

**IMPLEMENTASI QUIZIZZ PAPER MODE SEBAGAI EVALUASI  
PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT  
BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PESERTA  
DIDIK KELAS XI TKJ 2 DI UPTD  
SMK NEGERI 2 MAJENE**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan  
(S. Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Jurusan  
Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam  
Negeri (STAIN) Majene

**Oleh:**

**ANNIDA INDAH KHOFIYAH**

NIM. 10156121197

**JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN  
STAIN MAJENE**

**2025**

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Implementasi *Quizizz Paper Mode* sebagai Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas XI TKJ 2 di UPTD SMK Negeri 2 Majene” yang disusun oleh **Annida Indah Khofiyah**, NIM 10156121197, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada 21 Agustus 2025 bertepatan dengan 27 Safar 1447 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan berbagai perbaikan.

Majene, 7 Oktober 2025


15 Rabi’ul Akhir 1447 H.

Ketua	:	Hj. Zulfianah Sunusi, S.Pd., M.Pd.	(  )
Sekretaris	:	Muammar Zuhdi Arsalan, S.Pd., M.Pd.	(  )
Munaqisy I	:	Dr. Usri, M.Pd.	(  )
Munaqisy II	:	Achmad Taqlidul Chair F, S.Pd., M.Pd.	(  )
Pembimbing I	:	Bulqia Mas’ud, S.S., M.Ed.	(  )
Pembimbing II	:	Muhammad Saddang, S.Si., M.Pd.	(  )

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan



  
**Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M.Pd.**  
NIP. 197408151998031004

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudari **Annida Indah Khofiyah**, NIM: **10156121197**, Mahasiswa program Studi Pendidikan Agama Islam pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan, setelah meneliti dan mengoreksi secara seksama skripsi yang berjudul “Implementasi *Quizizz Paper Mode* sebagai Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas XI TKJ di UPTD SMK Negeri 2 Majene” memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diseminarkan.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk diproses lebih lanjut.

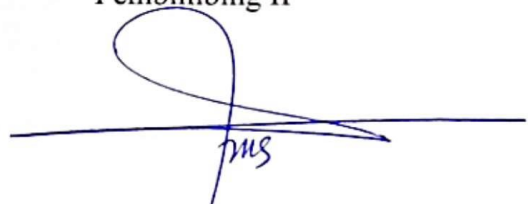
Pembimbing I



**Bulqia Mas'ud, S.S., M.Ed.**  
NIP. 198911102019032020

Majene, 30 Juli 2025

Pembimbing II



**Muhammad Saddang, S.Si., M.Pd.**  
NIP. 199006292019031009

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annida Indah Khofiyah  
NIM : 10156121197  
Tempat, Tanggal Lahir : Limbung, Kab. Gowa / 01 Juni 2003  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan  
Alamat : Jln. Mahmud No. 40 Rangas Barat, Majene  
Judul Skripsi : Implementasi *Quizizz Paper Mode* sebagai Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas XI TKJ 2 di UPTD SMK Negeri 2 Majene

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini Adalah benar hasil karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti merupakan duplikat, plagiat atau dibuat oleh orang lain, Sebagian dan seluruhnya maka skripsi dan gelar diperoleh karenanya batal demi hukum.

Majene, 17 Agustus 2025

Penulis



**Annida Indah Khofiyah**  
**NIM. 10156121197**

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala. Dzat yang hanya kepada-Nya memohon pertolongan. Alhamdulillah atas segala pertolongan, rahmat, dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi *Quizizz Paper Mode* sebagai Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas XI TKJ 2 di UPTD SMK Negeri 2 Majene”. Selawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW sebagai suri teladan bagi manusia dalam menjalani kehidupan di dunia. Semoga kita semua mendapatkan syafaat beliau di hari akhir kelak.

Penyusunan skripsi ini tentunya memiliki berbagai macam hambatan dan rintangan namun itu tidak menjadi penghalang bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT dan kepada kedua orang tua yaitu Ayah, Aiptu Arwin Tompo, S.H. dan Ibu, Ranti Jamilah yang senantiasa memberikan kasih sayang, cinta, doa dan dukungan yang tulus dan besar kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan studi di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene. Tak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada saudari-saudari penulis yaitu Alhati Azzahra, S.Pd., Azizah Raysya Aqilah, Asy Syifa Nur Safa Kamila, dan Athaya Yumna Zhafirah serta keluarga besar penulis yang telah memberikan dukungan dan kasih sayang tulus.

Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Wasilah Sahabuddin, S.T., M.T., selaku Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene.
2. Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene.

3. Darwis, S.Si., M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Majene.
4. Bulqia Mas'ud, S.S., M.Ed., selaku Dosen Pembimbing I penulis yang telah memberikan arahan, motivasi dan mendukung peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
5. Muhammad Saddang, S.Si., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II penulis yang telah memberikan arahan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
6. Usri, S.Pd.I., M.Pd., selaku Penguji I yang telah menguji, memberikan banyak saran dan memberikan motivasi kepada penulis.
7. Achmad Taqlidul Chair Fachruddin, M.Pd., selaku Penguji II yang telah menguji dan memberikan banyak saran dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Segenap dosen pada jurusan Tarbiyah dan Keguruan, baik dosen tetap maupun dosen luar biasa yang telah mengajarkan berbagai ilmu pengetahuan kepada penulis mulai dari awal perkuliahan sampai pada tahap memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).
9. Segenap staf akademik, baik pada jurusan Tarbiyah dan Keguruan maupun pada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene.
10. Kepala UPTD SMK Negeri 2 Majene, Idham Sirunna, S.Pd., M.Ak., yang telah memberikan peneliti izin untuk melakukan penelitian, serta kepada guru-guru khususnya guru mata pelajaran PAI, staf dan adik-adik kelas XI TKJ 2 yang telah membantu dalam proses penelitian hingga selesai.
11. Sahabat-sahabat terdekat penulis, Fani Vionita G, Husuniah, Mukrimaturrezqi, Tiara, dan Yuni Purnama Sari yang senantiasa memberikan motivasi dan bantuan kepada penulis. Terima kasih atas

tawa, sedih, bahagia, canda, cerita dan kebersamaan yang menjadi penyemangat penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

12. Teman-teman seangkatan di jurusan Tarbiyah dan Keguruan angkatan 2021 khususnya kelas TP 6 yang telah kebersamai dan menemani penulis sejak awal kuliah.
13. Teman-teman PPL-KKN di MA PPPA GUPPI Rangas, Nur Aulia Putri, Dwi Atrini Erisyam, Muh. Fauzan, Sahrir dan teman-teman posko bayangan, Widyani Rahmawati, Mariana, dan Misbahuddin yang telah memberikan motivasi dan mendukung penulis.
14. Rekan pengurus UKM Lima Sidik dan LPM Cendekia STAIN Majene yang turut serta memberikan bantuan dan ilmu pengetahuan terkait kepenulisan dan penelitian.
15. Asmarani, Sartika Abdullah, dan Siti Nur Aida Fauziah yang juga kebersamai dan mendukung penulis.

Terima kasih juga kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT memberikan balasan atas kebaikan yang mereka berikan. Tentunya, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritikan dari berbagai pihak yang bersifat membangun sangat diharapkan demi perbaikan kedepannya.

Majene, 17 Agustus 2025

Penyusun



**Annida Indah Khofiyah**  
**NIM. 10156121197**

## DAFTAR ISI

<b>PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	ii
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>ABSTRAK</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Hipotesis.....	10
D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan.....	10
E. Kajian Pustaka.....	11
F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	14
<b>BAB II TINJAUAN TEORETIS</b> .....	16
A. Implementasi Evaluasi Pembelajaran Quizizz Paper Mode.....	16
B. Minat Belajar Peserta Didik .....	28
C. Media Evaluasi Pembelajaran Quizizz Paper Mode dalam Meningkatkan Minat Belajar.....	35
D. Kerangka Berpikir .....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	38
A. Jenis dan Lokasi Penelitian .....	38
B. Pendekatan Penelitian .....	38
C. Populasi dan Sampel .....	39
D. Metode Pengumpulan Data .....	40
E. Instrumen Penelitian.....	40

F. Validasi dan Reliabilitas Instrumen.....	41
G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	43
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>46</b>
A. Hasil Penelitian .....	46
B. Pembahasan.....	85
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>89</b>
A. Kesimpulan.....	89
B. Saran.....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>92</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>100</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>109</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Angket Pre-Test dan Post-Test Minat Belajar.....	41
Tabel 4. 1 Uji Validitas Angket Minat Belajar.....	46
Tabel 4. 2 Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar .....	46
Tabel 4. 3 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Pertama .....	47
Tabel 4. 4 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Kedua .....	48
Tabel 4. 5 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Ketiga .....	48
Tabel 4. 6 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Keempat .....	49
Tabel 4. 7 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Kelima.....	49
Tabel 4. 8 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Keenam .....	50
Tabel 4. 9 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Ketujuh.....	50
Tabel 4. 10 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Kedelapan .....	51
Tabel 4. 11 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Kesembilan.....	51
Tabel 4. 12 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Kesepuluh .....	52
Tabel 4. 13 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Kesebelas .....	52
Tabel 4. 14 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Kedua belas .....	53
Tabel 4. 15 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Ketiga belas.....	53
Tabel 4. 16 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Keempat belas .....	54
Tabel 4. 17 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Kelima belas.....	54
Tabel 4. 18 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Keenam belas .....	55
Tabel 4. 19 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Ketujuh belas .....	55
Tabel 4. 20 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Kedelapan belas .....	56
Tabel 4. 21 Data Pre-Test Peserta Didik Kelas XI TKJ 2 .....	56
Tabel 4. 22 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Pre-Test Minat Belajar .....	57
Tabel 4. 23 Interval Skor .....	60
Tabel 4. 24 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Pertama.....	61

Tabel 4. 25 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Kedua.....	62
Tabel 4. 26 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Ketiga .....	62
Tabel 4. 27 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Keempat.....	63
Tabel 4. 28 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Kelima .....	63
Tabel 4. 29 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Keenam.....	64
Tabel 4. 30 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Ketujuh .....	64
Tabel 4. 31 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Kedelapan .....	65
Tabel 4. 32 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Kesembilan .....	65
Tabel 4. 33 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Kesepuluh .....	66
Tabel 4. 34 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Kesebelas.....	66
Tabel 4. 35 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Kedua belas .....	67
Tabel 4. 36 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Ketiga belas .....	67
Tabel 4. 37 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Keempat belas .....	68
Tabel 4. 38 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Kelima belas .....	68
Tabel 4. 39 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Keenam belas .....	69
Tabel 4. 40 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Ketujuh belas.....	69
Tabel 4. 41 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Kedelapan belas.....	70
Tabel 4. 42 Data Post-test Peserta Didik Kelas XI TKJ 2.....	70
Tabel 4. 43 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Post-Test Minat Belajar .....	71
Tabel 4. 44 Interval Skor .....	74
Tabel 4. 45 Perbandingan Hasil Angket Pre-Test dan Post-Test Peserta Didik ...	75
Tabel 4. 46 Perbandingan Hasil Minat Belajar Sebelum dan Sesudah Berdasarkan Indikator .....	76
Tabel 4. 47 Perbandingan Analisis Statistik Deskriptif Pre-Test & Post-Test .....	79
Tabel 4. 48 Hasil Uji Normalitas.....	83
Tabel 4. 49 Ranks .....	84

Tabel 4. 50 Test Statistics ..... 84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Login ke Website Quizizz.com .....	24
Gambar 2. 2 Pilih Soal dan Mulai .....	24
Gambar 2. 3 Pilih Mode Kertas.....	25
Gambar 2. 4 Print Kartu QR Peserta Didik.....	25
Gambar 2. 5 Pilih Assign Untuk Menambah Nama Peserta Didik .....	25
Gambar 2. 6 Klik Create untuk Buat Nama Peserta Didik .....	26
Gambar 2. 7 Isi Nama Peserta Didik lalu Klik Save.....	26
Gambar 2. 8 Tampilan Sebelum Mulai .....	27
Gambar 2. 9 Tampilan pada Smartphone untuk Memulai Kuis.....	27
Gambar 2. 10 Kode QR Jawaban dan Cara Penggunaan .....	28

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Angket Minat Belajar Pre-Test Post-Test .....	100
Lampiran 2 Modul Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam .....	101
Lampiran 3 Hasil Tabulasi Data Angket Pre-test Minat Belajar Peserta Didik ..	105
Lampiran 4 Hasil Tabulasi Data Angket Post-test Minat Belajar Peserta Didik.	106
Lampiran 5 Dokumentasi Saat Memaparkan Materi .....	107
Lampiran 6 Dokumentasi Saat Peserta Didik Menggunakan Quizizz Ppaer Mode .....	107
Lampiran 7 Dokumentasi Pengisian Angket.....	108
Lampiran 8 Dokumentasi Kelompok dengan Skor Tertinggi Saat Bermain Kuis .....	108

## ABSTRAK

Nama : **Annida Indah Khofiyah**  
NIM : 10156121197  
Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Implementasi *Quizizz Paper Mode* sebagai Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas XI TKJ 2 di UPTD SMK Negeri 2 Majene

---

Skripsi ini membahas tentang implementasi *quizizz paper mode* sebagai evaluasi pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar PAI peserta didik di kelas XI TKJ 2 di UPTD SMK Negeri 2 Majene. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) tingkat minat belajar peserta didik sebelum penerapan evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz paper mode*, (2) tingkat minat belajar setelah penerapan evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz paper mode*, (3) apakah penerapan evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz paper mode* dapat meningkatkan minat belajar peserta di UPTD SMK Negeri 2 Majene.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen yaitu desain *one-group Pretest-Posttest*. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI TKJ dan sampel nya adalah kelas XI TKJ 2 dengan 30 peserta didik. Adapun teknik pengambilan data dengan menggunakan angket dan instrumennya adalah lembar angket *pretes-posttest* dengan teknik analisis data statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan menggunakan uji normalitas dan hipotesis dengan menggunakan *wilcoxon signed ranks test*.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan: (1) tingkat minat belajar PAI peserta didik sebelum penerapan evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode* termasuk kategori rendah dengan perolehan skor sebesar 2,498; (2) tingkat minat belajar PAI peserta didik setelah penerapan evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode* termasuk kategori tinggi dengan perolehan skor sebesar 3,205; (3) terdapat peningkatan minat belajar PAI sebelum dan sesudah diterapkannya evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode* di kelas XI TKJ 2 di UPTD SMK Negeri 2 Majene dengan dibuktikan hasil uji hipotesis menggunakan *wilcoxon signed ranks test* dengan perolehan nilai sig. Sebesar  $0,00 < 0,05$  sehingga hipotesis  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

**Kata Kunci:** *Implementasi, Evaluasi Pembelajaran, Quizizz Paper Mode, Minat Belajar, PAI.*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pilar penting dalam membangun sumber daya peserta didik yang berkualitas. Tanpa adanya pendidikan, peserta didik tidak akan mampu menjadi manusia yang unggul.<sup>1</sup> Dalam Islam, pentingnya pendidikan ditegaskan dalam Al-Qur'an. Allah SWT berfirman dalam QS Al-Mujadalah/58: 11.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ  
انْشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ ۗ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ  
خَبِيرٌ

Terjemah Bahasa Mandar:

*“E inggannana to matappa’, mua’ dipa’uangngio mie’: “Pe’alogao mie’ Lalang di majlis (sipi’o-pi’oroang), jari pamalogai, napominasai Puang Allah Taala na mappa-malagao mie’.” Anna mua’ dipa’uangngio: “Pikke’de’o mie’, jari pikke’de’mo’o, napominasai Puang Allah Taala tongang na mappamatingngi (mappamaraya) to matappa’ di sesemu anna to di beri paissanngan sisaapa onro. Anna Puang Allah Taala Masarro Paissanng di anu iya mupogau””.*<sup>2</sup>

Terjemahnya:

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan”.”<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Y Satria Hafizil Khalil & Fathurrahman Muhtar, “Pengembangan Pendidikan Islam: Membentuk Generasi Unggul Melalui Pendidikan Berbasis Al Qur’an dan Hadis”, *Jurnal Al-Marhalah*, Vol. 8, No. 2, 2024, h. 213.

<sup>2</sup> Idham Khalid Bodi, QS. Al- Mujadalah/59: 11, Koroang Mala’bi, Al-Qur’an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia, 2019, h. 1016.

<sup>3</sup> Quran NU Online, *Terjemahan QS. Al- Mujadalah/59: 11*, <https://quran.nu.or.id/al-mujadalah/11>, (diakses pada 18 April 2025).

Ayat ini memberikan motivasi spiritual bahwa menuntut ilmu merupakan aktivitas mulia yang akan mendapatkan penghargaan di dunia dan akhirat. Oleh karena itu, pendidikan bukan hanya menjadi kewajiban, tetapi juga bagian dari ibadah yang harus dilakukan dengan sungguh-sungguh.

