guru menjelaskan materi tentang menghindarkan diri dari sifat temperamental (ghadhab).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- 2) Guru menampilkan video yang berkaitan dengan materi.
- 3) Guru bersama peserta didik mengulas video yang di tampilkan.
- 4) Guru memberikan petunjuk teknis penggunaan quizwhizzer dengan jelas.
- 5) peserta didik bermain kuis cepat tentang menghindarkan diri dari sifat temperamental (ghadhab) dengan quizwhizzer.
- 6) Guru memantau aktivitas peserta didik.

Pertemuan kedua

- 1) Guru membagikan beberapa orang peserta didik menjadi beberapa kelompok 3 kelompok.
- 2) Kelompok 1 bertugas untuk membahas materi pengertian dan dasar kontrol diri dalam islam.
- 3) Kelompok 2 bertugas untuk membahas materi bentuk-bentuk kontrol diri dalam kehidupan remaja.
- 4) Kelompok 3 bertugas untuk membahas materi cara melatih dan meningkatkan kontrol diri dalam islam.
- 5) Masing-masing kelompok kemudian berdiskusi untuk merumuskan kesimpulan tentang semua materi dari tiap-tiap kelompok.
- 6) Setelah semua kelompok dirasa cukup dalam mendiskusikan semua materi, kemudian kesimpulan dibuat bahan presentasi untuk dipaparkan di kelas.
- 7) Masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.
- 8) Guru memberikan penguatan terhadap presentasi dari masing-masing kelompok.
- 9) Dilanjutkan peserta didik bermain kuis cepat tentang kontrol diri dalam Islam dengan quizwhizzer.
- 10) Guru memantau aktivitas peserta didik.

Pertemuan ketiga



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

- 1) Guru membagikan beberapa orang peserta didik menjadi beberapa kelompok.
- 2) Guru menampilkan video pendek tentang keberanian membela kebenaran.
- 3) Guru memberikan studi kasus terkait materi membiasakan perilaku berani membela kebenaran.
- 4) Peserta didik berdiskusi kelompok untuk mencari solusi.
- 5) Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi.
- 6) Peserta didik bermain quizwhizzer: kuis tentang nilai berani membela kebenaran dalam Islam.
- 7) Guru memantau aktivitas peserta didik.

3. PENUNTUP

- 1) Guru memberikan penghargaan/reward kepada siswa dengan skor tertinggi.
- 2) Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pelajaran.
- 3) Guru dan peserta didik melakukan refleksi.
- 4) Guru dapat memberikan penugasan dan informasi lain sebagai tindak lanjut proses pembelajaran.
- 5) Mengajak semua peserta didik untuk mengakhiri pembelajaran dengan berdoa.

F. ASSESMENT/PENILAIAN

a. Penilaian Sikap

Penilaian sikap berupa observasi yang berasal dari catatan kegiatan rutin peserta didik, baik yang terkait dengan ibadah *mahdhah* (seperti shalat, dhuha, membaca Al-Qur'an, dll) maupun ibadah sosial (seperti membantu orang lain, dll), begitu pula perilaku yang terkait dengan materi, yakni berlomba dalam kebaikan dan etos kerja.

b. Penilaian Pengetahuan

Peserta didik diminta mengerjakan 5 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian.

c. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan pada bab ini adalah:

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- a) Peserta didik dapat menyusun bahan presentasi secara digital dengan perangkat yang dimiliki oleh peserta didik.

Contoh rubrik penilaian menyusun presentasi digital (manual)

Nama kelompok :

Anggota :

Kelas :

Nama proyek :

Aspek	Skor dan kriteria skor		
	3	2	1
Persiapan	Jika memuat program, tujuan, topik dan alasan, dengan lengkap	Jika memuat program, tujuan, topik dan alasan, kurang lengkap	Jika memuat program, tujuan, topik dan alasan, tidak lengkap
Pengumpulan data	Jika daftar pertanyaan untuk perencanaan program dapat dilaksanakan semua dan data tercatat dengan rapi dan lengkap	Jika daftar pertanyaan untuk perencanaan program dapat dilaksanakan semua, tetapi data tidak tercatat dengan rapi dan lengkap	Jika daftar pertanyaan untuk perencanaan program tidak dilaksanakan semua, tetapi data tidak tercatat dengan rapi dan lengkap
Pengolahan data	Jika pembahasan data sesuai tujuan proyek	Jika pembahasan data kurang menggambarkan tujuan proyek	Jika sekadar melaporkan perencanaan program tanpa membahas data
Pelaporan tertulis	Jika sistematika penulisan benar dan menggunakan bahasa komunikatif	Jika sistematika penulisan benar namun bahasa kurang komunikatif	Jika penulisan kurang sistematis dan bahasa kurang komunikatif

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

a. Remedial/Perbaikan

Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan diharuskan mengikuti kegiatan remedial. Kegiatan remedial dilakukan pada waktu tertentu sesuai perencanaan penilaian.

b. Pengayaan

Peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan dapat mengikuti kegiatan pengayaan berupa pendalaman materi. Kegiatan pengayaan dilakukan pada waktu tertentu sesuai perencanaan penilaian.

H. REFLEKSI

Setelah mempelajari materi tentang menghindari perilaku *ghadhab*, membiasakan perilaku *mujahaddah an-nafs* dan *syaja'ah* maka saya melakukan refleksi dan muhasabah ke dalam diri saya sendiri bahwa saya adalah pribadi yang:

Sangat Temperamental	Moody, kadang sabar, kadang sensitif	Cukup sabar dan tenang dalam menghadapi setiap persoalan	Sabar sekali dan selalu berusaha menahan diri	Masa bodoh dan tidak mau peduli
Alasannya:	<p>.....</p> <p>.....</p>			

I. LAMPIRAN

1. Penilaian Sikap

Berilah tanda centang (✓) pada kolom berikut dan berikan alasannya!