Pendidikan memiliki peranan penting dalam membentuk dan mengembangkan potensi peserta didik. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa:

Pendidikan diamanatkan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, cerdas, kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab.<sup>4</sup>

Menurut undang-undang di atas, pendidikan bertujuan untuk dapat membentuk peserta didik menjadi pribadi yang unggul dalam berbagai aspek. Salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk karakter peserta didik menjadi pribadi yang unggul dan menjadikannya sebagai manusia yang bertakwa kepada Allah swt adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Mata pelajaran ini tentunya harus diajarkan dengan baik agar peserta didik dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>5</sup> Namun dalam realitasnya, banyak tantangan yang dihadapi oleh dunia pendidikan salah satunya adalah rendahnya minat belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran PAI.

Menurut Slameto, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.<sup>6</sup> Dalam aspek psikologi juga dijelaskan bahwa minat belajar adalah suatu hal yang dapat mempengaruhi

---

<sup>4</sup> Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 3.

<sup>5</sup> Rahma Ayu Wisiyanti, "Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam di Era Globalisasi", *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 5, No. 1, 2024, h. 1968.

<sup>6</sup> Slameto, "Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya", (Cet. IV; Jakarta: Rineka Cipta, 2021), h. 180.

peserta didik dalam kecenderungan untuk belajar.<sup>7</sup> Tanpa adanya minat, peserta didik akan kesulitan mengikuti proses pembelajaran karena tidak fokus, mudah terdistraksi, dan tidak tertarik terhadap pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar yang rendah.

Minat belajar memiliki peran strategis dalam keberhasilan pembelajaran.<sup>8</sup> Seperti yang dikemukakan oleh Renninger dan Hidi bahwa minat belajar dapat membantu proses pembelajaran peserta didik dengan melihat perkembangan minat belajar melalui 4 fase yakni Minat Situasional yang Dipicu (*Triggered Situational Interest*), Minat Situasional yang Bertahan (*Maintained Situational Interest*), Minat Individual yang Muncul (*Emerging Individual Interest*), dan Minat Individual yang Berkembang (*Well-Developed Individual Interest*). Di mana, keempat fase ini menurunkan beberapa indikator terkait bagaimana minat belajar seseorang dapat dilihat diantaranya, 1) Ketertarikan terhadap metode atau media pembelajaran, 2) Perhatian yang stabil selama proses pembelajaran, 3) Keterlibatan aktif baik dalam tugas, diskusi dan kegiatan belajar, 4) Rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran, 5) Inisiatif mencari info tambahan di luar kelas, 6) Tekun dalam mempelajari suatu topik dan 7) Memiliki minat dalam jangka panjang pada suatu topik.<sup>9</sup>

Saat peserta didik memiliki minat terhadap suatu pembelajaran yang dapat dilihat pada beberapa indikator di atas, maka pembelajaran akan dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik apalagi pembelajaran PAI merupakan pembelajaran yang bagi sebagian peserta didik adalah pembelajaran yang membosankan sehingga

---

<sup>7</sup> Rina Dwi Muliani dkk, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik*, (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2022), h. 134.

<sup>8</sup> Ani Dwi Yanti & Durinta Puspitasari, "Peran Minat dalam Pembelajaran (Studi pada Siswa SMK)", *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 6, No. 4, 2024, h. 3398.

<sup>9</sup> K. Ann Renninger & Suzanne E. Hidi, "*Interest Development, Self-Related Information Processing, and Practice*", *Routledge Taylor & Francis Group*, Vol. 61, No. 1, 2022, h. 25.

minat belajar PAI penting. Namun, realitanya tidak sesuai di mana masih banyak peserta didik yang memiliki minat yang kurang terhadap mata pelajaran PAI seperti mereka tidak fokus, mudah terdistraksi oleh suatu hal di luar pembelajaran dan lainnya.

Beberapa penelitian terdahulu telah membuktikan seperti penelitian yang dilakukan oleh Sinnoni Angraini dan Heppy Okmarisa mengatakan bahwa minat belajar penting karena membuat perhatian siswa dapat fokus ke aktivitas pembelajaran.<sup>10</sup> Selain itu, menurut Forentina Limbong dkk, minat seseorang dapat memotivasi mereka untuk berupaya meraih tujuan yang diharapkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar dapat meningkatkan fokus peserta didik terhadap mata pelajaran. Selain itu, kondisi lingkungan sekolah, suasana kelas yang kondusif serta interaksi antara guru dan siswa dapat efektif meningkatkan minat belajar.<sup>11</sup>

Keberhasilan proses belajar juga dapat dilihat dari kualitas pendidik. Hal ini tentunya menjadi perhatian utama bagi para pendidik untuk dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.<sup>12</sup> Salah satu strategi yang dapat digunakan oleh pendidik adalah dengan menggunakan evaluasi bervariasi dalam membantu proses pembelajaran khususnya dalam meningkatkan minat belajar.<sup>13</sup>

---

<sup>10</sup> Sinnoni Angraini & Heppy Okmarisa, "Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan *Discovery Learning* pada Materi Sistem Periodeik Unsur di SMA Cendana Pekanbaru", *Journal of Research and Education Chemistry*, Vol. 5, No. 1, 2023, h. 45.

<sup>11</sup> Forentina Limbong dkk, "Studi Literatur: Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Biologi", *Jurnal Bioshell: Jurnal Pendidikan Biologi, Biologi, dan Pendidikan IPA*, Vol. 14, No. 1, 2025, h. 35.

<sup>12</sup> Retno Fentari dkk, "Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidik Melalui Model Kooperatif Tipe *Picture and Picture*", *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 6, No. 4, 2023, h. 3625.

<sup>13</sup> Lismawati dkk, "Pelatihan Evaluasi Siswa dalam Pembelajaran PAI dan Bahasa Arab Melalui Quiz Wordwall di SMA Muhammadiyah 15 Jakarta", *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia (JPMI)*, Vol. 3, No. 4, 2023, h. 498.

Evaluasi pembelajaran menurut Bloom adalah proses pengumpulan informasi secara sistematis untuk mengetahui apakah telah terjadi perubahan pada diri peserta didik dan sejauh mana perubahan tersebut terjadi.<sup>14</sup> Evaluasi ini berperan penting dalam menentukan kualitas pembelajaran dan tindakan yang harus dilakukan dalam pembelajaran.<sup>15</sup> Selain itu, evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Beberapa penelitian sebelumnya yang mengkaji terkait evaluasi pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran seperti dapat meningkatnya minat belajar peserta didik.<sup>16</sup> Sejalan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh Rismawati dkk, juga menunjukkan minat belajar peserta didik dapat meningkat dari 60% menjadi 80% dengan menggunakan media evaluasi pembelajaran yang menarik.<sup>17</sup>

Perkembangan teknologi informasi memiliki dampak signifikan pada pendidikan yang memungkinkan pembelajaran dapat lebih interaktif dan menarik, seperti melalui penggunaan media dalam evaluasi pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu media evaluasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik adalah *Quizizz*.<sup>18</sup> *Quizizz* merupakan aplikasi yang diciptakan pada tahun 2015 oleh Ankit Gupta dan Deepak

---

<sup>14</sup> Hani Subakti dkk., "Evaluasi pada Pembelajaran Era Society 5.0", (Bandung, Jawa Barat: CV Media Sains Indonesia, 2022), h.4.

<sup>15</sup> Hani Subakti dkk., h.5.

<sup>16</sup> Nabillah Mujahadah Iskandar dan Rasmitadila, "Peningkatan Kualitas Melalui Evaluasi yang Efektif: Tinjauan Terhadap Praktifk dan Metode Evaluasi", *Jurnal Karimah Tauhid*, Vol. 3, No. 2, Tahun 2024, h. 2281.

<sup>17</sup> Rismawati, Arnida, Anita Ma'rur Rahman, "Meningkatkan Minat Siswa dalam Evaluasi Pembelajaran Melalui Media Interaktif di SDN Panyyikokang II", *Global Journal Education and Learning*, Vol. 2, No. 2, 2025, h. 800.

<sup>18</sup> Dyana Fatikhasari, dkk, "Penerapan Media Interaktif Quizizz untuk Mengembangkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Barisan dan Deret Aritmetika", *Elips: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 5, No. 2, 2024, h. 236.

Cheenath. Keduanya membuat aplikasi ini dengan tujuan awal untuk meningkatkan kemampuan belajar matematika.<sup>19</sup>

Adapun penelitian terdahulu yang meneliti terkait penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik seperti yang dilakukan oleh Diah Selviani dkk dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat efektif meningkatkan minat belajar secara signifikan.<sup>20</sup> Sejalan dengan itu, Khairunnisa Hadji Ali juga menemukan bahwa *Quizizz* dapat efektif meningkatkan minat belajar peserta didik dimana dapat mempermudah guru dalam mengajar dan menilai serta membuat peserta didik dapat lebih aktif di kelas.<sup>21</sup>

*Quizizz* dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi yang dapat membantu proses pembelajaran. Guru dapat membuat soal/kuis pada *Quizizz* dan peserta didik dapat menjawabnya dengan menggunakan smartphone masing-masing. Namun, penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis teknologi seperti *Quizizz* ternyata masih menghadapi berbagai kendala di lapangan salah satunya yakni masih banyak peserta didik yang tidak memiliki perangkat yang memadai seperti smartphone dan internet untuk mendukung proses pembelajaran mereka. Oleh karena itu, pencipta *Quizizz* pada tahun 2021 meluncurkan fitur baru yakni fitur

---

<sup>19</sup> Quizizz, *Tentang Quizizz Careers*, <https://quizizz.com/home/careers?lng=id>, (diakses pada Kamis, 16 Mei 2024).

<sup>20</sup> Diah Selviani dkk, "Efektivitas Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X SMK", *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*, Vol. 8, No. 1, 2024, h. 141.

<sup>21</sup> Khairunnisa Hadji Ali, "Efektifitas Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar dalam Pembelajaran SKI Siswa Kelas 5 MIN 1 Minahasa", *Tesis Institut Agama Islam Negeri Manado*, 2024, h. 96.

*Quizizz Paper Mode* yang dapat memungkinkan peserta didik untuk ikut bermain *Quizizz* tanpa khawatir memiliki perangkat teknologi dan internet.<sup>22</sup>

Penelitian-penelitian terdahulu telah banyak meneliti terkait penggunaan *Quizizz Paper Mode* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, peneliti ingin melakukan penelitian dengan sesuatu yang berbeda. Tren penelitian ini telah banyak diteliti di jenjang SD dan SMP pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Namun, khusus di jenjang SMK, sejauh penelusuran tinjauan pustaka peneliti masih belum menemukan adanya penelitian yang mengkaji terkait bagaimana efektivitas penggunaan media *quizizz paper mode* sebagai evaluasi pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar PAI peserta didik. Maka, penelitian ini mencoba untuk meneliti penggunaan media *quizizz paper mode* sebagai evaluasi pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di jenjang SMK yang ada di Majene.

Peneliti menggunakan *quizizz paper mode* karena aplikasi ini sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan juga sudah banyak yang membuktikan bahwa aplikasi tersebut dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Walaupun *quizizz* ini menarik untuk digunakan, peneliti masih ingin mencari tahu apakah *quizizz paper mode* atau mode kertas ini masih dapat meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran PAI.

Setelah peneliti melakukan pengkajian dan mendapatkan tren masalahnya, peneliti juga melakukan observasi dan wawancara di UPTD SMK Negeri 2 Majene

---

<sup>22</sup> Quizizz, *Tentang Quizizz Careers*, <https://quizizz.com/home/careers?lng=id>, (diakses pada Kamis, 16 Mei 2024).

bersama guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di UPTD SMK Negeri 2 Majene, minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran PAI masih cukup rendah. Hal ini terlihat dari perilaku peserta didik di dalam kelas yang tidak antusias dan menyimak saat guru sedang mengajar. Selain itu, peserta didik juga fokus bermain *smartphone* dan *games online* serta ribut di kelas.

Peneliti juga melakukan wawancara awal bersama beberapa guru PAI di UPTD SMK Negeri 2 Majene, Rahmatia, S.Pd.I. di mana didapatkan data bahwa guru mengajar hanya menggunakan papan tulis dan buku paket. Selain itu, dalam hal evaluasi pembelajaran, guru hanya menggunakan soal-soal yang ada di buku dalam proses evaluasi pembelajaran peserta didik. Senada dengan itu, Syawal selaku salah satu guru PAI di UPTD SMK Negeri 2 Majene juga mengatakan bahwa peserta didik memiliki minat belajar yang kurang terhadap mata pelajaran PAI karena media yang digunakan hanya bersumber dari buku paket PAI dimana peserta didik tidak memiliki gairah belajar karena cepat merasa bosan.

Selain guru, peneliti juga melakukan wawancara dengan peserta didik. Dari hasil wawancara tersebut peserta didik mengaku senang dengan pembelajaran PAI hanya dengan menggunakan media buku paket dan papan tulis. Namun, di sisi lain terdapat beberapa peserta didik yang kurang minat dan merasa pembelajaran PAI membosankan sehingga perlu diajarkan dengan variasi yang berbeda seperti penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil temuan ini memberi peneliti gambaran awal tentang minat belajar peserta didik di UPTD SMK Negeri 2 Majene.

Alasan peneliti memilih UPTD SMK Negeri 2 Majene sebagai lokasi penelitian adalah karena sekolah tersebut merupakan sekolah peneliti dan pada saat masih bersekolah dahulu, peneliti menemukan masalah seperti rendahnya minat belajar pada mata pelajaran PAI. Setelah melakukan observasi awal dan wawancara bersama guru PAI dan peserta didik, peneliti semakin yakin untuk meneliti di sekolah tersebut karena permasalahan rendahnya minat belajar di sekolah tersebut masih ada.

Berlandaskan permasalahan di atas, peneliti tertarik mencari tahu apakah *quizizz paper mode* dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar PAI di UPTD SMK Negeri 2 Majene. Perlu adanya upaya yang dilakukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran PAI. Oleh karena itu, diharapkan dengan adanya penelitian tentang implementasi media *quizizz paper mode* sebagai evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran PAI di kelas XI TKJ 2 di UPTD SMK Negeri 2 Majene dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana minat belajar peserta didik di kelas XI TKJ 2 di UPTD SMK Negeri 2 Majene sebelum diterapkan evaluasi pembelajaran *Quizizz Paper Mode*?

2. Bagaimana minat belajar peserta didik di kelas XI TKJ 2 di UPTD SMK Negeri 2 Majene setelah diterapkan evaluasi pembelajaran *Quizizz Paper Mode*?
3. Apakah evaluasi pembelajaran *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik di kelas XI TKJ 2 di UPTD SMK Negeri 2 Majene?

### **C. Hipotesis**

1. H1: Terdapat peningkatan minat belajar pada peserta didik setelah implementasi evaluasi pembelajaran *Quizizz Paper Mode*.
2. H0: Tidak terdapat peningkatan minat belajar pada peserta didik setelah implementasi evaluasi pembelajaran *Quizizz Paper Mode*.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah H1 yakni terdapat peningkatan minat belajar pada peserta didik setelah implementasi evaluasi pembelajaran *Quizizz Paper Mode*.

### **D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan**

#### **1. Definisi Operasional**

Definisi operasional adalah pemaknaan variabel-variabel penelitian yang dirumuskan sendiri oleh peneliti. Definisi operasional diperlukan untuk menghindari terjadinya kekeliruan pengertian pembaca terhadap variabel-variabel dalam judul penelitian.<sup>23</sup>

##### **a. Evaluasi Pembelajaran *Quizizz Paper Mode***

Evaluasi pembelajaran *Quizizz Paper Mode* merupakan sebuah alat evaluasi untuk menilai hasil belajar peserta didik berupa *games* soal pilihan ganda dengan

---

<sup>23</sup> Dameria Sinaga, "Buku Ajar Metodologi Penelitian", (Cet. I; Jakarta: UKI Press, 2022), h. 26.

menggunakan kertas, telepon cerdas dan laptop sebagai perangkat utamanya. Peserta didik diberikan kode QR yang berisi jawaban pilihan dalam bentuk kertas yang telah disiapkan oleh guru. Guru akan menyiapkan soal dan menampilkannya melalui layar proyektor dan peserta didik mengangkat kertas jawaban yang sesuai dan guru memindai jawaban peserta didik dengan menggunakan *smartphone*. *Quizizz Paper Mode* ini akan cukup gaduh saat diimplementasikan karena peserta didik akan saling bersaing dalam meraih skor terbanyak, namun sangat menyenangkan.

#### **b. Minat Belajar**

Minat belajar adalah kecenderungan sikap dalam belajar peserta didik terhadap materi ajar atau mata pelajaran yang diajarkan oleh guru. Minat belajar disini dapat berupa bagaimana peserta didik dalam memperhatikan dan menyimak materi yang diajarkan oleh guru, bagaimana peserta didik dapat termotivasi dalam belajar, bagaimana peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

### **2. Ruang Lingkup Pembahasan**

Ruang lingkup pada penelitian ini hanya dibatasi pada topik penelitian saja yakni terkait evaluasi pembelajaran *Quizizz Paper Mode* dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dimana lokasi penelitian atau objek penelitian yang akan diteliti adalah kelas XI TKJ 2 di UPTD SMK Negeri 2 Majene. Adapun minat belajar yang akan diteliti oleh peneliti adalah berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Renninger dan Hidi yang akan mengukur minat belajar peserta didik melalui 4 fase perkembangan minat belajar yaitu Minat Situasional yang Dipicu, Minat Situasional yang Bertahan, Minat Individual yang Muncul dan Minat Individual yang Berkembang.

### **E. Kajian Pustaka**

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Penelitian terdahulu ini dapat menjadi pembanding antara penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini dan dapat digunakan dalam menemukan masalah yang sedang terjadi dan akan dilaksanakan oleh peneliti. Adapun beberapa penelitian terdahulu sebagaimana dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pertama yang ditulis M. Dio Rizkiyansyah dengan judul “Pengembangan Penilaian Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi *Quizizz* pada Pembelajaran PAI Fase E”. Persamaan penelitian tersebut dengan yang akan diteliti oleh peneliti adalah ingin meneliti terkait aplikasi *Quizizz* sebagai instrumen penilaian pada pembelajaran PAI fase E. Hasilnya adalah sebanyak 81% peserta didik berhasil evaluasi dan mendapatkan skor 88% untuk guru dengan kategori sangat baik. Adapun perbedaan dengan penelitian ini yakni penelitian ini menggunakan metode R&D dan hanya meneliti aplikasi *quizizz* sedangkan peneliti ingin meneliti penggunaan aplikasi *quizizz paper mode* yang merupakan fitur baru dari *quizizz* itu sendiri. Selain itu, peneliti juga akan meneliti dengan menggunakan metode kuantitatif menggunakan *pre-experimental design*.
2. Tesis dari Abdul Muchlis dengan judul “Pengaruh Aplikasi *Quizizz Paper Mode* Terhadap Minat Belajar dan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: penelitian dilaksanakan di MA Al-Hikmah 2 Benda Sirampong Brebes”. Persamaan penelitian ini dengan yang akan diteliti peneliti adalah sama-sama ingin mencari tahu pengaruh aplikasi

*quizizz paper mode* terhadap minat belajar peserta didik dengan menggunakan metode kuantitatif. Hasil yang didapatkan adalah sebanyak 36% terdapat pengaruh setelah diimplementasikan *quizizz paper mode*. Perbedaannya adalah peneliti hanya meneliti terkait minat belajar dengan menggunakan pendekatan *pre-experimental design one group* menggunakan dua tes yakni *pre-test* dan *post-test*. Selain itu, objek yang diteliti juga berbeda dimana peneliti akan meneliti pada mata pelajaran PAI di jenjang SMK di Kota Majene sedangkan penelitian ini meneliti pada mata pelajaran SKI.

3. Penelitian oleh Fa'iqotul Millah dengan judul penelitian "Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MAN 3 Bojonegoro". Persamaan penelitian ini dengan yang akan diteliti oleh peneliti adalah ingin meneliti terkait penggunaan *quizizz paper mode* dengan menggunakan metode kuantitatif. Selain itu, pendekatan kuantitatif yang digunakan, peneliti akan menggunakan pendekatan yang sama dengan penelitian ini yakni menggunakan *pre-experimental design*. Perbedaannya adalah penelitian ini ingin mencari tahu pengaruh *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar sedangkan peneliti ingin mencari tahu tentang minat belajar.
4. Penelitian oleh Fadila Khairunnisa dkk dengan judul "Implementasi Media Digital Berbasis *Quizizz* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Wonosobo". Persamaan dengan penelitian ini dengan yang akan dilakukan peneliti adalah meneliti aplikasi *quizizz*. Perbedaannya terletak

pada metode yang digunakan dimana penelitian ini menggunakan kualitatif sedangkan peneliti akan menggunakan kuantitatif. Selain itu, peneliti juga meneliti fitur *quizizz* yakni *paper mode* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

5. Jurnal yang ditulis oleh Balqista Yolanda Azizah dkk, dengan judul “Penggunaan Aplikasi *Quizizz Paper Mode* Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang”. Persamaan dari penelitian ini adalah meneliti *quizizz paper mode* pada mata pelajaran PAI. Perbedaannya adalah metode penelitian ini menggunakan kualitatif sedangkan peneliti akan menggunakan metode kuantitatif. Selain itu, jika penelitian ini meneliti terkait motivasi belajar pada jenjang SMP, peneliti akan meneliti sedikit berbeda yakni minat belajar pada jenjang SMA/SMK se-derajat.
6. Jurnal dari Arizky Damayanti dkk, yang berjudul “Inovasi Penilaian Menggunakan *Paper Mode Quizizz* dalam Pembelajaran PAI”. Persamaan penelitian ini dengan yang akan diteliti oleh peneliti adalah meneliti *quizizz paper mode* dalam pembelajaran PAI. Perbedaannya adalah penggunaan metode penelitian dimana penelitian ini menggunakan metode studi pustaka sedangkan peneliti akan menggunakan metode kuantitatif.  
dapat meningkatkan minat belajar PAI peserta didik.

## **F. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui bagaimana minat belajar peserta didik di kelas XI TKJ 2 di UPTD SMK Negeri 2 Majene sebelum diterapkan evaluasi pembelajaran *Quizizz Paper Mode*.
- b. Untuk mengetahui bagaimana minat belajar peserta didik di kelas XI TKJ 2 di UPTD SMK Negeri 2 Majene setelah diterapkan evaluasi pembelajaran *Quizizz Paper Mode*.
- c. Untuk mengetahui apakah evaluasi pembelajaran *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik di kelas XI TKJ 2 di UPTD SMK Negeri 2 Majene.

## 2. Kegunaan Penelitian

### a. Manfaat Teoritis

#### 1) Peneliti

Memberikan pengetahuan baru terkait masalah yang diteliti dan memberikan kontribusi dalam pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi.

#### 2) Peneliti Selanjutnya

Menjadi bahan referensi untuk peneliti selanjutnya.

### b. Manfaat Praktis

#### 1) Guru

Sebagai bahan referensi guru dalam menggunakan evaluasi pembelajaran dan sebagai acuan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

#### 2) Peserta Didik

Untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

#### 3) Kampus

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan hasil referensi yang bermanfaat baik bagi mahasiswa tingkat program studi Pendidikan Agama Islam

maupun jurusan Tarbiyah dan Keguruan serta dapat menambah koleksi pustaka di perpustakaan kampus.

## BAB II

### TINJAUAN TEORETIS

#### **A. Implementasi Evaluasi Pembelajaran Quizizz Paper Mode**

##### **1. Arti Implementasi**

Arti implementasi penting untuk diketahui terlebih dahulu agar tidak terjadi kesalahan penafsiran kata dan tujuan penelitian menjadi jelas. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Implementasi memiliki arti pelaksanaan atau penerapan.<sup>1</sup> Sejalan dengan itu, menurut Mulyasa implementasi adalah proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi menjadi tindakan nyata yang memberikan manfaat berupa ilmu pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap.<sup>2</sup>

Mclaughlin dan Schubert yang disadur oleh Nurdin & Basyiruddin dalam Ina Magdalena dkk, menjelaskan bahwa implementasi diartikan sebagai penerapan atau pelaksanaan. Implementasi bukan hanya kegiatan yang terstruktur tetapi juga terencana yang dilakukan dengan aturan-aturan serta norma yang berlaku dengan sungguh-sungguh untuk mencapai tujuan kegiatan.<sup>3</sup>

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa implementasi merupakan sebuah tindakan dan penerapan yang dilakukan atas ide, konsep, kebijakan, atau inovasi yang terstruktur dan terencana sehingga lahir produk bermanfaat agar dapat tercapai tujuan yang diinginkan. Implementasi dilakukan agar ide atau konsep yang telah direncanakan dengan terstruktur tersebut dapat terlaksana dan menghasilkan manfaat bagi kehidupan baik bagi ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya.

---

<sup>1</sup> KBBI V, *Pengertian Implementasi*

<sup>2</sup> Harteti Jasin, "Implementasi Guru Terhadap Model Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi Covid-19 Di SDN 4 Ponelo Kepulauan", *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, (Program Pasca Sarjana, Universitas Negeri Gorontalo), h. 64.

<sup>3</sup> Ina Magdalena dkk, "Implementasi Model Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas III SDN Sindangsari III", *Pandawa: Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, Vol. 3, No. 1, 2021, h. 120.

## 2. Pengertian Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi adalah kegiatan penaksiran atau penilaian. Selain itu, Nurkencana menjelaskan bahwa evaluasi adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan suatu proses yang berkaitan dengan penentuan nilai. Sementara itu, Raka Joni menyatakan bahwa evaluasi adalah suatu proses mempertimbangkan suatu hal atau gejala dengan berbagai faktor.<sup>4</sup> Dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang dalam hal ini untuk melihat, menimbang atau menentukan nilai dari suatu hal.

Evaluasi dalam pembelajaran adalah proses yang dilakukan untuk menilai, menimbang, dan atau melihat apakah kegiatan belajar peserta didik sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Evaluasi hasil belajar peserta didik ini dilakukan oleh guru untuk melihat bagaimana proses, kemajuan, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkelanjutan.<sup>5</sup> Dalam hal ini, evaluasi menjadi penentu baik tidaknya kualitas pembelajaran peserta didik tersebut.

Menurut Bloom, evaluasi pembelajaran adalah kegiatan mengumpulkan informasi secara sistematis untuk mengetahui apakah telah terjadi perubahan pada diri peserta didik, serta untuk mengetahui sejauh mana perubahan tersebut terjadi. Sejalan dengan itu, Zainul dan Nasution mengemukakan bahwa evaluasi pembelajaran adalah proses pengambilan keputusan melalui informasi yang diambil dari hasil belajar peserta didik.<sup>6</sup> Evaluasi ini dilakukan oleh guru secara berkesinambungan untuk mengetahui apa saja nilai atau perbaikan yang diperlukan oleh kelas atau peserta didik tersebut.

---

<sup>4</sup> Wikipedia.com, *Pengertian Evaluasi*

<sup>5</sup> Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 58.

<sup>6</sup> Hani Subakti dkk., "Evaluasi pada Pembelajaran Era Society 5.0", (Bandung, Jawa Barat: CV Media Sains Indonesia, 2022), h.4.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran adalah suatu proses atau tindakan yang dilakukan oleh guru dalam menilai hasil belajar peserta didik. Dimana, evaluasi pembelajaran dilakukan secara terstruktur, menyeluruh dan berkelanjutan untuk melihat sejauh mana kualitas pembelajaran tersebut sudah baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

### 3. Tujuan Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran memiliki beberapa tujuan diantaranya sebagai berikut:

- a. Mengetahui keberhasilan pembelajaran
- b. Mengidentifikasi kendala selama proses pembelajaran
- c. Meningkatkan kualitas proses belajar mengajar<sup>7</sup>
- d. Mengukur dan menilai efektivitas proses mengajar, penggunaan metode ajar, dan kegiatan belajar secara menyeluruh<sup>8</sup>
- e. Memberikan umpan balik untuk perbaikan
- f. Meningkatkan minat dan partisipasi belajar peserta didik<sup>9</sup>

### 4. Jenis-Jenis Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran terdiri dari beberapa jenis dan terdapat perbedaan serta penggunaannya. Berikut beberapa jenis-jenis evaluasi pembelajaran yang dibedakan berdasarkan tujuannya yaitu *Pre-test* dan *Post-test*, Evaluasi Diagnostik, Evaluasi Selektif, Evaluasi Penempatan, Evaluasi Formatif, dan Evaluasi Sumatif.<sup>10</sup>

---

<sup>7</sup> Nabillah Mujahadah Iskandar dan Rasmitadila, "Peningkatan Kualitas Melalui Evaluasi yang Efektif: Tinjauan Terhadap Praktifk dan Metode Evaluasi", *Jurnal Karimah Tauhid*, Vol. 3, No. 2, Tahun 2024, h. 2282.

<sup>8</sup> Hani Subakti dkk., h. 6-7.

<sup>9</sup> Rismawati, Arnida, Anita Ma'rur Rahman, "Meningkatkan Minat Siswa dalam Evaluasi Pembelajaran Melalui Media Interaktif di SDN Panyyikokang II", *Global Journal Education and Learning*, Vol. 2, No. 2, 2025, h. 801.

<sup>10</sup> Elis Ratnawulan dan Rusdiana, "Evaluasi Pembelajaran", (Bandung: Pustaka Setia, 2014), h. 46-47.

Berikut dijabarkan masing-masing penjelasan jenis-jenis evaluasi berdasarkan tujuannya.

a. *Pre-Test* dan *Post-Test*

*Pre-Test* dilakukan Guru secara rutin sebelum memulai penyajian materi baru. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal peserta didik terhadap topik yang akan dipelajari. Sementara itu, *post-test* dilaksanakan setelah materi selesai diajarkan untuk menilai tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

b. Evaluasi Diagnostik

Evaluasi ini dilaksanakan setelah penyampaian satuan pelajaran berakhir. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kelemahan yang dialami peserta didik serta menelusuri faktor-faktor yang menjadi penyebabnya

c. Evaluasi Selektif

Evaluasi ini merupakan jenis evaluasi yang bertujuan untuk menentukan peserta didik yang paling sesuai dengan kriteria tertentu pada suatu program.

d. Evaluasi Penempatan

Evaluasi ini digunakan untuk menentukan penempatan peserta didik pada program pendidikan yang sesuai dengan karakteristik dan kemampuan mereka.

e. Evaluasi Formatif

Jenis evaluasi ini dilaksanakan setelah penyampaian satuan pelajaran atau modul selesai, dengan tujuan memberikan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran.

#### f. Evaluasi Sumatif

Evaluasi ini dilaksanakan pada akhir semester atau akhir tahun ajaran dengan tujuan untuk menilai pencapaian akademik peserta didik setelah satu periode program pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini akan meneliti terkait tentang jenis evaluasi formatif dengan menggunakan media interaktif. Media interaktif adalah media yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah yang terjadi antar pengguna dan media itu sendiri. Media interaktif ini digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dimana penggunaannya sangatlah mudah. Selain itu, dengan menggabungkan audio, visual dan teks, media interaktif diharapkan juga dapat membantu peserta didik agar lebih meningkatkan antusiasme dalam belajar dan pemahaman terhadap materi. Contoh media interaktif seperti *e-learning*, website dan aplikasi pembelajaran menarik salah satunya *Quizizz Paper Mode*. Aplikasi *Quizizz Paper Mode* ini dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang dapat memudahkan guru.

#### 5. *Quizizz Paper Mode* sebagai Evaluasi Pembelajaran

*Quizizz* merupakan sebuah media yang dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran berbasis permainan yang memiliki berbagai alat atau fitur yang dapat digunakan untuk menilai kemajuan belajar peserta didik.<sup>11</sup> *Quizizz* ini merupakan salah satu dari banyaknya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengevaluasi proses belajar peserta didik. Menariknya, aplikasi ini berbasis permainan dengan berbagai fitur soal menarik seperti pilihan ganda, essay, dan isian singkat.

---

<sup>11</sup> Putra, R. W. P, "Utilizing Paper-mode Quizizz for formative assessment in English teaching and learning", *Journal of Research on English and Language Learning (J-REaLL)*, Vol. 4, No. 1, h. 49. <https://doi.org/10.33474/j-reall.v4i1.19288>

Selain fitur soal, *Quizizz* juga dapat digunakan untuk belajar sendiri atau terlibat dalam kuis, tugas, dan presentasi kelompok baik secara langsung maupun melalui jarak jauh. Aplikasi ini tidak hanya digunakan untuk kuis semata, tetapi dapat digunakan untuk penilaian, instruksi, dan praktik yang dapat memotivasi setiap siswa untuk menguasai pembelajaran.

*Quizizz* mulanya diciptakan pada tahun 2015 oleh Ankit Gupta dan Deepak Cheenath. Keduanya membuat aplikasi ini dengan tujuan awal untuk meningkatkan kemampuan belajar matematika. Dan saat ini, *quizizz* dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan belajar di semua pelajaran. Ankit dan Deepak mulai mengembangkan *Quizizz* dari tahun ke tahun. Pada tahun 2022, *Quizizz* memiliki fitur baru yakni *Paper Mode*. *Paper mode* berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti Mode Kertas. Fitur baru ini diciptakan untuk peserta didik yang tidak memiliki perangkat elektronik seperti smartphone sehingga mereka masih dapat menikmati *Quizizz*.<sup>12</sup>

Saat ini, zaman telah berubah dimana teknologi sudah berkembang pesat. Segala aktivitas dapat dilakukan dengan cepat dan mudah akibat adanya teknologi tersebut. Adanya perkembangan teknologi yang kian maju dan pesat mengharuskan seseorang untuk senantiasa belajar dan menguasai teknologi tersebut agar tidak tergerus oleh zaman. Sebagai seorang guru tentunya harus menguasai teknologi dalam pendidikan salah satunya harus menguasai bagaimana penggunaan evaluasi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik sebagai alat yang digunakan untuk memudahkan guru dalam menilai proses belajar peserta didik agar lebih mudah memahami materi pembelajaran. Salah satu contoh media yang dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah *quizizz paper mode*.