No	Pernyataan	Jawaban			Alasan
		S	Rg	Ts	
1	Setelah memahami ajaran agama Islam tentang larangan <i>ghadhab</i> , perintah <i>mujahaddah an-nafs</i> dan <i>syaja'ah</i> , saya bertekad untuk menjadi pribadi yang lebih sabar dan berlatih mengendalikan diri				

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2	Saya akan bersikap berani karena memperjuangkan kebenaran, dan pada saat saya melakukan kesalahan, saya tidak akan sungkan dan berbesar hati untuk meminta maaf kepada orang lain				
3	Saya akan menjaga harkat, martabat dan harga diri saya dengan menghormati harkat dan martabat orang lain terlebih dahulu dengan cara berkata sopan, lemah lembut dan tidak menyinggung				
4	Saya tidak akan pernah melibatkan diri pada tawuran pelajar, tawuran antar suporter bola, atau tindakan-tindakan memperturukkan hawa nafsu yang lain yang merugikan hidup saya sendiri				
5	Saya akan rida jika diminta untuk bergabung dengan pengurus ROHIS di sekolah dan berjihad dengan jalan dakwah <i>amar ma'ruf nahi munkar</i> dengan caracara yang moderat untuk syiar Islam di sekolah				

Keterangan: S = Setuju, Rg = Ragu-Ragu, TS = Tidak Setuju

2. Penilaian Pengetahuan

Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, D atau E pada jawaban yang paling tepat!

Sifat seseorang yang mudah tersulut emosi karena tidak senang dengan perlakuan atau perbuatan orang lain disebut dengan....

- al-hilm*
- syaja'ah*
- ghadhab*
- tahawwur*
- ittiba al-hawa*

Hamzah adalah seorang yang sangat sabar dan tenang setiap kali menghadapi masalah. Haris adalah seorang yang penakut, bahkan cenderung pengecut. Hafidz adalah seorang yang sering marah dengan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membabi-butakan dan sering merusak barang-barang di sekitarnya. Hakim adalah seorang yang pemberani dan berwatak ksatria. Halim adalah seorang yang pandai mengelola emosinya sehingga selalu tampil kalem dan santun. Dari ilustrasi tersebut, yang memiliki sifat *tahawwur* adalah....

- A. Haris
- B. Halim
- C. Hakim
- D. Hafidz
- E. Hamzah

Perhatikan pernyataan berikut!

- a) Kelelahan yang berlebihan
- b) Berani mengakui kesalahan
- c) Berani meminta maaf terlebih dahulu
- d) Kekurangan zat-zat tertentu dalam tubuh
- e) Pengaruh hormonal jenis kelamin tertentu

Dari pernyataan tersebut, yang merupakan penyebab munculnya sifat temperamental antara lain ditunjukkan pada pernyataan....

- A. a – b – c
- B. a – c – d
- C. a – d – e
- D. b – c – d
- E. b – d – e

Ridwan adalah seorang siswa kelas X (sepuluh) sebuah SMA. Ia sering bermain dengan teman yang sudah tidak bersekolah di sore dan malam hari. Suatu ketika, teman-temannya mengajak Ridwan untuk pesta minuman keras, tetapi dengan tegas Ridwan menolak dan memilih untuk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

segera pulang ke rumah. Sikap Ridwan tersebut merupakan contoh perilaku....

- A. *Al-Hilm*
- B. *Ghadhab*
- C. *Tahawwur*
- D. *Ittiba al-hawa*
- E. *Mujahaddah an-nafs*

Berikut ini merupakan contoh perilaku yang merupakan cerminan dari perilaku *syaja'ah* bagi seorang pelajar adalah....

- A. Ikut-ikutan bergabung dengan kelompok tawuran pelajar
- B. Menjadi aktivis dakwah sekolah dengan bergabung di ROHIS
- C. Mengikuti unjuk rasa dan demonstrasi yang berujung anarkis
- D. Menjadi anggota geng motor dan berani membuat keributan di jalan
- E. Mendaftarkan diri untuk menjadi relawan perang di wilayah konflik

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini!

Mengapa seorang mukmin harus menghindari sikap temperamental (*ghadhab*) dalam kehidupan sehari-hari? Jelaskan!

Mengapa orang yang berbadan kekar dan perkasa belum tentu bisa disebut sebagai orang yang kuat? Bagaimanakah ciri orang yang kuat sesuai dengan sabda Rasulullah Saw.? Jelaskan!

Jelaskan manfaat membiasakan perilaku *mujahaddah an-nafs* dalam kehidupan sehari-hari!

Tuliskan kembali doa yang dianjurkan untuk dibaca pada saat kita sedang tersulut emosi. Apakah makna yang terkandung dalam doa tersebut?

Jelaskan hikmah membiasakan perilaku *syaja'ah* baik bagi diri sendiri, bagi keluarga maupun bagi bangsa dan negara!



Lampiran 2 Lembar Observasi Penggunaan Media Quizwhizzer

No ulk di Cakrawala
11/3 2025
Mubandhy

LEMBAR OBSERVASI GURU DALAM MENERAPKAN MEDIA QUIZWHIZZER

A. Identitas Guru Studi

Nama :
Kelas :
Sekolah :
Waktu :

B. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan hasil observasi anda!

No	Aktivitas yang diamati	Pilihan Jawaban					Skor
		1	2	3	4	5	
A. Kegiatan Pendahuluan							
1.	Guru membuka pembelajaran dengan salam.						
2.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas.						
3.	Guru menyampaikan bahwa pembelajaran hari ini akan menggunakan media quizwhizzer.						
B. Kegiatan Inti							
1.	Guru menjelaskan materi pembelajaran terlebih dahulu						
2.	Guru membuka laman https://quizwhizzer.com lalu login ke akun miliknya						
3.	Guru membagikan kode permainan atau tautan kepada siswa						
4.	Guru memberi petunjuk teknis penggunaan aplikasi quizwhizzer dengan jelas						