---

<sup>12</sup> Quizizz, *Tentang Quizizz Careers*, <https://quizizz.com/home/careers?lng=id>, (diakses pada Kamis, 16 Mei 2024).

*Quizizz paper mode* sebagai evaluasi pembelajaran telah banyak diteliti seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Fitriyah dan Diana Ni'matul Khusna yang menggunakan aplikasi tersebut sebagai media evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.<sup>13</sup> Selain itu, dalam penelitian yang dilakukan oleh Arizky Damayanti dkk yang meneliti terkait kegunaan *quizizz paper mode* sebagai media evaluasi pembelajaran karena media tersebut dapat membuat peserta didik dapat lebih partisipatif dan meningkatkan minat belajarnya.<sup>14</sup> Berdasarkan hal tersebut, ditemukan bahwa *quizizz paper mode* dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

#### 6. **Manfaat *Quizizz Paper Mode***

Selain digunakan sebagai media pembelajaran, *Quizizz Paper Mode* memiliki berbagai manfaat dalam pendidikan diantaranya sebagai berikut:

- a. *Quizizz paper mode* dapat digunakan dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik karena berbasis permainan kuis.
- b. Meningkatkan minat belajar peserta didik.<sup>15</sup>
- c. Dapat digunakan sebagai asesmen dan pemberian pekerjaan rumah.
- d. Dapat menarik perhatian peserta didik agar dapat fokus kepada pelajaran.
- e. Membuat peserta didik dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

---

<sup>13</sup> Fitriyah dan Diana Ni'matul Khusna, "Quizizz Paper Mode sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII SMP IT Baitul Muslim, Way Jepara Lampung Timur", *JPPG: Jurnal Pengembangan Profesi Guru*, Vol. 1, No. 1, 2021, h. 8.

<sup>14</sup> Syafin Fuadi Fahmi dan Heni Listiana, "Quizizz Paper Mode sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII B MTsN Sampang", *Jurnal Media Akademik*, Vol. 3, No. 6, 2025, h. 9.

<sup>15</sup> Chintya Pramugita dkk, "Penggunaan Media Interaktif Youtube dan *Quizizz Paper Mode* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Lemahireng 05 dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila", *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, Vol. 1, No. 11, 2023, h. 49, doi:10.5281/zenodo.10252180.

f. Memberikan umpan balik secara langsung.<sup>16</sup>

## 7. Kekurangan dan Kelebihan *Quizizz Paper Mode*

### a. Kelebihan *Quizizz Paper Mode*

- 1) Peserta didik tidak perlu menggunakan alat elektronik maupun tersambung ke internet.
- 2) Guru bisa memindai *Quizizz Cards* (Q-Cards) yang berisi jawaban peserta didik, sehingga dengan segera guru dapat mengetahui apakah jawaban peserta didik tersebut benar atau salah.
- 3) Q-Cards jawaban untuk peserta didik dapat digunakan kembali dengan materi kuis yang berbeda.
- 4) Tiap peserta didik masing-masing memiliki satu lembar jawaban Q-Cards.
- 5) Perbedaan Q-Cards di antara peserta didik mencegah mereka menyalin jawaban dari rekan-rekan mereka.<sup>17</sup>

### b. Kekurangan *Quizizz Paper Mode*

- 1) Guru harus menggunakan dua perangkat yakni *smartphone* dan *laptop* serta harus terhubung dengan internet.
- 2) Guru harus menyediakan aplikasi *quizizz* di *smartphone* dengan mengunduhnya dan ini memerlukan beberapa ruang penyimpanan di *smartphone*.
- 3) Fitur *quizizz paper mode* hanya dapat digunakan pada jenis soal pilihan ganda.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Tia Angelina dkk, "Efektivitas Media Paper Mode dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, Vol. 7, No. 6, 2023, h. 3737.

<sup>17</sup> Rini dan Ulhaq Zuhdi, "Pengaruh Media *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik", *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 11 No.1, 2021, h. 65.

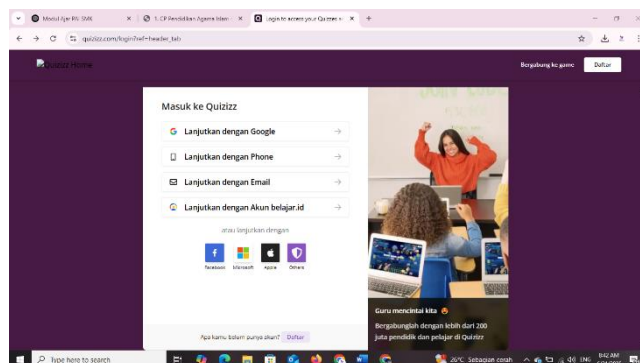
<sup>18</sup> Rini dan Ulhaq Zuhdi, h. 67

## 8. Langkah-Langkah Penggunaan *Quizizz Paper Mode*

Berikut langkah-langkah penggunaan *quizizz paper mode*:

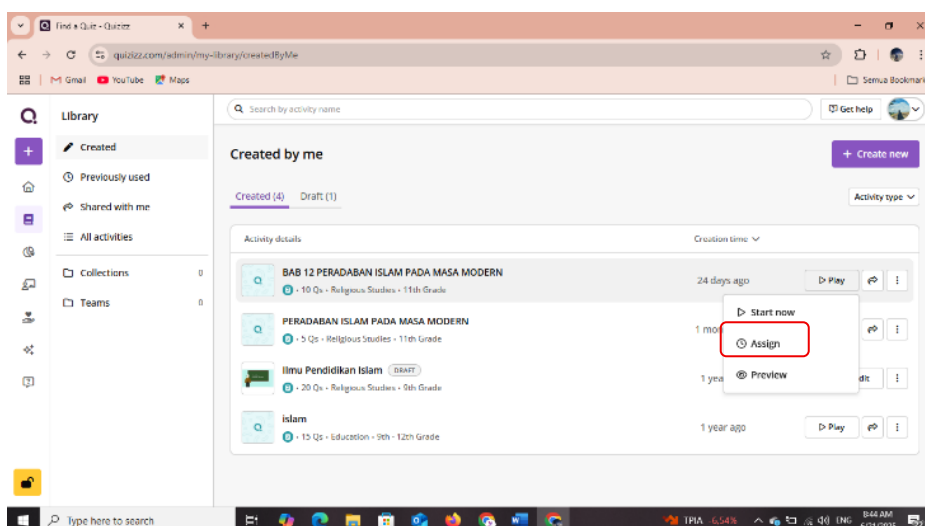
- a. Pendidik melakukan login akun pada *Quizizz.com* kemudian membuat beberapa soal sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan.<sup>19</sup>

**Gambar 2.1 Login ke Website**



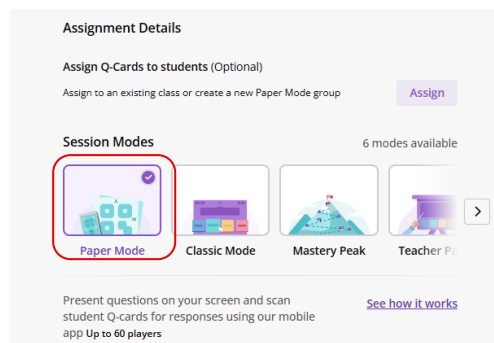
- b. Setelah soal selesai, maka akan terdapat 3 pilihan yaitu pembelajaran sinkronus yaitu memulai quiz secara langsung. Pembelajaran asinkronus yaitu quiz dijadikan pekerjaan rumah yang kemudian akan dijadwalkan dan siswa jawab dengan kertas. Untuk melakukan quiz dengan menggunakan mode kertas maka pilih siswa jawab dengan kertas (mode kertas).

**Gambar 2. 2 Pilih Soal dan Mulai**



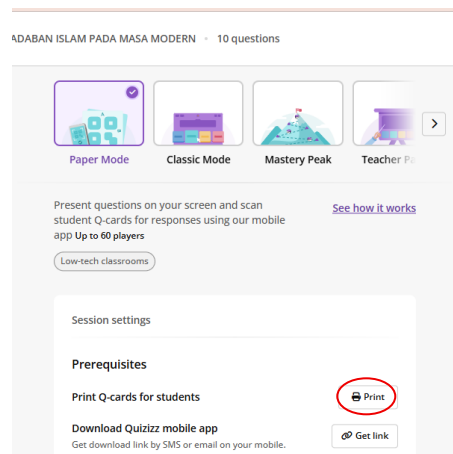
<sup>19</sup> Tia Angelina dkk, h. 3738.

**Gambar 2. 3 Pilih Mode Kertas**



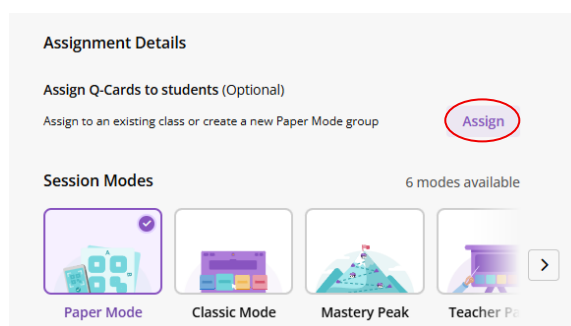
- c. Untuk melanjutkan maka kita akan diarahkan untuk melakukan print kartu QR untuk peserta didik.

**Gambar 2. 4 Print Kartu QR Peserta Didik**

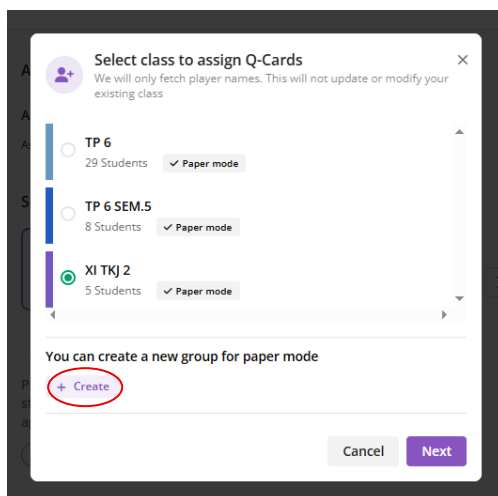


- d. Kita juga bisa menambahkan nama peserta didik pada kertas QR yang akan di scan.

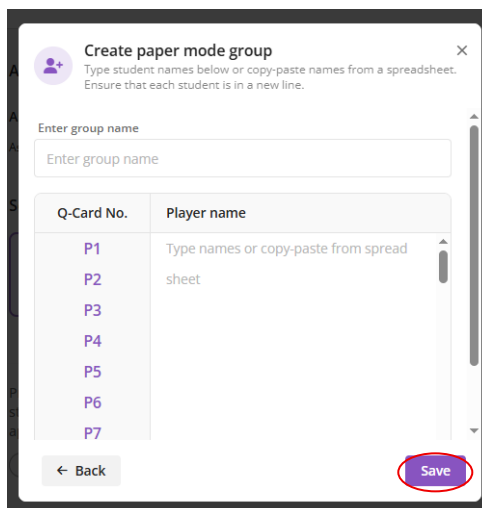
**Gambar 2. 5 Pilih Assign Untuk Menambah Nama Peserta Didik**



**Gambar 2. 6 Klik Create untuk Buat Nama Peserta Didik**



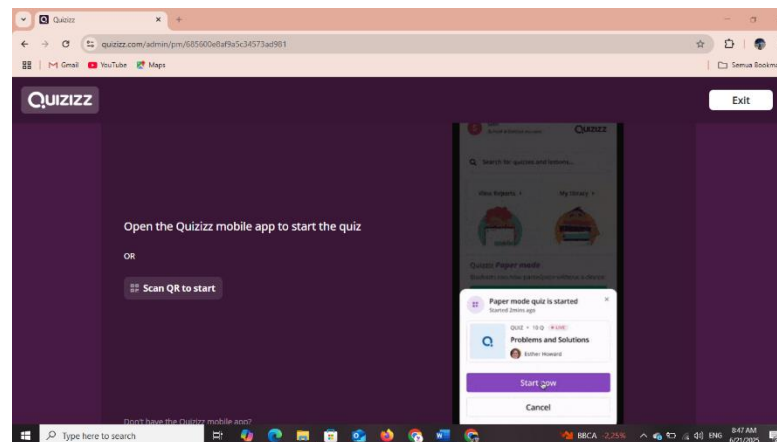
**Gambar 2. 7 Isi Nama Peserta Didik lalu Klik Save**



- e. Selanjutnya pilih mulai untuk memulai quiz mode kertas.<sup>20</sup>
- f. Disini kita akan diminta untuk menyiapkan perangkat smartphone untuk login dengan akun yang sama pada *quizizz.com* dengan menggunakan aplikasi quizizz yang sudah diunduh pada playstore sebelumnya.

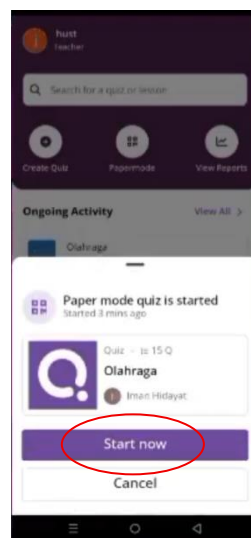
<sup>20</sup> Ghina Qodriya dkk, "Pengaruh Penggunaan *Quiziz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V Sekolah Dasar", *Jurnal Cendikia Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 1, 2024, h. 114.

**Gambar 2. 8 Tampilan Sebelum Mulai**



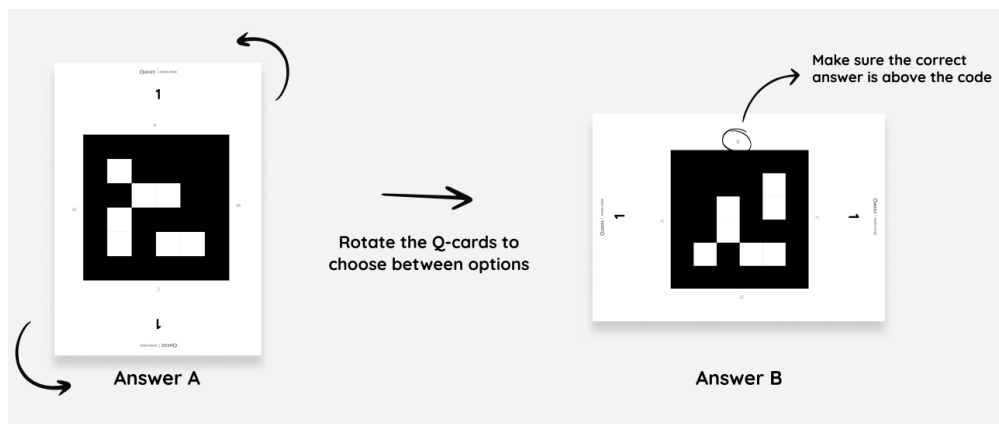
- g. Setelah login pada smartphone, pilih pelajaran yang sedang berlangsung dan klik mulai untuk memulai permainan.

**Gambar 2. 9 Tampilan pada Smartphone untuk Memulai Kuis**



- h. Maka soal yang telah dibuat akan ditampilkan pada layar untuk kemudian dijawab oleh peserta didik.
- i. Pada kertas yang dibagikan kepada peserta didik, akan terdapat 4 pilihan jawaban. Peserta didik hanya perlu memutar kertas sesuai dengan jawaban yang mereka anggap benar dimana pilihan jawaban benar akan berada di atas.

**Gambar 2. 10 Kode QR Jawaban dan Cara Penggunaan**



- j. Selanjutnya, pendidik akan melakukan scan jawaban peserta didik menggunakan smartphone yang hasilnya akan langsung tampak pada layar.<sup>21</sup>

## **B. Minat Belajar Peserta Didik**

### **1. Pengertian Minat Belajar**

Menurut Slameto, minat belajar adalah rasa lebih suka atau ketertarikan terhadap sesuatu tanpa ada yang menyuruh atau tanpa adanya paksaan.<sup>22</sup> Muhibbin Syah mendeskripsikan bahwa minat belajar merupakan kecenderungan, kegairahan dan rasa ingin yang besar seseorang terhadap suatu aktivitas.<sup>23</sup> Selain itu, Sujanto dalam Nurhayati & Julita Sari Nasution mendefinisikan minat belajar sebagai suatu hal yang menjadi fokus perhatian dan hal ini tergantung pada lingkungan dan bakat juga lahir sendiri.<sup>24</sup>

<sup>21</sup> Wahyu Utami dkk, "Penggunaan Alat Evaluasi Berbasis *Quizizz Paper Mode* Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Teks Pengumuman dan Antusiasme Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Gedebeg Kabupaten Blora", *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 1, No. 2, 2024, h. 68.

<sup>22</sup> Slameto, "Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya", (Cet. IV; Jakarta: Rineka Cipta, 2021), h. 180.

<sup>23</sup> Siti Nur Hidayah dkk, "Pengaruh Minat Belajar, Motivasi Belajar, dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan di SMK Negeri 46 Jakarta", *Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta*, Vol. 10, 2023, h. 4.

<sup>24</sup> Nurhayati & Julita Sari Nasution, "Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VIII SMPIT Fajar Ilahi Batam", *Jurnal As-Said*, Vol. 2, No. 1, 2022, h. 7.

Dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah dorongan yang tumbuh dan hadir pada diri seseorang terhadap suatu hal tanpa adanya paksaan dari manapun. Dimana minat belajar ini dapat bergantung pada lingkungan sekitarnya apakah mendukung atau tidak karena sangat berpengaruh. Dengan minat, seseorang akan berusaha dan bersungguh-sungguh dalam belajar dan mencapai sesuatu. Oleh karena itu, minat sangat penting dalam pembelajaran agar tujuan dapat tercapai.

Menurut Hilgard yang dikutip oleh Slameto, minat belajar diartikan sebagai suatu kecenderungan yang bersifat menetap dalam diri individu untuk memberikan perhatian dan mengingat aktivitas-aktivitas tertentu. Lebih lanjut, Slameto menjelaskan dalam bukunya bahwa minat sangat berpengaruh terhadap belajar karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak cocok dengan minat peserta didik, maka materi pelajaran tersebut tidak akan menarik baginya sehingga peserta didik tidak akan belajar dengan sungguh-sungguh.<sup>25</sup> Beda halnya apabila peserta didik tersebut memiliki minat dan diikuti perasaan senang maka bahan pelajaran tersebut akan lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik karena dari minat tersebut aktivitas belajar dapat bertambah dimana peserta didik akan terlibat aktif dalam pembelajaran tersebut.

Terdapat empat fase dalam pengembangan minat yang dikemukakan oleh Renninger dan Hidi yakni Minat Situasional yang Dipicu (*Triggered Situational Interest*), Minat Situasional yang Bertahan (*Maintained Situational Interest*), Minat Individual yang Muncul (*Emerging Individual Interest*), dan Minat Individual yang Berkembang (*Well-Developed Individual Interest*).<sup>26</sup> Keempat fase tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Minat Situasional yang Dipicu (*Triggered Situational Interest*)

---

<sup>25</sup> Slameto, h. 57.

<sup>26</sup> K. Ann Renninger & Suzanne E. Hidi, “*Interest Development, Self-Related Information Processing, and Practice*”, *Rotledge Taylor & Francis Group*, Vol. 61, No. 1, 2022, h. 25.

Pada fase pertama ini, peserta didik menunjukkan minat yang spontan dikarenakan adanya stimulus dari luar seperti peserta didik menyukai suatu materi yang disampaikan pertama kali dan bisa pula peserta didik menunjukkan perhatian lebih saat guru menggunakan metode atau media belajar yang variatif.

b. Minat Situasional yang Bertahan (*Maintained Situational Interest*)

Pada fase ini minat belajar peserta didik dapat bertahan apabila didukung oleh lingkungan seperti pembelajaran yang bermakna dan materi pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini juga mendukung agar peserta didik dapat lebih fokus terhadap materi apabila lingkungan mendukung.

c. Minat Individual yang Muncul (*Emerging Individual Interest*)

Pada fase ketiga ini, peserta didik mulai menunjukkan ketertarikan pribadi terhadap suatu topik. Hal ini dapat ditunjukkan melalui perilaku peserta didik yang menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi dan memiliki inisiatif sendiri untuk mencari informasi dari luar.

d. Minat Individual yang Berkembang (*Well-Developed Individual Interest*)

Pada fase keempat ini, minat sudah menjadi bagian dari peserta didik dimana peserta didik akan sukarela terlibat aktif secara mendalam dan berkelanjutan. Dalam hal ini, peserta didik akan merasa senang dalam belajar dan merasa termotivasi karena adanya minat pribadi ini bukan disebabkan karena tugas atau nilai.<sup>27</sup>

Dari keempat fase pengembangan minat belajar yang dikemukakan oleh Renninger dan Hidi tersebut, dapat diturunkan menjadi indikator-indikator minat belajar sebagai berikut:

a. Ketertarikan terhadap metode atau media pembelajaran

---

<sup>27</sup> K. Ann Renninger & Suzanne E. Hidi, h. 24-26.

- b. Perhatian yang stabil selama proses pembelajaran
- c. Keterlibatan aktif baik dalam tugas, diskusi dan kegiatan belajar
- d. Rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran
- e. Inisiatif mencari info tambahan di luar kelas
- f. Tekun dalam mempelajari suatu topik
- g. Memiliki minat dalam jangka panjang pada suatu topik.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti dapat menyimpulkan beberapa indikator-indikator yang dapat mengukur minat belajar peserta didik. Indikator-indikator tersebut yakni rasa senang, perhatian, ketertarikan, terlibat aktif, membuat pelajaran bermakna dan memiliki minat jangka panjang.

## **2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Minat belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar. Kedua faktor ini masing-masing memiliki pengaruh baik dalam rendahnya minat atau tingginya minat seseorang dalam belajar.

### **a. Faktor Internal**

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari individu itu sendiri. Faktor internal terbagi menjadi 3, diantaranya sebagai berikut:

#### **1) Motivasi Intrinsik**

Motivasi intrinsik adalah suatu dorongan yang muncul pada diri seseorang karena merasa puas dan tertarik akan suatu kegiatan. Dalam proses pembelajaran, peserta didik menikmati sendiri pembelajaran karena didorong oleh motivasi

intrinsik sehingga peserta didik menikmati proses pembelajaran tanpa adanya tekanan.<sup>28</sup>

## 2) Kesiapan Belajar

Hamzah dkk dalam Muhammad Furqon menjelaskan bahwa sebelum proses pembelajaran dimulai, peserta didik seharusnya sudah siap baik itu siap tubuh, jiwa dan pikiran. Ketiga hal tersebut apabila dipersiapkan dengan baik sebelum pembelajaran maka peserta didik dapat belajar dengan tenang dan penuh semangat.<sup>29</sup>

## 3) Minat Pribadi

Minat pribadi terbentuk dari pengalaman sebelumnya baik dari lingkungan keluarga ataupun sosial media dimana peserta didik memiliki rasa minat atau suka terhadap suatu topik. Jika peserta didik memiliki minat terhadap topik tersebut, maka peserta didik akan lebih semangat dan aktif dalam pembelajaran. Berbeda halnya jika sebelumnya peserta didik tersebut sama sekali tidak memiliki minat terhadap topik tersebut maka akan menunjukkan sikap tidak tertarik terhadap topik atau pembelajaran tersebut.<sup>30</sup>

### b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar peserta didik. Faktor eksternal terbagi menjadi 3 yaitu pertama Lingkungan Belajar yang menjadi krusial karena ini akan menentukan nyaman tidaknya peserta didik. Kedua, guru memiliki peranan penting dalam menjaga dan terus mendorong minat peserta didik dalam pembelajaran. Ketiga, Dukungan Sosial baik keluarga, teman, masyarakat juga sangat berpengaruh dalam meningkatkan minat peserta didik.<sup>31</sup>

---

<sup>28</sup> Muhammad Furqon, *Minat Belajar*, Cet. I, (Sumatera Barat; PT Mafy Media Literasi Indonesia, 2024), h. 10.

<sup>29</sup> Muhammad Furqon, h. 11.

<sup>30</sup> Muhammad Furqon, h. 11-12.

<sup>31</sup> Muhammad Furqon, h. 12-13.

Dapat peneliti simpulkan bahwa minat belajar dapat berasal dari mana saja, namun terdapat dua faktor yang dapat membedakan minat itu sendiri. Pertama, faktor internal minat belajar dimana ini berasal dari diri sendiri. Minat tersebut sudah ada pada diri peserta didik baik itu karena pengetahuan atau karena pengalaman sebelumnya yang didapatnya baik dari keluarga, lingkungan masyarakat ataupun dari media.

Kedua, faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar dimana minat belajar peserta didik dapat dipengaruhi oleh siapa saja selain dirinya sendiri. Guru di sekolah dapat menjadi pemicu ada tidaknya minat belajar peserta didik pada suatu materi. Oleh karena itu, seorang guru harus dituntut untuk bukan hanya mengajar tetapi juga dapat menjaga dan mengontrol agar peserta didik memiliki minat terhadap materi yang diajarkan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran agar proses pembelajaran tidak membosankan dapat meningkatkan gairah belajar peserta didik.

### **3. Fungsi Minat Belajar**

Minat belajar tentunya memiliki beberapa fungsi yang berpengaruh terhadap proses belajar peserta didik. Adapun fungsi dari minat tersebut yaitu:

- a. Minat dapat menjadi awal dari sebuah tekad peserta didik dalam belajar;
- b. Minat akan mempengaruhi intensitas seorang peserta didik; dan
- c. Dapat meningkatkan antusiasme peserta didik terhadap kegiatan yang dikerjakan oleh peserta didik tersebut.<sup>32</sup>

### **4. Upaya Meningkatkan Minat Belajar**

Minat belajar peserta didik harus senantiasa dijaga dan diawasi oleh seorang guru agar dalam proses pembelajaran peserta didik mampu memahami materi

---

<sup>32</sup> Salma Fadhilah Hanun dkk, "Penerapan Metode Project Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa", *Educativo: Jurnal Pendidikan*, Vol. 2, No. 1, 2023, h. 100, doi:10.56248/educativo.v2i1.112.

dengan baik. Beberapa upaya-upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

a. Memberikan Metode Pembelajaran yang Bervariasi

Seorang guru harus mampu menguasai berbagai metode pembelajaran dan bukan hanya menguasai satu saja karena peserta didik akan bosan dan dapat berakibat kepada materi yang akan sulit diterima oleh peserta didik. Guru bisa menggunakan metode pembelajaran menyesuaikan dengan materi pembelajaran agar dapat memahami materi dengan baik dan mendalam dengan begitu peserta didik bisa mendapatkan pengalaman pembelajaran yang bermakna.<sup>33</sup>

b. Memberikan Motivasi dan Reward

Guru juga dituntut agar peserta didik senantiasa diberi dorongan supaya peserta didik semangat dalam belajar. Selain itu, menurut DeCecco & Grawford dalam Slameto, guru dapat memberikan peserta didik reward atau insentif setelah berhasil mengerjakan sesuatu agar terdorong untuk melakukan hal lebih lanjut. Insentif ini dapat berupa nilai, barang, pujian verbal dan sebagainya.<sup>34</sup>

c. Mengelola Kelas dengan Baik

Pengelolaan kelas yang baik juga diperlukan sebagai upaya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik agar suasana kelas menjadi nyaman dan kondusif. Pengelolaan kelas ini dapat berupa pemantauan perkembangan peserta didik, memberikan dukungan dan bantuan kepada peserta didik yang membutuhkan serta memberikan umpan balik yang konstruktif.<sup>35</sup>

d. Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif

Penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai upaya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik juga dapat dilakukan oleh seorang guru.

---

<sup>33</sup> Diah Rahmasari, "Strategi Mengajar Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa", *Jurnal Citra Pendidikan*, Vol. 3, No. 3, 2023, h. 1077.

<sup>34</sup> Slameto, h. 176.

<sup>35</sup> Hesty Muliana dkk, "Upaya Guru SKI Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MA NA Penendem", *Al-Gafari: Jurnal Manajemen dan Pendidikan*, Vol. 2, No. 1, 2024, h. 32.

Media interaktif ini sangat baik karena menggabungkan media audio dan visual, aplikasi powerpoint ataupun website. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik adalah *quizizz*.<sup>36</sup>

e. Memberikan Evaluasi

Memberikan evaluasi kepada peserta didik dapat membantu memperbaiki kesalahan-kesalahan dan kekurangan dalam pembelajaran. Jika evaluasi dilakukan dengan baik maka dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.<sup>37</sup>

**C. Media Evaluasi Pembelajaran Quizizz Paper Mode dalam Meningkatkan Minat Belajar**

Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membuat suasana belajar dapat lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *quizizz*. Aplikasi ini dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam mengajar peserta didik. Selain itu, media pembelajaran ini juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Penelitian dari Abdul Muchlis yang membuktikan bahwa *quizizz paper mode* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dimana memiliki pengaruh sebanyak 39%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *quizizz paper mode* terbukti dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.<sup>38</sup> Selain itu, Feri Kurniawan dkk, juga menemukan bahwa minat belajar dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat. Dalam

---

<sup>36</sup> Kristanti dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Bermuatan Materi Bentang Alam pada Mata Pelajaran IPAS dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa", *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol. 8, No. 1, 2024, h. 171.

<sup>37</sup> Hesty Muliana dkk, h. 33.

<sup>38</sup> Abdul Muchlis, *Pengaruh Aplikasi Quizizz Paper Mode Terhadap Minat & Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Penelitian dilaksanakan di MA Al-Hikmah 2 Benda Sirampog Brebes*, (Tesis Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, 2024), h. 3.

penelitiannya, *quizizz paper mode* dipilih karena terbukti dapat meningkatkan minat belajar hingga 87% pada siklus ketiga.<sup>39</sup>

Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti ingin mencari tahu apakah penggunaan media evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode* dapat menjadi media evaluasi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *quizizz* sebagai media berbasis gamifikasi mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, seperti pada mata pelajaran SKI dan Pendidikan Pancasila, melalui fitur interaktif serta umpan balik langsung. Unsur gamifikasi pada *quizizz* tidak bergantung pada materi tertentu, melainkan pada mekanisme pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik secara umum. Oleh karena itu, penerapan *Quizizz Paper Mode* dalam PAI berpotensi mengurangi kebosanan dan meningkatkan partisipasi aktif siswa di kelas.

#### **D. Kerangka Berpikir**

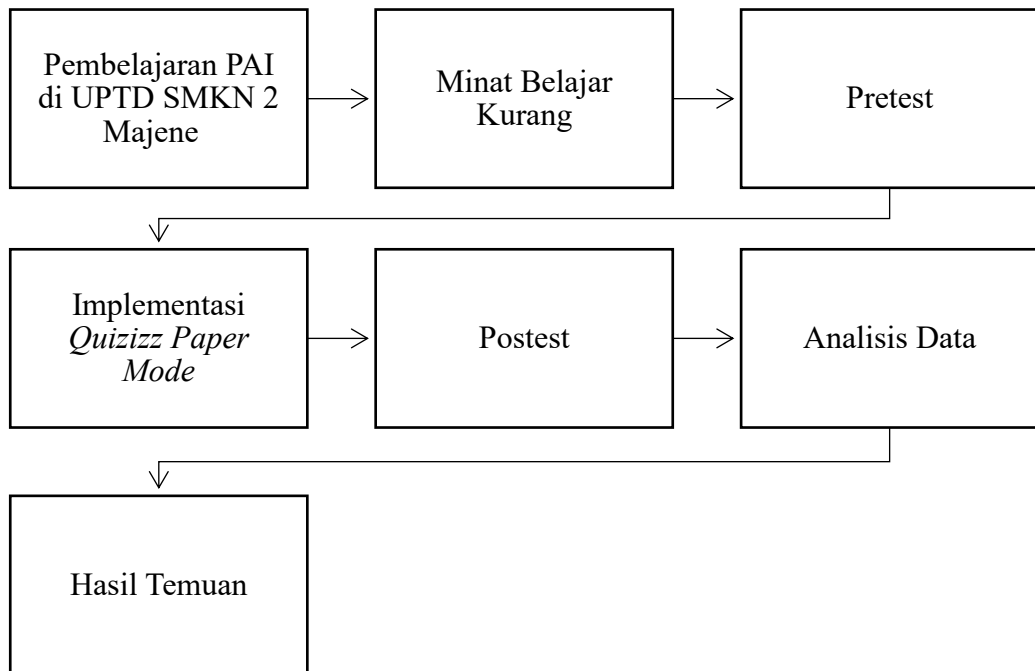
Minat belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Tanpa minat, peserta didik cenderung sulit memahami materi dan cepat merasa bosan. Untuk mengatasinya, guru perlu mengelola kelas dengan baik dan menggunakan strategi yang tepat, salah satunya melalui media evaluasi pembelajaran. Media evaluasi pembelajaran terbukti mampu meningkatkan minat belajar, dan salah satu yang dapat digunakan adalah *Quizizz Paper Mode*. Aplikasi ini dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk PAI di tingkat SMK, yang masih kerap kurang diminati. Penggunaan *Quizizz Paper Mode* memungkinkan guru menciptakan evaluasi formatif yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat mendorong minat belajar secara lebih optimal. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilatarbelakangi oleh asumsi bahwa

---

<sup>39</sup> Feri Kurniawan dkk, "Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan *Quizizz Paper Mode*", *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol. 21, No. 2, 2024, h. 188.

penerapan media evaluasi pembelajaran *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI. Hubungan antarvariabel dalam penelitian ini digambarkan dalam kerangka berpikir berikut:

**Gambar 2. 11 Bagan Kerangka Berpikir**



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### ***A. Jenis dan Lokasi Penelitian***

##### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono, penelitian dengan menggunakan metode eksperimen adalah salah satu jenis metode kuantitatif yang digunakan apabila peneliti ingin melakukan percobaan untuk mencari pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dalam kondisi yang dikendalikan.<sup>1</sup>

##### **2. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah di UPTD SMK Negeri 2 Majene tepatnya di Jln. Dr. Ratulangi No. 9, Labuang, Kec. Banggae Timur, Kabupaten Majene, Prov. Sulawesi Barat.