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5.	Guru memastikan siswa mengakses link atau laman lalu memasukkan kode permainan								
6.	Guru memastikan siswa menuliskan nama mereka dan menekan tombol "Start"								
7.	Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan dalam kuis yang relevan dengan materi								
8.	Guru memantau siswa selama proses kuis berlangsung								
9.	Guru memastikan siswa dapat melihat skor atau peringkat setelah kuis selesai								
C. Kegiatan Penutup									
1.	Guru memberikan penghargaan, pujian, atau reward kepada siswa dengan skor tertinggi								
2.	Guru menyimpulkan pembelajaran lalu menutup pembelajaran dengan salam								



Lampiran 3 Rubrik Penilaian Observasi Penggunaan Media *Quizwhizzer*

Penilaian dilakukan berdasarkan tingkat keterlaksanaan indikator kegiatan yang diamati. Skor diberikan dengan kriteria sebagai berikut:

1. Skor 1: Guru belum memperlihatkan kegiatan yang dimaksud dalam indikator
2. Skor 2: Guru mulai memperlihatkan kegiatan dalam indikator, namun belum konsisten.
3. Skor 3: Guru telah melaksanakan kegiatan dalam indikator dan mulai konsisten, namun masih terdapat beberapa kekurangan.
4. Skor 4: Guru menunjukkan pelaksanaan indikator sudah konsisten.
5. Skor 5: Guru melaksanakan indikator secara konsisten dan telah menjadi bagian dari kebiasaan dalam pembelajaran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 4 Lembar Angket Pretest dan Posttest Minat Belajar Siswa

Acc oleh di kelas barisan
4/3/2025
Pembantu

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA SMK PGRI PEKANBARU

A. Identitas

Nama Siswa :
 No. Absen :
 Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum menjawab mohon dibaca terlebih dahulu petunjuk pengisian.
2. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan-pernyataan sebelum menjawab.
3. Berilah tanda centang (✓) satu diantara lima pilihan.
4. Isilah angket ini sesuai dengan keadaan dan apa yang kalian lakukan.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 TS : Tidak Setuju
 STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1.	Saya selalu tersenyum ketika mengikuti pembelajaran di kelas					
2.	Saya mengikuti instruksi guru dengan baik tanpa merasa terbebani					
3.	Saya selalu memperhatikan saat guru sedang menjelaskan materi pelajaran					
4.	Saya fokus pada pembelajaran, tidak melakukan aktivitas lain seperti bermain gawai dan mengobrol dengan teman saat pelajaran berlangsung					
5.	Saya malas memberi tanggapan atau komentar selama kegiatan pembelajaran					
6.	Saya tidak mencari bahan belajar atau buku pelajaran kecuali jika diminta oleh guru					
7.	Saya mencatat materi penting selama pelajaran tanpa harus diperintah					
8.	Saya sering merasa malas dan mengeluh saat menerima tugas dari guru					
9.	Saya fokus melihat papan tulis atau media pembelajaran selama pelajaran berlangsung					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

10.	Saya bertanya kepada guru jika ada hal yang tidak saya mengerti						
11.	Saya menyelesaikan tugas sebelum batas waktu tanpa diingatkan.						
12.	Saya membuka atau membaca buku pelajaran tanpa menunggu instruksi guru.						
13.	Saya aktif saat berdiskusi kelompok dan senang berbagi pendapat dengan teman-teman.						

Lampiran 5 Hasil Uji Coba Angket Minat Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Butir Pernyataan													Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	Abdul Fakhi Pasha	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	48
2	Assyifa Maulida Adita	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	60
3	Andika Putra	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	58
4	Anjani	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	60
5	Anisa Zahra	4	5	5	5	4	4	4	5	4	3	4	4	4	55
6	Armanesa Maulana	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	62
7	Epafras Anugrah	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	62
8	Esty Pebliza	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	59
9	Faizah Haniah	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	62
10	Indri Citra Navisyah	3	3	3	5	3	3	4	3	3	4	3	5	3	45
11	Intan Ramadhani	3	4	4	4	3	5	3	4	5	3	5	4	2	49
12	Johan Akbar	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	59
13	Keysa Syhaharani	3	3	3	5	3	3	4	3	3	3	3	5	3	44
14	Layla Safitri	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	3	4	55
15	Melani Putri Ayu	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	48
16	M. Aditya	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	61
17	M. Fajrin Putra	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	56
18	M. Ismail Hakim	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	62
19	Rahmad Ismail	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	58
20	Rabbih Riski	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	2	4	45
21	Sannyca Werina	3	3	3	5	3	3	4	3	3	4	3	5	3	45
22	Sumar Dina	3	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	2	4	49
23	Tegar Septian	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	57
24	Zahrani Tiara Putri	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	3	4	55
25	Zaskia Defrianti	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	5	2	3	44

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

Lampiran 6 Hasil Angket *Pretest* Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Butir Pernyataan													Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	Ardhika Maulana F	4	4	5	5	2	2	3	2	4	3	3	3	4	44
2	Cahyadi Sujatmiko	4	5	5	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	48
3	Dava Junika	4	4	4	3	1	4	3	2	4	3	3	3	3	41
4	Dimas Permana	4	4	4	4	3	2	2	3	4	3	4	4	2	43
5	Fahri Ramadhan	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	4	3	3	37
6	Fitrah Ramadhan	3	4	4	1	4	3	5	3	5	3	5	4	5	49
7	Khalid Ammar G	4	5	4	3	1	1	4	3	5	2	5	4	4	45
8	M. Ade Syahrul R	4	4	3	3	1	2	4	4	4	3	4	2	2	40
9	M. Adly Rizki	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	46
10	M. Daffa Dzakwan	3	4	3	4	3	2	3	3	4	4	2	3	3	41
11	M. Dika Eza Aditya	4	3	4	4	3	3	3	3	5	4	4	3	5	48
12	M. Farrel Aqil	3	2	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	44
13	M. Noval Gazi P	4	2	3	4	4	3	2	2	5	4	4	4	3	44
14	M. Al Ardan Haras	4	4	4	4	2	2	3	4	4	2	4	2	4	43
15	Nabila Putri	4	4	4	3	3	2	3	4	5	3	3	3	3	44
16	Nugroho Kaka Milano	4	4	5	4	2	2	4	4	4	3	4	4	5	49
17	Padly	5	4	5	4	3	3	4	3	3	3	4	4	5	50
18	Rayhan Nasril Ilham	3	3	3	3	4	3	5	4	4	4	4	3	3	46
19	Salsabila Zahra	3	3	3	4	3	2	4	3	4	3	5	3	2	42
20	Sintiya Permata J	4	4	5	3	2	2	4	2	4	5	3	3	5	46

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

Lampiran 7 Hasil Angket *Posttest* Kelas eksperimen

No	Nama Siswa	Butir Pernyataan													Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	Ardhika Maulana F	4	4	5	5	3	3	3	3	5	4	4	5	5	53
2	Cahyadi Sujatmiko	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	62
3	Dava Junika	4	5	5	4	4	3	5	4	4	4	5	5	5	57
4	Dimas Permana	4	5	4	4	3	3	5	5	5	5	5	4	5	57
5	Fahri Ramadhan	4	4	4	3	4	3	3	4	3	5	4	5	5	51
6	Fitrah Ramadhan	4	5	5	5	4	3	5	4	5	3	5	4	5	57
7	Khalid Ammar G	4	5	5	4	4	4	5	5	4	3	4	4	5	56
8	M. Ade Syahrul R	4	4	4	4	3	3	4	4	5	4	4	5	3	51
9	M. Adly Rizki	4	5	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	51
10	M. Daffa Dzakwan	3	4	4	4	3	3	3	5	4	5	5	5	4	52
11	M. Dika Eza Aditya	5	4	4	4	5	3	5	3	5	4	4	4	5	55
12	M. Farrel Aqil	4	5	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	50
13	M. Noval Gazi P	5	3	5	4	3	3	3	4	5	5	3	5	3	51
14	M. Al Ardan Haras	4	4	5	5	3	3	4	4	4	4	4	4	5	53
15	Nabila Putri	5	4	4	4	3	3	3	4	5	4	4	4	3	50
16	Nugroho Kaka Milano	5	5	5	4	3	2	5	3	5	4	4	4	4	53
17	Padly	5	4	5	5	3	3	4	3	5	4	5	4	5	55
18	Rayhan Nasril Ilham	4	4	5	5	4	3	4	4	5	5	4	4	4	55
19	Salsabila Zahra	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	3	5	54
20	Sintiya Permata J	5	4	5	5	3	5	5	3	4	4	5	4	4	56

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

Lampiran 8 Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Butir Pernyataan													Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	Aria Maulana	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	2	4	43
2	Citra	4	4	3	3	3	3	3	4	5	2	3	2	3	42
3	Daffasya Qhalil	4	4	3	3	3	3	4	3	4	5	4	3	4	47
4	Gilang Aditya	4	4	4	3	3	2	3	4	4	4	3	3	3	44
5	Ismi Husni	4	4	4	4	3	2	2	3	4	3	4	4	2	43
6	Jibril Wahyu Ilahi	3	3	3	3	4	3	5	3	4	4	4	3	3	45
7	M. Azmi Farras	5	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	47
8	M. Bayu	3	4	3	3	4	3	3	4	5	4	3	3	3	43
9	M. Deo Aria	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	44
10	M. Fahri Irawan	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	2	43
11	M. Fikri	4	4	4	3	3	2	3	4	5	3	3	3	3	44
12	M. Zaky	5	3	3	4	3	2	2	3	5	3	3	3	2	41
13	Nike Amelia Putri	4	4	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	3	39
14	Nabil Tisani	4	3	4	3	3	2	2	4	5	3	4	3	3	43
15	Nia Mulia Naya K P	3	3	3	4	3	2	4	3	4	3	5	3	2	42
16	Rafif Aditya	4	4	5	3	2	2	4	2	4	5	3	3	5	46
17	Rama Archi Laksa	3	3	4	4	2	2	5	3	3	4	2	3	3	41
18	Rifa Fadel	4	3	4	4	3	3	1	3	3	2	4	2	3	39
19	Rizky Aditya	3	4	3	4	3	2	3	3	4	4	2	3	3	41
20	Syawal Hasbi	5	4	3	3	3	2	2	4	3	3	4	3	4	43

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

Lampiran 9 Hasil Angket *Posttest* Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Butir Pernyataan													Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	Aria Maulana	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	45
2	Citra	4	4	4	3	3	3	3	3	5	3	3	2	3	43
3	Daffasya Qhalil	4	4	3	4	3	3	4	3	3	5	3	3	4	46
4	Gilang Aditya	4	3	3	3	2	2	3	4	3	4	3	3	3	37
5	Ismi Husni	4	3	4	4	3	2	2	3	3	4	4	3	2	41
6	Jibril Wahyu Ilahi	3	4	4	3	4	3	5	3	4	3	3	3	4	46
7	M. Azmi Farras	5	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	47
8	M. Bayu	3	4	3	3	4	2	2	4	5	4	4	4	3	45
9	M. Deo Aria	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	47
10	M. Fahri Irawan	4	4	3	4	4	4	3	3	2	2	4	3	4	44
11	M. Fikri	4	3	4	3	4	2	4	4	5	4	3	4	4	48
12	M. Zaky	5	3	4	3	4	2	2	3	4	3	3	4	2	42
13	Nike Amelia Putri	4	4	3	4	3	3	3	2	2	2	4	3	3	40
14	Nabil Tisani	4	4	3	3	3	2	2	4	4	3	4	3	4	43
15	Nia Mulia Naya K P	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	5	3	3	45
16	Rafif Aditya	4	4	3	3	2	3	2	2	4	5	3	3	5	43
17	Rama Archi Laksa	3	3	4	4	2	2	5	3	3	4	2	3	3	41
18	Rifa Fadel	4	3	3	4	3	3	2	3	3	2	4	2	4	39
19	Rizky Aditya	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	42
20	Syawal Hasbi	5	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	5	45