#### ***B. Pendekatan Penelitian***

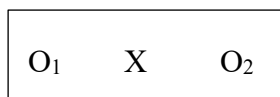
Pendekatan penelitian yang digunakan peneliti adalah dengan menggunakan *Pre-Experimental Design*. Desain yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest* tanpa randomisasi dimana desain ini hanya menggunakan satu kelas sebagai eksperimen.<sup>2</sup> Selain itu, akan dilakukan *pretest-posttest* selama proses penelitian. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan setelah diberi perlakuan.

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Cet. 4 (Bandung: Alfabeta, 2024), h. 110

<sup>2</sup> Sugiyono, h. 120.

Berikut gambaran desain tersebut:



Keterangan:

O<sub>1</sub> = Pengukuran minat belajar sebelum *Quizizz Paper Mode* diimplementasikan.

X = treatment atau perlakuan yang dilakukan oleh peneliti pada kelas eksperimen yaitu dengan menerapkan evaluasi pembelajaran *Quizizz Paper Mode* kepada peserta didik yang memiliki minat belajar yang kurang terhadap mata pelajaran PAI.

O<sub>2</sub> = Pengukuran minat belajar setelah *Quizizz Paper Mode* diimplementasikan.

### **C. Populasi dan Sampel**

Populasi adalah area umum yang di dalamnya terdapat obyek atau subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik khusus yang telah ditetapkan oleh peneliti.<sup>3</sup> Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI TKJ di UPTD SMKN 2 Majene.

Menurut Sugiyono, sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang terdapat dalam suatu populasi. Adapun jenis sampel yang digunakan peneliti adalah purposive sampling yang dimana sampel ini digunakan sesuai dengan tujuan penelitian yakni peneliti mengambil satu kelas sebagai kelas eksperimen.<sup>4</sup> Sampel ini digunakan karena memiliki akses ketersediaan guru dan jadwal kelas serta kelas ini juga memiliki karakteristik minat belajar PAI yang rendah dan masih menggunakan media konvensional dalam pembelajaran. Adapun sampelnya terdiri dari 30 peserta didik pada kelas XI TKJ 2.

---

<sup>3</sup> Sugiyono, h. 130.

<sup>4</sup> Sugiyono, h. 138.

#### **D. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner atau angket dan dokumentasi. Kuesioner/angket adalah salah satu cara pengumpulan data dengan menggunakan serangkaian pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden dengan maksud untuk mendapatkan informasi atau data.<sup>5</sup> Melalui kuesioner ini, dapat diketahui apakah ada pengaruh sebelum dan sesudah menerapkan evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode* terhadap minat belajar peserta didik.

Selain itu, pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah dokumentasi. Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi ini meliputi data-data peserta didik seperti absensi/kehadiran, foto kegiatan pembelajaran, dan perangkat pembelajaran.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur suatu fenomena yang diamati baik berupa objek, sikap, dan sebagainya.<sup>6</sup> Adapun alat yang digunakan adalah Angket/Kuesioner untuk mengukur bagaimana minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di UPTD SMK Negeri 2 Majene sebelum dan sesudah diterapkan Evaluasi pembelajaran *Quizizz Paper Mode*. Dalam penelitian ini, skala pengukuran yang digunakan adalah skala *likert*. Skala ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang variabel yang akan diteliti. Skala *likert* tersebut terdiri dari 4 pilihan jawaban diantaranya sangat setuju (SS) = 4, setuju (S) = 3, tidak setuju (TS) = 2, dan sangat tidak setuju (STS) = 1.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Sugiyono, h. 219.

<sup>6</sup> Sugiyono, h. 166.

<sup>7</sup> Sugiyono, h. 152.

Instrumen yang digunakan adalah angket yang akan mengukur minat belajar berdasarkan indikator-indikator yang diturunkan dari teori 4 fase pengembangan minat belajar oleh Renninger dan Hidi. Adapun kisi-kisi angket minat belajar sebagai berikut:

**Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Angket *Pre-Test* dan *Post-Test* Minat Belajar**

No	Indikator	No Pernyataan	Jumlah Butir
1	Ketertarikan terhadap metode atau media pembelajaran	1-3	3
2	Perhatian yang stabil selama proses pembelajaran	4-5	3
3	Ketelibatn aktif baik dalam tugas, diskusi dan kegiatan belajar	6-8	3
4	Rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran	9-11	3
5	Inisiatif mencari info tambahan di luar kelas	12-13	3
6	Tekun dalam mempelajari suatu topik	14-15	2
7	Memiliki minat dalam jangka panjang pada suatu topik	16-18	3
Jumlah Soal			18

## F. Validasi dan Reliabilitas Instrumen

### 1. Validitas

Validasi adalah suatu ukuran yang menentukan apakah alat atau instrumen penelitian yang digunakan valid dan dapat benar-benar mengukur apa yang ingin diukur.<sup>8</sup> Dalam penelitian ini, akan digunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment* untuk menghitung validitas instrumen penelitian dimana validasi diukur dengan menggunakan aplikasi *SPSS* versi 25.

$$r = \frac{n(\sum XY) - \sum X \sum Y}{\sqrt{[n\sum X^2 - (\sum X)^2] \times [n\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

<sup>8</sup> Taqwin dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), h. 72.

Keterangan:

- $r$  = Koefisien validitas item yang dicari
- $n$  = Banyak responden
- $\sum X \sum Y$  = Jumlah hasil perkalian skor item dan skor total
- $\sum X$  = Jumlah skor dalam distribusi X
- $\sum Y$  = Jumlah skor dalam distribusi Y

Jadi, instrumen dapat dikatakan valid jika  $r$  hitung  $\geq r$  tabel.

## 2. Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali dapat mengukur objek yang sama pada waktu yang berbeda akan menghasilkan data yang sama.<sup>9</sup> Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Instrumen dapat dikatakan reliabel jika nilai  $\alpha \geq 0,6$ .

Adapun rentang nilai *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut:

- a. Apabila  $\alpha < 0.50$  maka reliabilitas rendah
- b. Apabila  $0.50 < \alpha < 0.70$  maka reliabilitas moderat
- c. Apabila  $\alpha > 0.70$  maka reliabilitas mencukupi (*sufficient reliability*) standar ukuran reliabilitas.
- d. Apabila  $\alpha > 0.80$  maka reliabilitas kuat
- e. Apabila  $\alpha > 0.90$  maka reliabilitas sempurna<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Abigail Soesana dkk, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Cet. I, (Penerbit Yayasan Kita Menulis, 2023) h. 75.

<sup>10</sup> Abigail Soesana dkk, h. 80.

## G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Penelitian ini akan menggunakan statistik deskriptif untuk menganalisa data. Menurut Sugiyono, analisis statistik deskriptif adalah metode untuk menggambarkan data yang telah dikumpulkan tanpa bertujuan menarik kesimpulan umum atau melakukan generalisasi.<sup>11</sup> Analisis ini digunakan untuk melihat gambaran umum hasil data yang didapatkan dengan melalui nilai medium, maksimum, mean atau rata-rata dan standar deviasi terhadap variabel independen, evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode* dan variabel dependen, minat belajar. Selain itu, akan dilihat pula persentase dan pengkategorisasian dari data penelitian serta akan mendeskripsikan hasil data sebelum dan sesudah penerapan evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode*. Untuk menganalisis data tersebut peneliti akan menggunakan aplikasi *SPSS* ver 25.

Persentase digunakan untuk melihat dan menghitung berapa besar persentase data penelitian. Adapun rumus persentase yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Persentase

F= Frekuensi

N= Jumlah Individu

Skala likert yang digunakan perlu dilakukan perumusan rumus interval untuk melihat bagaimana kategorisasi dari 4 jawaban kuesioner/angket. Adapun rumusnya sebagai berikut:

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{\text{Jumlah Kategori}} = \frac{4-1}{4} = \frac{3}{4} = 0,75$$

---

<sup>11</sup> Sugiyono, h. 226.

Kategorisasi:

- a. Sangat Rendah: 1- 1,75
- b. Rendah : 1,76 – 2,50
- c. Tinggi : 2,51 – 3,25
- d. Sangat Tinggi : 3,26 - 4

## 2. Analisis Statistik Inferensial

### a. Uji Prasyarat

#### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data skor minat belajar baik itu sebelum dilakukan eksperimen (*pre-test*) maupun setelah dilakukan eksperimen (*post-test*) terdistribusi normal. Pada uji normalitas ini digunakan uji *Saphiro Wilk* yang dilakukan pada kelas eksperimen yang berjumlah 30 peserta didik. Tes *Saphiro Wilk* digunakan karena jumlah sampel  $< 50$  dengan taraf signifikansi 0,05. Adapun kriteria keputusan tes *Saphiro Wilk* dapat dilihat sebagai berikut:

- a) Apabila nilai signfikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan data terdistribusi normal
- b) Apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan data tidak terdistribusi normal

Jika data terdistribusi normal, maka akan digunakan uji parametrik. Namun, apabila data tidak terdistribusi dengan normal maka akan digunakan uji non parametrik.

### b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikan pada evaluasi pembelajaran *Quizizz Paper Mode* dalam meningkatkan

minat belajar peserta didik. Hal ini dilakukan setelah uji prasyarat terpenuhi. Uji hipotesis dilakukan dengan uji *Paired Sample t-Test* untuk melihat apakah ada peningkatan dalam satu kelompok pada saat setelah dilakukan *pre-test* dan *post-test*. Dasar keputusan penerimaan hipotesis menggunakan taraf signifikansi 5%. Untuk penarikan kesimpulan, jika nilai T hitung  $>$  T tabel maka hipotesis diterima dan jika nilai T hitung  $<$  T tabel maka hipotesis ditolak. Adapun aplikasi yang akan digunakan peneliti untuk menguji hipotesis tersebut adalah dengan menggunakan aplikasi *SPSS* versi 25.

Uji T dilakukan apabila data terdistribusi secara normal. Namun, apabila data tidak terdistribusi secara normal, maka akan digunakan uji *Wilcoxon Signed Ranks* sebagai alternatif non parametrik dari uji T. Adapun dasar pengambilan keputusannya adalah jika nilai signifikansi  $<$  0,05 maka hipotesis diterima. Sedangkan, jika nilai signifikansi  $>$  0,05 maka hipotesis ditolak.

**BAB IV**  
**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Penelitian**

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap angket yang akan digunakan untuk mengukur apakah instrumen tersebut sudah layak digunakan dalam pengambilan data. Berikut hasil validitas dan reliabilitas setelah diuji dengan bantuan *SPSS* versi 25.

**Tabel 4. 1 Uji Validitas Angket Minat Belajar**

Item Pernyataan	R Tabel	R Hitung	Keterangan
1	0,3291	0,372	Valid
2	0,3291	0,699	Valid
3	0,3291	0,534	Valid
4	0,3291	0,566	Valid
5	0,3291	0,431	Valid
6	0,3291	0,507	Valid
7	0,3291	0,636	Valid
8	0,3291	0,653	Valid
9	0,3291	0,692	Valid
10	0,3291	0,642	Valid
11	0,3291	0,636	Valid
12	0,3291	0,650	Valid
13	0,3291	0,556	Valid
14	0,3291	0,707	Valid
15	0,3291	0,871	Valid
16	0,3291	0,531	Valid
17	0,3291	0,667	Valid
18	0,3291	0,542	Valid

Berdasarkan dari tabel di atas, hasil pengolahan data dengan menggunakan aplikasi *SPSS* versi 25 menunjukkan bahwa 18 item pernyataan valid. Hal ini dapat dikatakan valid karena  $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ . Diketahui bahwa  $r$  tabelnya adalah 0,3291 dengan jumlah responden uji coba sebanyak 36 orang. Adapun uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

**Tabel 4. 2 Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar**

Cronbach's Alpha	N of Items
0,896	18

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa hasil uji reliabilitas dengan skor 0,896 dapat dikatakan reliabel karena nilai *cronbach's alpha* > 0,6. Sehingga dari hasil tersebut, angket tersebut masuk kategori reliabilitas kuat.

**1. Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas XI TKJ 2 di UPTD SMK Negeri 2 Majene Sebelum Penerapan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Paper Mode**

Berikut dijabarkan hasil analisis statistik deskriptif angket minat belajar mata pelajaran PAI peserta didik di kelas XI TKJ 2 di UPTD SMK Negeri 2 Majene sebelum diterapkannya evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode*. Adapun responden di kelas tersebut berjumlah 30 orang dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 4. 3 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Pertama**

Saya lebih semangat belajar ketika guru menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	3.3	3.3	3.3
	Tidak Setuju	2	6.7	6.7	10.0
	Setuju	19	63.3	63.3	73.3
	Sangat Setuju	8	26.7	26.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 3,3% menjawab Sangat Tidak Setuju (STS), sebesar 6,7% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 63,3% menjawab Setuju (S) dan sebesar 26,7% menjawab Sangat Setuju (SS). Dapat dilihat bahwa jawaban Sangat Tidak Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 4 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Kedua**

<b>Saya lebih tertarik belajar ketika guru menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan jelas.</b>					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Tidak Setuju	2	6.7	6.7	6.7
	Setuju	20	66.7	66.7	73.3
	Sangat Setuju	8	26.7	26.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 6,7% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 66,7% menjawab Setuju (S) dan sebesar 26,7% menjawab Sangat Setuju (SS). Dapat dilihat bahwa jawaban Tidak Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 5 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Ketiga**

<b>Saya menjadi lebih semangat belajar saat guru menggunakan media interaktif.</b>					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Tidak Setuju	4	13.3	13.3	13.3
	Setuju	23	76.7	76.7	90.0
	Sangat Setuju	3	10.0	10.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 13,3% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 76,7% menjawab Setuju (S) dan sebesar 10% menjawab Sangat Setuju (SS). Dapat dilihat bahwa jawaban Sangat Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 6 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Keempat**

<b>Saya dapat mempertahankan fokus selama proses pembelajaran berlangsung.</b>					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	10	33.3	33.3	33.3
	Tidak Setuju	18	60.0	60.0	93.3
	Setuju	2	6.7	6.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 33,3% menjawab Sangat Tidak Setuju (STS), sebesar 60% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 6,7% menjawab Setuju (S). Dapat dilihat bahwa jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Tidak Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 7 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Kelima**

<b>Saya memperhatikan penjelasan guru karena saya tertarik dengan materi yang disampaikan.</b>					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	2	6.7	6.7	6.7
	Tidak Setuju	8	26.7	26.7	33.3
	Setuju	20	66.7	66.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 6,7% menjawab Sangat Tidak Setuju (STS), sebesar 26,7% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 66,7% menjawab Setuju (S). Dapat dilihat bahwa jawaban Sangat Tidak Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 8 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Keenam**

<b>Saya aktif bertanya atau menjawab saat pembelajaran berlangsung.</b>					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	8	26.7	26.7	26.7
	Tidak Setuju	11	36.7	36.7	63.3
	Setuju	11	36.7	36.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 26,7% menjawab Sangat Tidak Setuju (STS), sebesar 36,7% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 36,7% menjawab Setuju (S). Dapat dilihat bahwa jawaban Sangat Tidak Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Tidak Setuju dan Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 9 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Ketujuh**

<b>Saya terlibat secara aktif dalam kegiatan diskusi kelompok.</b>					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	3	10.0	10.0	10.0
	Tidak Setuju	6	20.0	20.0	30.0
	Setuju	20	66.7	66.7	96.7
	Sangat Setuju	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 10% menjawab Sangat Tidak Setuju (STS), sebesar 20% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 66,7% menjawab Setuju (S) dan sebesar 3,3% menjawab Sangat Setuju (SS). Dapat dilihat bahwa jawaban Sangat Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 10 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Kedelapan**

<b>Saya senang mengerjakan tugas bersama teman saat pembelajaran.</b>					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	2	6.7	6.7	6.7
	Tidak Setuju	4	13.3	13.3	20.0
	Setuju	19	63.3	63.3	83.3
	Sangat Setuju	5	16.7	16.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 6,7% menjawab Sangat Tidak Setuju (STS), sebesar 13,3% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 63,3% menjawab Setuju (S) dan sebesar 16,7% menjawab Sangat Setuju (SS). Dapat dilihat bahwa jawaban Sangat Tidak Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 11 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Kesembilan**

<b>Saya sering bertanya kepada guru jika ada materi yang belum saya pahami.</b>					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	3	10.0	10.0	10.0
	Tidak Setuju	5	16.7	16.7	26.7
	Setuju	20	66.7	66.7	93.3
	Sangat Setuju	2	6.7	6.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 10% menjawab Sangat Tidak Setuju (STS), sebesar 16,7% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 66,7% menjawab Setuju (S) dan sebesar 6,7% menjawab Sangat Setuju (SS). Dapat dilihat bahwa jawaban Sangat Setuju adalah jawaban

dengan persentase paling rendah dan jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 12 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Kesepuluh**