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun



Lampiran 10 Uji Validitas

Correlations

		Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8	Item 9	Item 10	Item 11	Item 12	Item 13	Total
Item 1	Pearson Correlation	1	.570**	.608**	-.180	.508**	.355	.374	.570**	.372	.189	.372	.107	.495*	.600**
	Sig. (2-tailed)		.003	.001	.388	.010	.082	.065	.003	.067	.366	.067	.610	.012	.002
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Item 2	Pearson Correlation	.570**	1	.961**	.254	.604**	.524**	.371	1.000**	.460*	.273	.314	.145	.711**	.807**
	Sig. (2-tailed)	.003		.000	.221	.001	.007	.068	.000	.021	.187	.126	.490	.000	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Item 3	Pearson Correlation	.608**	.961**	1	.128	.563**	.467*	.374	.961**	.469*	.209	.391	.040	.676**	.764**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000		.542	.003	.018	.065	.000	.018	.317	.053	.848	.000	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Item 4	Pearson Correlation	-.180	.254	.128	1	.311	.298	.259	.254	.190	.417*	.029	.609**	.340	.454*
	Sig. (2-tailed)	.388	.221	.542		.130	.148	.211	.221	.363	.038	.891	.001	.096	.022
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Item 5	Pearson Correlation	.508**	.604**	.563**	.311	1	.650**	.291	.604**	.612**	.355	.482*	.370	.786**	.830**
	Sig. (2-tailed)	.010	.001	.003	.130		.000	.158	.001	.001	.082	.015	.069	.000	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic U

Item 6	Pearson Correlation	.355	.524**	.467*	.298	.650**	1	.110	.524**	.971**	.398*	.844**	.263	.499*	.809**
	Sig. (2-tailed)	.082	.007	.018	.148	.000		.599	.007	.000	.049	.000	.204	.011	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Item 7	Pearson Correlation	.374	.371	.374	.259	.291	.110	1	.371	.098	.373	.098	.148	.584**	.466*
	Sig. (2-tailed)	.065	.068	.065	.211	.158	.599		.068	.641	.067	.641	.481	.002	.019
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Item 8	Pearson Correlation	.570**	1.000**	.961**	.254	.604**	.524**	.371	1	.460*	.273	.314	.145	.711**	.807**
	Sig. (2-tailed)	.003	.000	.000	.221	.001	.007	.068		.021	.187	.126	.490	.000	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Item 9	Pearson Correlation	.372	.460*	.469*	.190	.612**	.971**	.098	.460*	1	.347	.934**	.178	.453*	.767**
	Sig. (2-tailed)	.067	.021	.018	.363	.001	.000	.641	.021		.089	.000	.394	.023	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Item 10	Pearson Correlation	.189	.273	.209	.417*	.355	.398*	.373	.273	.347	1	.263	.192	.519**	.531**
	Sig. (2-tailed)	.366	.187	.317	.038	.082	.049	.067	.187	.089		.204	.358	.008	.006
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Item 11	Pearson Correlation	.372	.314	.391	.029	.482*	.844**	.098	.314	.934**	.263	1	.034	.326	.631**
	Sig. (2-tailed)	.067	.126	.053	.891	.015	.000	.641	.126	.000	.204		.870	.112	.001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Item 12	Pearson Correlation	.107	.145	.040	.609**	.370	.263	.148	.145	.178	.192	.034	1	.222	.437*
	Sig. (2-tailed)	.610	.490	.848	.001	.069	.204	.481	.490	.394	.358	.870		.286	.029
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Item 13	Pearson Correlation	.495*	.711**	.676**	.340	.786**	.499*	.584**	.711**	.453*	.519**	.326	.222	1	.822**
	Sig. (2-tailed)	.012	.000	.000	.096	.000	.011	.002	.000	.023	.008	.112	.286		.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Total	Pearson Correlation	.600**	.807**	.764**	.454*	.830**	.809**	.466*	.807**	.767**	.531**	.631**	.437*	.822**	1
	Sig. (2-tailed)	.002	.000	.000	.022	.000	.000	.019	.000	.000	.006	.001	.029	.000	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 11 Hasil Uji N Gain

Uji N Gain Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	20	.24	.81	.4579	.14567
Valid N (listwise)	20				

Uji N Gain Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	20	-.34	.19	.0181	.11571
Valid N (listwise)	20				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau


1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Lampiran 12 Lembar Disposisi Judul Penelitian

LEMBAR DISPOSISI

INDEKS BERKAS KODE :	
HAL : Pengajuan Sinopsis	
TANGGAL : 30 Mei 2024	
ASAL : Zuni Hafiza	
TANGGAL PENYELESAIAN :	
SIFAT :	
INFORMASI Kepada Yth. Bapak Wakil Dekan I, Setelah diarahkan maka judul yang bersangkutan dapat dilanjutkan, mohon agar ditunjuk sebagai pembimbing: DR. MUHASIR, M. Ed	DITERUSKAN KEPADA: 2. Kajur PAI Catatan Kajur PAI a. b. c. d.
Pekanbaru, 10-6-2024 Kajur PAI,  Dr. Idris, M. Ed NIP. 197605042005011005	DITERUSKAN KEPADA: 2. Wakil Dekan I
*) 1. Kepada bawahan "instruksi" atau "informasi" 2. Kepada atasan "informasi" coret "instruksi"	

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 13 Surat Permohonan Penunjukan Pembimbing Skripsi

Pekanbaru, 12 November 2024

Hal : Permohonan Penunjukkan Pembimbing Skripsi
 Kepada,
 Yth. Dekan
 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
 di-
 tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.
Bismillahirrahmanirrahim.

Sebelumnya saya mendo'akan semoga bapak dalam keadaan sehat *wal'afiat* dan sukses dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zuri Hafiza
 NIM/HP : 12110122793/082288204322
 Jurusan/Semester : Pendidikan Agama Islam/7
 Alamat : Garuda Sakti

Dengan ini mengajukan permohonan penunjukkan pembimbing skripsi dengan judul:
"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZWHIZZER TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM SMA NEGERI 1 SINGKEP PESISIR"

Pembimbing yang direkomendasikan oleh ketua jurusan adalah
 Dr. Drs. H. Mudasir, M. Pd, sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan:

1. Photo copy lembar disposisi
2. Photo copy KRS
3. Photo copy KHS
4. Photo copy KTM
5. Photocopy pembayaran UKT
6. Sinopsis yang telah disetujui ketua jurusan.

Demikian surat ini saya buat dengan sebenarnya Atas perhatian dan perkenan Bapak saya ucapkan terimakasih.
 Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dr. Idris, M.Ed
 NIP. 19760504200511005

Hormat Saya,

Zuri Hafiza
 NIM. 12110122793

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Lampiran 14 Surat Pembimbing Skripsi

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No 155 Km 10 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax (0761) 561647 Web www.rik.unsuka.ac.id E-mail: eflak_unsuka@yahoo.co.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/23595/2024
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Pembimbing Skripsi*

Pekanbaru, 15 November 2024

Kepada
Yth.
I.Dr. Drs. H. Mudasir, M.Pd.
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : Zuri Hafiza
Nim : 12110122793
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk PGRI Pekanbaru
Waktu : 6 Bulan Terhitung Dari Tanggal Keluarnya Surat Bimbingan Ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

Wassalam
an. Dekan
Wakil Dekan I



Dr. Zarkasih, M.Ag.
NIP. 197210171997031004

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Lampiran 15 Blanko Bimbingan Proposal

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA PROPOSAL MAHASISWA

1. Jenis yang dibimbing : Proposal
 - a. Seminar usul Penelitian :
 - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : Drs. Mudasir, M.Pd
 - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 196611081994041001
3. Nama Mahasiswa : Zuri Hafiza
4. Nomor Induk Mahasiswa : 12110122793
5. Kegiatan : Bimbingan Proposal

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	12 / II 2024	Bab I		
2.	18 / II 2024	Bab II		
3.	21 / II 2024	Bab III		
4.	26 / II 2024	ACC Seminar		

Pekanbaru, 26 / II / 2024
Pembimbing,

Drs. Mudasir, M.Pd
NIP. 196611081994041001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Lampiran 16 Blanko Bimbingan Skripsi

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA SKRIPSI MAHASISWA

1. Jenis yang dibimbing :
 - a. Seminar usul Penelitian :
 - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : Drs. Mudasir, M. Pd
 - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 196611081994041001
3. Nama Mahasiswa : Zuri Hafiza
4. Nomor Induk Mahasiswa : 12110122793
5. Kegiatan : Bimbingan Skripsi

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	18 Februari 2025	instrumen penelitian		
2.	27 Februari 2025	instrumen penelitian		
3.	11 Maret 2025	Acc instrumen penelitian		
4.	30 April 2025	Bab 4		
5.	19 Mei 2025	Bab 4		
6.	21 Mei 2025	Bab 5		
7.	26 Mei 2025	Acc Skripsi		

Pekanbaru, 26 Mei 2025
Pembimbing,

Drs. Mudasir, M. Pd
NIP. 196611081994041001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Lampiran 17 ACC Perbaikan Proposal

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Zuri Hafiza
Nomor Induk Mahasiswa : 12010122793
Hari/Tanggal Ujian : Kamis, 19 Desember 2024
Judul Proposal Ujian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru
Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Sofyan, M. Ag	PENGUJI I		
2.	Adam Malik Indra, Lc, M.,A	PENGUJI II		

Mengetahui
a.n. Dekan
Wakil Dekan I

NIP. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru, 24 Januari 2025
Peserta Ujian Proposal

Zuri Hafiza
NIM. 12010122793



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Lampiran 18 Surat Izin Melakukan Prariset

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrandas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.3/PP.00.9/24113/2024
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : **Mohon Izin Melakukan Prariset**

Pekanbaru, 25 November 2024

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
SMK PGRI Pekanbaru
di
Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

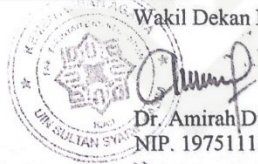
Nama : Zuri Hafiza
NIM : 12110122793
Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2024
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam
a.n. Dekan
Wakil Dekan III



Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Lampiran 19 Balasan Surat Izin Melakukan Prariset Dari SMK PGRI Pekanbaru



YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN (YPLP) PGRI PROVINSI RIAU
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
SMK PGRI PEKANBARU
(BIDANG KEAHLIAN : BISNIS MANAJEMEN, TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI, PARIWISATA, SENI DAN EKONOMI KREATIF)
Program Keahlian: Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP)
Bisnis Daring Pemasaran (BDP), Perbankan Syariah (PBS), Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Rekayasa Perangkat Lunak (RPL),
Desain Komunikasi Visual (DKV), Broadcasting dan Film, Usaha Perjalanan Wisata (UPW), Spa dan Beauty Therapy



TERAKREDITASI A

Nomor : 474/SMK-PGRI/05-11/2024 Pekanbaru, 29 November 2024
Lamp : ---
Hal : **Balasan Surat Pelaksanaan Penelitian/PraRiset**

Kepada
Yth : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sultan Syarif Kasim Riau
di
Pekanbaru

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan surat nomor Un.04/F.II.3/PP.00.9/24113/2024 perihal izin Melakukan Penelitian / PraRiset Mahasiswa Program Strata Satu (S1) tahun 2024 yang dikeluarkan oleh Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau, maka dengan surat ini kami menyatakan bahwa kami memberikan izin Penelitian/Riset atas nama :

Nama : **Zuri Hafiza**
NIM : **12110122793**
Jenjang : **S1**
Program Studi : **Pendidikan Agama Islam**

Demikian surat ini disampaikan, dapat dipergunakan sebagaimana mestinya terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Kepala Sekolah



Dedy Sepriwandi, M.Pd., AIFO-P.