<b>Saya mencari tahu lebih banyak materi pelajaran karena rasa ingin tahu saya.</b>					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	3	10.0	10.0	10.0
	Tidak Setuju	6	20.0	20.0	30.0
	Setuju	21	70.0	70.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 10% menjawab Sangat Tidak Setuju (STS), sebesar 20% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 70% menjawab Setuju (S). Dapat dilihat bahwa jawaban Sangat Tidak Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 13 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Kesebelas**

<b>Saya sering mengulang kembali materi pelajaran di rumah setelah sekolah.</b>					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	10	33.3	33.3	33.3
	Tidak Setuju	14	46.7	46.7	80.0
	Setuju	6	20.0	20.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 33,3% menjawab Sangat Tidak Setuju (STS), sebesar 46,7% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 20% menjawab Setuju (S). Dapat dilihat bahwa jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Tidak Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 14 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Kedua belas**

<b>Saya mencari informasi tambahan dari internet atau buku setelah belajar di kelas.</b>					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	9	30.0	30.0	30.0
	Tidak Setuju	15	50.0	50.0	80.0
	Setuju	6	20.0	20.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 30% menjawab Sangat Tidak Setuju (STS), sebesar 50% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 20% menjawab Setuju (S). Dapat dilihat bahwa jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Tidak Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 15 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Ketiga belas**

<b>Saya sering membuka kembali materi pelajaran di rumah.</b>					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	11	36.7	36.7	36.7
	Tidak Setuju	14	46.7	46.7	83.3
	Setuju	5	16.7	16.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 36,7% menjawab Sangat Tidak Setuju (STS), sebesar 46,7% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 16,7% menjawab Setuju (S). Dapat dilihat bahwa jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Tidak Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 16 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Keempat belas**

<b>Saya tetap belajar meskipun materi terasa sulit atau membosankan.</b>					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	8	26.7	26.7	26.7
	Tidak Setuju	15	50.0	50.0	76.7
	Setuju	7	23.3	23.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 26,7% menjawab Sangat Tidak Setuju (STS), sebesar 50% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 23,3% menjawab Setuju (S). Dapat dilihat bahwa jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Tidak Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 17 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Kelima belas**

<b>Saya tetap berusaha memahami pelajaran walaupun sulit dimengerti di awal.</b>					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	4	13.3	13.3	13.3
	Tidak Setuju	9	30.0	30.0	43.3
	Setuju	17	56.7	56.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 13,3% menjawab Sangat Tidak Setuju (STS), sebesar 30% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 56,7% menjawab Setuju (S). Dapat dilihat bahwa jawaban Sangat Tidak Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 18 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Keenam belas**

<b>Saya ingin mendalami pelajaran tertentu karena saya menyukainya.</b>					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	3.3	3.3	3.3
	Tidak Setuju	7	23.3	23.3	26.7
	Setuju	20	66.7	66.7	93.3
	Sangat Setuju	2	6.7	6.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 3,3% menjawab Sangat Tidak Setuju (STS), sebesar 23,3% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 66,7% menjawab Setuju (S) dan sebesar 6,7% menjawab Sangat Setuju (SS). Dapat dilihat bahwa jawaban Sangat Tidak Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 19 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Ketujuh belas**

<b>Saya ingin belajar lebih banyak karena pelajaran ini sesuai minat saya.</b>					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Tidak Setuju	7	23.3	23.3	23.3
	Setuju	22	73.3	73.3	96.7
	Sangat Setuju	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 23,3% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 73,3% menjawab Setuju (S) dan sebesar 3,3% menjawab Sangat Setuju (SS). Dapat dilihat bahwa jawaban Sangat Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 20 Hasil Angket Pre-Test Item Pernyataan Kedelapan belas**

<b>Saya merasa termotivasi belajar karena materi ini berguna untuk masa depan saya.</b>					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Tidak Setuju	6	20.0	20.0	20.0
	Setuju	22	73.3	73.3	93.3
	Sangat Setuju	2	6.7	6.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 20% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 73,3% menjawab Setuju (S) dan sebesar 6,7% menjawab Sangat Setuju (SS). Dapat dilihat bahwa jawaban Sangat Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

Berdasarkan hasil nilai *pre-test* pernyataan peserta didik dengan total 18 item pernyataan terkait minat belajar mata pelajaran PAI sebelum diterapkannya media pembelajaran *quizizz paper mode* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 21 Data Pre-Test Peserta Didik Kelas XI TKJ 2**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Skor</b>	<b>Mean</b>	<b>Kategori</b>
1	Abdullah Said	33	1,8	Rendah
2	Ahmad Akbar	48	2,6	Tinggi
3	Akbar	35	1,9	Rendah
4	Andi Muhammad Ilham Akbar	51	2,8	Tinggi
5	Artika Febrianti	47	2,6	Tinggi
6	Azeema Muslimah Abbas	50	2,7	Tinggi
7	Darwan	45	2,5	Tinggi
8	Herlin	53	2,9	Tinggi
9	Indah Sri Wiyarni	44	2,4	Tinggi
10	Irdan	45	2,5	Tinggi
11	Kamaluddin R	41	2,2	Tinggi
12	M. Ardian	34	1,8	Rendah
13	M. Handawi	45	2,6	Tinggi
14	Misbahuddin	34	1,8	Rendah
15	Muh. Alfath Auladi	52	2,8	Tinggi
16	Muh. Alwan Hisyam	37	2,1	Rendah

17	Muh. Dani	50	2,7	Tinggi
18	Muh. Fadlan	50	2,7	Tinggi
19	Muh. Fiqhi	43	2,4	Rendah
20	Muh. Ilham Saputra Wijaya	47	2,6	Tinggi
21	Muhammad Daffa S	50	2,7	Tinggi
22	Muhammad Nur Rivai	50	2,7	Tinggi
23	Muhtamar Rahmadi	44	2,8	Tinggi
24	Nur Fitrah	51	2,8	Tinggi
25	Reski Aulya Ramadani	47	2,6	Tinggi
26	Risma	49	2,7	Tinggi
27	Santika Dewi	54	3	Tinggi
28	Setya Fradita	36	2	Rendah
29	Sy. Farid Al Qadri	48	2,6	Tinggi
30	Taufik Hidayat	36	2	Rendah
<b>Jumlah</b>			<b>2,4</b>	<b>Rendah</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik yang memiliki minat belajar dengan kategori sangat rendah adalah 0 peserta didik, kategori rendah sebanyak 8 peserta didik, kategori tinggi sebanyak 22 peserta didik, dan kategori sangat tinggi sebanyak 0 peserta didik. Setelah dirata-ratakan, secara keseluruhan skor jawaban dari peserta didik memperoleh skor 2,4 dan hal tersebut masih tergolong dalam kategori rendah.

Berikut adalah data hasil analisis statistik deskriptif *pre-test* minat belajar peserta didik dengan nilai minimum, maksimum, mean dan standar deviasi dengan menggunakan aplikasi *SPSS* versi 25.

**Tabel 4. 22 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Pre-Test Minat Belajar**

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Saya lebih semangat belajar ketika guru menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.	30	1	4	3.13	.681

Saya lebih tertarik belajar ketika guru menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan jelas.	30	2	4	3.20	.551
Saya menjadi lebih semangat belajar saat guru menggunakan media interaktif.	30	2	4	2.97	.490
Saya dapat mempertahankan fokus selama proses pembelajaran berlangsung.	30	1	3	1.73	.583
Saya memperhatikan penjelasan guru karena saya tertarik dengan materi yang disampaikan.	30	1	3	2.60	.621
Saya aktif bertanya atau menjawab saat pembelajaran berlangsung.	30	1	3	2.10	.803
Saya terlibat secara aktif dalam kegiatan diskusi kelompok.	30	1	4	2.63	.718
Saya senang mengerjakan tugas bersama teman saat pembelajaran.	30	1	4	2.90	.759
Saya sering bertanya kepada guru jika ada materi yang belum saya pahami.	30	1	4	2.70	.750
Saya mencari tahu lebih banyak materi pelajaran karena rasa ingin tahu saya.	30	1	3	2.60	.675

Saya sering mengulang kembali materi pelajaran di rumah setelah sekolah.	30	1	3	1.87	.730
Saya mencari informasi tambahan dari internet atau buku setelah belajar di kelas.	30	1	3	1.90	.712
Saya sering membuka kembali materi pelajaran di rumah.	30	1	3	1.80	.714
Saya tetap belajar meskipun materi terasa sulit atau membosankan.	30	1	3	1.97	.718
Saya tetap berusaha memahami pelajaran walaupun sulit dimengerti di awal.	30	1	3	2.43	.728
Saya ingin mendalami pelajaran tertentu karena saya menyukainya.	30	1	4	2.77	.626
Saya ingin belajar lebih banyak karena pelajaran ini sesuai minat saya.	30	2	4	2.80	.484
Saya merasa termotivasi belajar karena materi ini berguna untuk masa depan saya.	30	2	4	2.87	.507
Valid N (listwise)	30	1	4	<b>2,498333</b>	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa terdapat beberapa item pernyataan dengan kategori sangat rendah. Item pernyataan pertama dengan skor rata-rata terendah adalah “Saya dapat mempertahankan fokus selama proses pembelajaran berlangsung” dengan skor rata-rata jawaban sebesar 1,73. Dari 30 peserta didik, terdapat 28 peserta didik dengan minat belajar termasuk kategori

rendah dan sebanyak 2 peserta didik dengan minat belajar termasuk kategori tinggi. Pernyataan rendah kedua adalah “Saya sering membuka kembali materi pelajaran di rumah” dengan skor rata-rata jawaban sebesar 1,80. Pernyataan rendah ketiga adalah “Saya sering mengulang kembali materi pelajaran di rumah setelah sekolah” dengan skor rata-rata jawaban sebesar 1,87. Pernyataan rendah keempat adalah “Saya mencari informasi tambahan dari internet atau buku setelah belajar di kelas” dengan skor rata-rata jawaban sebesar 1,90. Pernyataan rendah kelima adalah “Saya tetap belajar meskipun materi terasa sulit atau membosankan” dengan skor rata-rata jawaban sebesar 1,97. Pernyataan rendah keenam adalah “Saya aktif bertanya atau menjawab saat pembelajaran berlangsung” dengan skor rata-rata jawaban sebesar 2,10. Pernyataan rendah ketujuh adalah “Saya tetap berusaha memahami pelajaran walaupun sulit dimengerti di awal” dengan skor rata-rata jawaban sebesar 2,43.

Selain itu, terdapat beberapa pernyataan dengan perolehan skor tertinggi pertama adalah pernyataan “Saya lebih tertarik belajar ketika guru menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan jelas” dengan skor rata-rata jawaban sebesar 3,20 dimana dari 30 peserta didik, terdapat 2 peserta didik yang tidak setuju dengan pernyataan tersebut dan 28 peserta didik menjawab setuju bahkan sangat setuju. Pernyataan dengan skor tertinggi kedua adalah “Saya lebih semangat belajar ketika guru menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif” dengan skor rata-rata jawaban sebesar 3,13 dimana jumlah peserta didik yang tidak setuju adalah sebanyak 3 peserta didik dan setuju sebanyak 27 peserta didik.

**Tabel 4. 23 Interval Skor**

<b>Skala Likert</b>	<b>Kategori</b>	<b>Interval Skor</b>
1	Sangat Rendah	1,00 – 1,75
2	Rendah	1,76 – 2,50
3	Tinggi	2,51 – 3,25
4	Sangat Tinggi	3,26 – 4,00

Setelah dicari nilai rata-rata dari seluruh item pernyataan angket *pre-test* minat belajar dan dari seluruh jawaban peserta didik yang berjumlah 30 responden, maka diperoleh skor rata-rata **2,498333**. Dari skor rata-rata tersebut, jika melihat pada tabel interval skor di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar PAI peserta didik di Kelas XI TKJ 2 di UPTD SMK Negeri 2 sebelum diterapkan evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode* masih tergolong dalam kategori rendah.

## 2. Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas XI TKJ 2 di UPTD SMK Negeri 2 Majene Setelah Penerapan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz Paper Mode*

Berikut dijabarkan hasil analisis statistik deskriptif angket minat belajar mata pelajaran PAI peserta didik di kelas XI TKJ 2 di UPTD SMK Negeri 2 Majene setelah diterapkannya evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode*. Adapun responden di kelas tersebut berjumlah 30 orang dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 4. 24 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Pertama**

Saya lebih semangat belajar ketika guru menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	9	30.0	30.0	30.0
	Sangat Setuju	21	70.0	70.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar sebesar 30% menjawab Setuju (S) dan sebesar 70% menjawab Sangat Setuju (SS). Dapat dilihat bahwa jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Sangat Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 25 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Kedua**

<b>Saya lebih tertarik belajar ketika guru menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan jelas.</b>					
		<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>	<b>Valid Percent</b>	<b>Cumulative Percent</b>
Valid	Setuju	11	36.7	36.7	36.7
	Sangat Setuju	19	63.3	63.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 36,7% menjawab Setuju (S) dan sebesar 63,3% menjawab Sangat Setuju (SS). Dapat dilihat bahwa jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Sangat Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 26 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Ketiga**

<b>Saya menjadi lebih semangat belajar saat guru menggunakan media interaktif.</b>					
		<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>	<b>Valid Percent</b>	<b>Cumulative Percent</b>
Valid	Tidak Setuju	2	6.7	6.7	6.7
	Setuju	14	46.7	46.7	53.3
	Sangat Setuju	14	46.7	46.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik sebesar 6,7% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 46,7% menjawab Setuju (S) dan sebesar 46,7% menjawab Sangat Setuju (SS). Dapat dilihat bahwa jawaban Tidak Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Setuju dan Sangat Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi dengan persentase sama.

**Tabel 4. 27 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Keempat**

<b>Saya dapat mempertahankan fokus selama proses pembelajaran berlangsung.</b>					
		<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>	<b>Valid Percent</b>	<b>Cumulative Percent</b>
Valid	Tidak Setuju	2	6.7	6.7	6.7
	Setuju	23	76.7	76.7	83.3
	Sangat Setuju	5	16.7	16.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 6,7% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 76,7% menjawab Setuju (S) dan sebesar 16,7% menjawab Sangat Setuju (SS). Dapat dilihat bahwa jawaban Tidak Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 28 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Kelima**

<b>Saya memperhatikan penjelasan guru karena saya tertarik dengan materi yang disampaikan.</b>					
		<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>	<b>Valid Percent</b>	<b>Cumulative Percent</b>
Valid	Tidak Setuju	1	3.3	3.3	3.3
	Setuju	19	63.3	63.3	66.7
	Sangat Setuju	10	33.3	33.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 3,3% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 63,3% menjawab Setuju (S) dan sebesar 33,3% menjawab Sangat Setuju (SS). Dapat dilihat bahwa jawaban Tidak Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 29 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Keenam**

<b>Saya aktif bertanya atau menjawab saat pembelajaran berlangsung.</b>					
		<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>	<b>Valid Percent</b>	<b>Cumulative Percent</b>
Valid	Sangat Tidak Setuju	2	6.7	6.7	6.7
	Tidak Setuju	9	30.0	30.0	36.7
	Setuju	15	50.0	50.0	86.7
	Sangat Setuju	4	13.3	13.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 6,7% menjawab Sangat Tidak Setuju (STS), sebesar 30% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 50% menjawab Setuju (S) dan sebesar 13,3% menjawab Sangat Setuju (SS). Dapat dilihat bahwa jawaban Sangat Tidak Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 30 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Ketujuh**

<b>Saya terlibat secara aktif dalam kegiatan diskusi kelompok.</b>					
		<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>	<b>Valid Percent</b>	<b>Cumulative Percent</b>
Valid	Tidak Setuju	3	10.0	10.0	10.0
	Setuju	17	56.7	56.7	66.7
	Sangat Setuju	10	33.3	33.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik sebesar 10% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 56,7% menjawab Setuju (S) dan sebesar 33,3% menjawab Sangat Setuju (SS). Dapat dilihat bahwa jawaban Tidak Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 31 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Kedelapan**

<b>Saya senang mengerjakan tugas bersama teman saat pembelajaran.</b>					
		<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>	<b>Valid Percent</b>	<b>Cumulative Percent</b>
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	3.3	3.3	3.3
	Tidak Setuju	3	10.0	10.0	13.3
	Setuju	13	43.3	43.3	56.7
	Sangat Setuju	13	43.3	43.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 3,3% menjawab Sangat Tidak Setuju (STS), sebesar 10% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 43,3% menjawab Setuju (S) dan sebesar 43,3% menjawab Sangat Setuju (SS). Dapat dilihat bahwa jawaban Sangat Tidak Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Setuju dan Sangat Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi dimana perolehan skornya seimbang atau sama.