Jl. Brigjend. Katamso / Pandan No. 46 Telp. 0761 - 37903 Pekanbaru - Riau
Izin Operasional Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) No: 420/Bid.Dikmen.2/IX/2016/8751
NPSN: 10404048 NSS: 344096007003
<http://smkpgripekanbaru.sch.id/>
smkpgripekanbaru
smkpgripku@gmail.com
Smk_pgri_pekanbaru
Smkpgripekanbaru

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Lampiran 20 Surat Permohonan Izin Melakukan Riset

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : B-2850/Un.04/F.II/PP.00.9/05/2025 Pekanbaru, 05 Februari 2025 M
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Kepada
Yth. Gubernur Riau
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di Pekanbaru

Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh
Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Zuri Hafiza
NIM : 12110122793
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2025
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK PGRI Pekanbaru
Lokasi Penelitian : SMK PGRI Pekanbaru
Waktu Penelitian : 3 Bulan (05 Februari 2025 s.d 05 Mei 2025)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Wassalam
Rektor
Dekan
Dr. H. Kadar, M.Ag. f
NIP. 19650521 199402 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Lampiran 21 Surat Rekomendasi Penelitian Dari Pemerintah Provinsi Riau

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 **PEKANBARU**
 Email : dpmpptsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPPTSP/NON IZIN-RISET/72274
 TENTANG

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET
 DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**



1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : B-2850/Un.04/F.II/PP.00.9/05/2025 Tanggal 5 Februari 2025, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

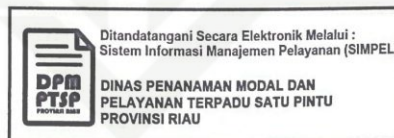
- | | |
|----------------------|--|
| 1. Nama | : ZURI HAFIZA |
| 2. NIM / KTP | : 121101227930 |
| 3. Program Studi | : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM |
| 4. Jenjang | : S1 |
| 5. Alamat | : PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZWHIZZER TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMK PGRI PEKANBARU |
| 7. Lokasi Penelitian | : SMK PGRI PEKANBARU |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 7 Februari 2025



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau di Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan

Lampiran 22 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian Dari SMK PGRI Pekanbaru

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN (YPLP) PGRI PROVINSI RIAU
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

SMK PGRI PEKANBARU

(DIBANG KEAHLIAN : BISNIS MANAJEMEN, TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI, PARIWISATA, SENI DAN EKONOMI KREATIF)
 Program Keahlian: Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL), Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP)
 Bisdin Daring Pemasaran (BDP), Perbankan Syariah (PBS), Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Rekayasa Perangkat Lunak (RPL),
 Desain Komunikasi Visual (DKV), Broadcasting dan Film, Usaha Perjalanan Wisata (UPW), Spa dan Beauty Therapy



TERAKREDITASI A

Nomor : 613/SMK-PGRI/05-05/2025

Pekanbaru, 09 Mei 2025

Lamp : ---

Hal : *Balasan Surat Izin Pelaksanaan Penelitian/Riset*

Kepada

Yth : Bapak/Ibu Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

UIN Suska Riau

di -

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat nomor 400.3.11.2/Disdik/1.3/2025/3723 perihal izin Melakukan Penelitian / Riset Mahasiswa UIN Suska Riau Program Strata Satu (S1) tahun 2025 yang dikeluarkan oleh Dinas Pendidikan Provinsi Riau, atas nama :

Nama : ZURI HAFIZA

NIM : 121101227930

Jenjang : S1

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran

Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK PGRI Pekanbaru

Sekolah kami memberikan izin dan dukungan kepada mahasiswa yang bersangkutan dan telah melaksanakan kegiatan penelitian sesuai dengan ketentuan dan tata tertib yang berlaku di lingkungan SMK PGRI Pekanbaru.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerja samanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Hormat Kami,

Kepala SMK PGRI Pekanbaru

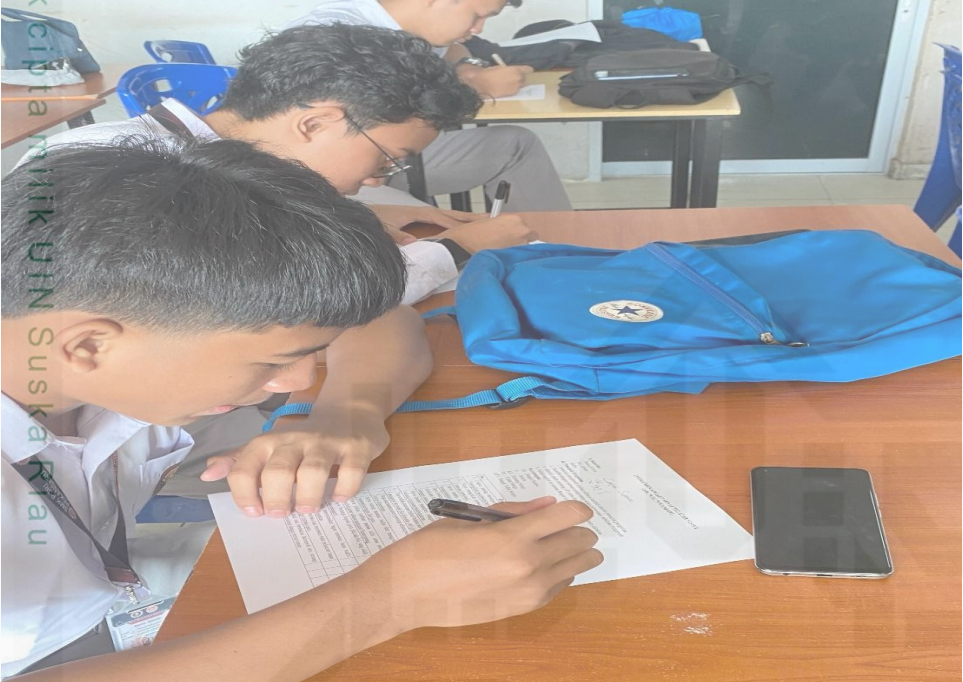
Sri Sugiarti, SE.

Jl. Brigjend. Katamso / Pandan No. 46 Telp. 0761 - 37903 Pekanbaru - Riau
Izin Operasional Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) No: 420/Bid.Dikmen.2/IX/2016/8751
NPSN: 10404048 NSS: 344096007003
<http://smkgpripekanbaru.sch.id/>
smkgpripekanbaru
smkgpripku@gmail.com
Smk_pgri_pekanbaru
Smkporipekanbaru

Lampiran 23 Dokumentasi Penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

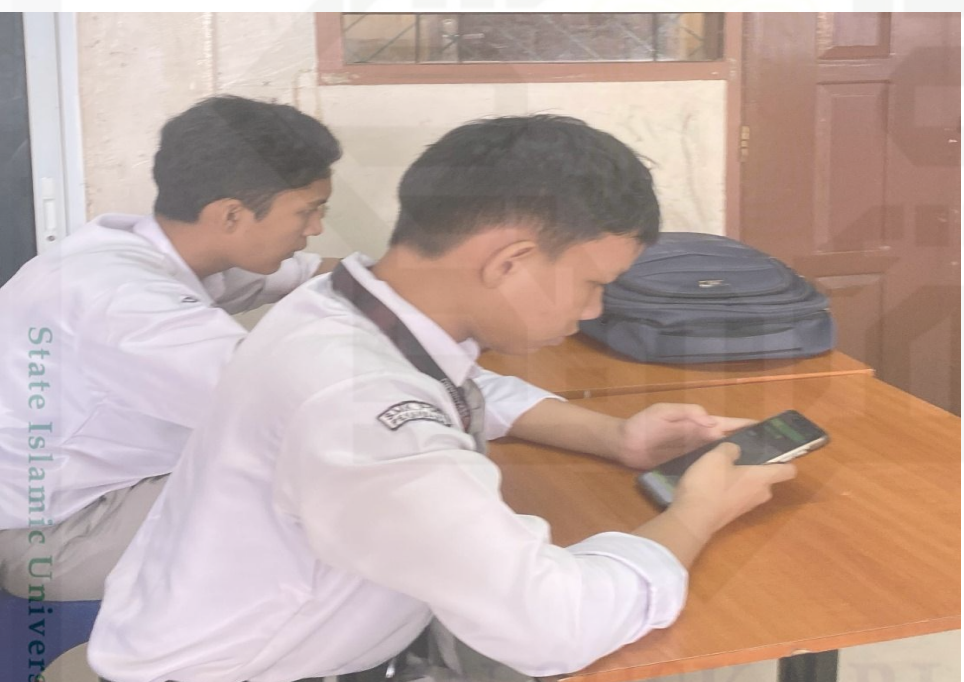
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

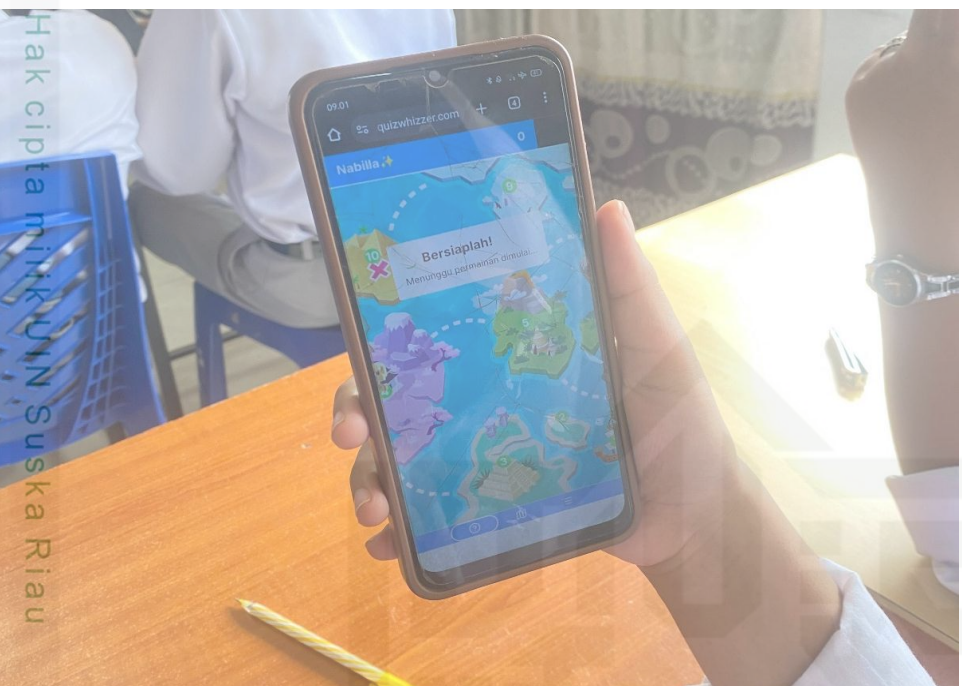
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





RIWAYAT PENULIS

Zuri Hafiza, Tempat Lahir di Dabo Singkep pada tanggal 11 Januari 2003. Penulis merupakan anak ketiga dari 3 bersaudara dari pasangan Alm. Ayahanda Idrus dan Ibunda Marbiah. Pendidikan formal yang ditempuh oleh penulis adalah SDN 009 Singkep, lulus pada tahun 2015. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan ke SMP N 1 Singkep Pesisir, lulus pada tahun 2018. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan ke SMAS Baitul Qur'an Lingga, lulus pada tahun 2021. Kemudian pada tahun 2021, penulis melanjutkan studi ke perguruan tinggi dengan mengambil Jurusan Pendidikan Agama Islam di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Di tahun 2024, penulis mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Madong, Kec. Kampung Bugis, Kota Tanjung Pinang, Prov. Kepulauan Riau. Penulis juga mengikuti program Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK PGRI Pekanbaru untuk mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Atas berkat rahmat Allah serta doa dan dukungan dari keluarga tercinta, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizwhizzer* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK PGRI Pekanbaru" dibawah bimbingan Bapak Dr. Drs. Mudasir, M.Pd. selaku dosen pembimbing dan pembimbing akademik.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.