**Tabel 4. 32 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Kesembilan**

<b>Saya sering bertanya kepada guru jika ada materi yang belum saya pahami.</b>					
		<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>	<b>Valid Percent</b>	<b>Cumulative Percent</b>
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	3.3	3.3	3.3
	Tidak Setuju	6	20.0	20.0	23.3
	Setuju	17	56.7	56.7	80.0
	Sangat Setuju	6	20.0	20.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 3,3% menjawab Sangat Tidak Setuju (STS), sebesar 20% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 56,7% menjawab Setuju (S) dan sebesar 20% menjawab Sangat Setuju (SS). Dapat dilihat bahwa jawaban Sangat Tidak Setuju adalah

jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 33 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Kesepuluh**

<b>Saya mencari tahu lebih banyak materi pelajaran karena rasa ingin tahu saya.</b>					
		<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>	<b>Valid Percent</b>	<b>Cumulative Percent</b>
Valid	Tidak Setuju	5	16.7	16.7	16.7
	Setuju	21	70.0	70.0	86.7
	Sangat Setuju	4	13.3	13.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 16,7% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 70% menjawab Setuju (S) dan sebesar 13,3% menjawab Sangat Setuju (SS). Dapat dilihat bahwa jawaban Tidak Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 34 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Kesebelas**

<b>Saya sering mengulang kembali materi pelajaran di rumah setelah sekolah.</b>					
		<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>	<b>Valid Percent</b>	<b>Cumulative Percent</b>
Valid	Tidak Setuju	8	26.7	26.7	26.7
	Setuju	19	63.3	63.3	90.0
	Sangat Setuju	3	10.0	10.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 26,7% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 63,3% menjawab Setuju (S) dan sebesar 10% menjawab Sangat Setuju (SS). Dapat dilihat bahwa jawaban Sangat Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 35 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Kedua belas**

<b>Saya mencari informasi tambahan dari internet atau buku setelah belajar di kelas.</b>					
		<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>	<b>Valid Percent</b>	<b>Cumulative Percent</b>
Valid	Tidak Setuju	1	3.3	3.3	3.3
	Setuju	23	76.7	76.7	80.0
	Sangat Setuju	6	20.0	20.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 3,3% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 76,7% menjawab Setuju (S) dan sebesar 20% menjawab Sangat Setuju (SS). Dapat dilihat bahwa jawaban Tidak Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 36 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Ketiga belas**

<b>Saya sering membuka kembali materi pelajaran di rumah.</b>					
		<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>	<b>Valid Percent</b>	<b>Cumulative Percent</b>
Valid	Tidak Setuju	7	23.3	23.3	23.3
	Setuju	19	63.3	63.3	86.7
	Sangat Setuju	4	13.3	13.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 23,3% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 63,3% menjawab Setuju (S) dan sebesar 13,3% menjawab Sangat Setuju (SS). Dapat dilihat bahwa jawaban Sangat Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 37 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Keempat belas**

<b>Saya tetap belajar meskipun materi terasa sulit atau membosankan.</b>					
		<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>	<b>Valid Percent</b>	<b>Cumulative Percent</b>
Valid	Sangat Tidak Setuju	1	3.3	3.3	3.3
	Tidak Setuju	1	3.3	3.3	6.7
	Setuju	18	60.0	60.0	66.7
	Sangat Setuju	10	33.3	33.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 3,3% menjawab Sangat Tidak Setuju (STS), sebesar 3,3% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 60% menjawab Setuju (S) dan sebesar 3,33% menjawab Sangat Setuju (SS). Dapat dilihat bahwa jawaban Sangat Tidak Setuju dan Tidak Setuju yang memiliki skor sama adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 38 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Kelima belas**

<b>Saya tetap berusaha memahami pelajaran walaupun sulit dimengerti di awal.</b>					
		<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>	<b>Valid Percent</b>	<b>Cumulative Percent</b>
Valid	Setuju	17	56.7	56.7	56.7
	Sangat Setuju	13	43.3	43.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 56,7% menjawab Setuju (S) dan sebesar 43,3% menjawab Sangat Setuju (SS). Dapat dilihat bahwa jawaban Sangat Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 39 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Keenam belas**

<b>Saya ingin mendalami pelajaran tertentu karena saya menyukainya.</b>				<b>Valid Percent</b>	<b>Cumulative Percent</b>
		<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>		
Valid	Tidak Setuju	2	6.7	6.7	6.7
	Setuju	16	53.3	53.3	60.0
	Sangat Setuju	12	40.0	40.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 6,7% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 53,3% menjawab Setuju (S) dan sebesar 40% menjawab Sangat Setuju (SS). Dapat dilihat bahwa jawaban Tidak Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 40 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Ketujuh belas**

<b>Saya ingin belajar lebih banyak karena pelajaran ini sesuai minat saya.</b>				<b>Valid Percent</b>	<b>Cumulative Percent</b>
		<b>Frequency</b>	<b>Percent</b>		
Valid	Tidak Setuju	3	10.0	10.0	10.0
	Setuju	22	73.3	73.3	83.3
	Sangat Setuju	5	16.7	16.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 10% menjawab Tidak Setuju (TS), sebesar 73,3% menjawab Setuju (S) dan sebesar 16,7% menjawab Sangat Setuju (SS). Dapat dilihat bahwa jawaban Tidak Setuju adalah jawaban dengan persentase paling rendah dan jawaban Setuju adalah jawaban dengan persentase tertinggi.

**Tabel 4. 41 Hasil Angket Post-Test Item Pernyataan Kedelapan belas**

Saya merasa termotivasi belajar karena materi ini berguna untuk masa depan saya.					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	15	50.0	50.0	50.0
	Sangat Setuju	15	50.0	50.0	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari jumlah 30 peserta didik, sebesar 50% menjawab Setuju (S) dan sebesar 50% menjawab Sangat Setuju (SS). Dapat dilihat bahwa jawaban Sangat Setuju dan jawaban Setuju memiliki persentase seimbang dimana 15 responden menjawab Sangat Setuju dan 15 responden menjawab Setuju.

Berdasarkan hasil nilai *post-test* pernyataan peserta didik dengan total 18 item pernyataan terkait minat belajar mata pelajaran PAI setelah diterapkannya evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. 42 Data Post-test Peserta Didik Kelas XI TKJ 2**

No	Nama Siswa	Skor	Mean	Kategori
1	Abdullah Said	59	3,2	Tinggi
2	Ahmad Akbar	54	3	Tinggi
3	Akbar	43	2,4	Rendah
4	Andi Muhammad Ilham Akbar	59	3,3	Tinggi
5	Artika Febrianti	54	3	Tinggi
6	Azeema Muslimah Abbas	55	3,1	Tinggi
7	Darwan	58	3,2	Tinggi
8	Herlin	67	3,7	Sangat Tinggi
9	Indah Sri Wiyarni	54	3	Tinggi
10	Irdan	72	4	Sangat Tinggi
11	Kamaluddin R	58	3,2	Tinggi
12	M. Ardian	50	2,7	Tinggi
13	M. Handawi	50	2,7	Tinggi
14	Misbahuddin	57	3,1	Tinggi
15	Muh. Alfath Auladi	68	3,7	Sangat Tinggi
16	Muh. Alwan Hisyam	65	3,6	Sangat Tinggi
17	Muh. Dani	60	3,1	Tinggi

18	Muh. Fadlan	69	3,8	Sangat Tinggi
19	Muh. Fiqhi	61	3,4	Sangat Tinggi
20	Muh. Ilham Saputra Wijaya	54	3	Tinggi
21	Muhammad Daffa S	58	3,2	Tinggi
22	Muhammad Nur Rivai	56	3,1	Tinggi
23	Muhtamar Rahmadi	56	3,1	Tinggi
24	Nur Fitrah	53	2,9	Tinggi
25	Reski Aulya Ramadani	56	3,1	Tinggi
26	Risma	55	3,1	Tinggi
27	Santika Dewi	54	3	Tinggi
28	Setya Fradita	72	4	Sangat Tinggi
29	Sy. Farid Al Qadri	50	2,7	Tinggi
30	Taufik Hidayat	54	3	Tinggi
<b>Jumlah</b>			<b>3,2</b>	<b>Tinggi</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik yang memiliki minat belajar dengan kategori sangat rendah adalah 0 peserta didik, kategori rendah sebanyak 1 peserta didik, kategori tinggi sebanyak 22 peserta didik, dan kategori sangat tinggi sebanyak 7 peserta didik. Setelah dirata-ratakan seluruh jawaban dari responden sehingga diperoleh skor sebesar 3,2 dimana skor tersebut masuk dalam kategori tinggi.

Berikut adalah data hasil analisis statistik deskriptif *post-test* minat belajar peserta didik dengan nilai minimum, maksimum, mean dan standar deviasi dengan menggunakan aplikasi *SPSS* versi 25.

**Tabel 4. 43 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Post-Test Minat Belajar**

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Saya lebih semangat belajar ketika guru menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.	30	3	4	3.70	.466

Saya lebih tertarik belajar ketika guru menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan jelas.	30	3	4	3.63	.490
Saya menjadi lebih semangat belajar saat guru menggunakan media interaktif.	30	2	4	3.40	.621
Saya dapat mempertahankan fokus selama proses pembelajaran berlangsung.	30	2	4	3.10	.481
Saya memperhatikan penjelasan guru karena saya tertarik dengan materi yang disampaikan.	30	2	4	3.30	.535
Saya aktif bertanya atau menjawab saat pembelajaran berlangsung.	30	1	4	2.70	.794
Saya terlibat secara aktif dalam kegiatan diskusi kelompok.	30	2	4	3.23	.626
Saya senang mengerjakan tugas bersama teman saat pembelajaran.	30	1	4	3.27	.785
Saya sering bertanya kepada guru jika ada materi yang belum saya pahami.	30	1	4	2.93	.740
Saya mencari tahu lebih banyak materi pelajaran karena rasa ingin tahu saya.	30	2	4	2.97	.556

Saya sering mengulang kembali materi pelajaran di rumah setelah sekolah.	30	2	4	2.83	.592
Saya mencari informasi tambahan dari internet atau buku setelah belajar di kelas.	30	2	4	3.17	.461
Saya sering membuka kembali materi pelajaran di rumah.	30	2	4	2.90	.607
Saya tetap belajar meskipun materi terasa sulit atau membosankan.	30	1	4	3.23	.679
Saya tetap berusaha memahami pelajaran walaupun sulit dimengerti di awal.	30	3	4	3.43	.504
Saya ingin mendalami pelajaran tertentu karena saya menyukainya.	30	2	4	3.33	.606
Saya ingin belajar lebih banyak karena pelajaran ini sesuai minat saya.	30	2	4	3.07	.521
Saya merasa termotivasi belajar karena materi ini berguna untuk masa depan saya.	30	3	4	3.50	.509
Valid N (listwise)	30	2	4	<b>3,205</b>	

Berdasarkan tabel di atas, item dengan nilai terendah adalah item pernyataan ke-6 yakni “Saya aktif bertanya atau menjawab saat pembelajaran berlangsung” Dengan skor rata-rata 2,70. Item dengan skor rendah kedua adalah item pernyataan ke-11 yakni “Saya sering mengulang kembali materi pelajaran di rumah setelah sekolah” dengan skor rata-rata 2,83.

Pada tabel tersebut juga dapat dilihat beberapa pernyataan dengan nilai tertinggi seperti pada item pernyataan ke-1 yakni “Saya lebih semangat belajar ketika guru menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif” dengan skor rata-rata 3,70. Item pernyataan dengan skor rata-rata tertinggi selanjutnya adalah item pernyataan ke-2 yakni “Saya lebih tertarik belajar ketika guru menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan jelas” dengan skor rata-rata jawaban 3,63. Selanjutnya, item dengan nilai tertinggi adalah pada item pernyataan ke-18 yakni “Saya merasa termotivasi belajar karena materi ini berguna untuk masa depan saya” dengan skor rata-rata jawaban 3,50.

**Tabel 4. 44 Interval Skor**

Skala Likert	Kategori	Interval Skor
1	Sangat Rendah	1,00 – 1,75
2	Rendah	1,76 – 2,50
3	<b>Tinggi</b>	<b>2,51 – 3,25</b>
4	Sangat Tinggi	3,26 – 4,00

Berdasarkan data *post-test* yang telah diperoleh dengan skor rata-rata jawaban keseluruhan peserta didik memperoleh skor sebesar **3,205**. Hal tersebut menunjukkan bahwa berdasarkan tabel interval skor di atas terdapat peningkatan minat belajar pada mata pelajaran PAI peserta didik di kelas XI TKJ 2 di UPTD SMK Negeri 2 Majene dengan kategori minat belajar tinggi.

### **3. Peningkatan Minat Belajar PAI Peserta Didik Kelas XI TKJ 2 di UPTD SMK Negeri 2 Majene Sebelum dan Sesudah Diterapkan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz Paper Mode* dan Analisis Statistik Inferensial**

Berdasarkan hasil angket minat belajar yang telah dilakukan sebelum dan sesudah eksperimen penerapan evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode* di kelas XI TKJ 2, terdapat peningkatan secara signifikan. Adapun perbandingan hasil angket *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4. 45 Perbandingan Hasil Angket Pre-Test dan Post-Test Peserta Didik**

No.	Nama Peserta Didik	Skor Pre-test	Mean Pre-test	Kategori	Skor Post-test	Mean Post-test	Kategori
1	Abdullah Said	33	1,8	Rendah	59	3,2	Tinggi
2	Ahmad Akbar	48	2,6	Tinggi	54	3	Tinggi
3	Akbar	35	1,9	Rendah	43	2,4	Rendah
4	Andi Muhammad Ilham Akbar	51	2,8	Tinggi	59	3,3	Tinggi
5	Artika Febrianti	47	2,6	Tinggi	54	3	Tinggi
6	Azeema Muslimah Abbas	50	2,7	Tinggi	55	3,1	Tinggi
7	Darwan	45	2,5	Tinggi	58	3,2	Tinggi
8	Herlin	53	2,9	Tinggi	67	3,7	Sangat Tinggi
9	Indah Sri Wiyarni	44	2,4	Tinggi	54	3	Tinggi
10	Irdan	45	2,5	Tinggi	72	4	Sangat Tinggi
11	Kamaluddin R	41	2,2	Tinggi	58	3,2	Tinggi
12	M. Ardian	34	1,8	Rendah	50	2,7	Tinggi
13	M. Handawi	45	2,6	Tinggi	50	2,7	Tinggi
14	Misbahuddin	34	1,8	Rendah	57	3,1	Tinggi
15	Muh. Alfath Auladi	52	2,8	Tinggi	68	3,7	Sangat Tinggi
16	Muh. Alwan Hisyam	37	2,1	Rendah	65	3,6	Sangat Tinggi
17	Muh. Dani	50	2,7	Tinggi	60	3,1	Tinggi
18	Muh. Fadlan	50	2,7	Tinggi	69	3,8	Sangat Tinggi
19	Muh. Fiqhi	43	2,4	Rendah	61	3,4	Sangat Tinggi
20	Muh. Ilham Saputra Wijaya	47	2,6	Tinggi	54	3	Tinggi
21	Muhammad Daffa S	50	2,7	Tinggi	58	3,2	Tinggi
22	Muhammad Nur Rivai	50	2,7	Tinggi	56	3,1	Tinggi

23	Muhtamar Rahmadi	44	2,8	Tinggi	56	3,1	Tinggi
24	Nur Fitrah	51	2,8	Tinggi	53	2,9	Tinggi
25	Reski Aulya Ramadani	47	2,6	Tinggi	56	3,1	Tinggi
26	Risma	49	2,7	Tinggi	55	3,1	Tinggi
27	Santika Dewi	54	3	Tinggi	54	3	Tinggi
28	Setya Fradita	36	2	Rendah	72	4	Sangat Tinggi
29	Sy. Farid Al Qadri	48	2,6	Tinggi	50	2,7	Tinggi
30	Taufik Hidayat	36	2	Rendah	54	3	Tinggi
<b>Total</b>			<b>2,4</b>	<b>Rendah</b>		<b>3,2</b>	<b>Tinggi</b>

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa sebelum menerapkan evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode*, terdapat 0 peserta didik dengan minat belajar kategori sangat rendah, terdapat 8 peserta didik dengan minat belajar kategori rendah, terdapat 22 peserta didik dengan kategori minat belajar tinggi dan terdapat 0 peserta didik dengan minat belajar sangat tinggi. Sedangkan setelah penerapan evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode* di kelas tersebut, terdapat 0 peserta didik dengan minat belajar kategori sangat rendah, terdapat 1 peserta didik dengan kategori rendah, terdapat 22 peserta didik dengan kategori tinggi dan terdapat 7 peserta didik dengan kategori sangat tinggi.

Selanjutnya, perbandingan angket tersebut peneliti kelompokkan dengan masing-masing indikator minat belajar. Adapun tabelnya sebagai berikut:

**Tabel 4. 46 Perbandingan Hasil Minat Belajar Sebelum dan Sesudah Berdasarkan Indikator**

No	Indikator Minat Belajar	Mean Pre-test	Kategori	Mean Post-test	Kategori
1	Ketertarikan terhadap metode atau media	3,1	Tinggi	3,5	Sangat Tinggi
2	Perhatian yang stabil selama proses pembelajaran	2,1	Rendah	3,2	Tinggi

3	Keterlibatan aktif baik dalam tugas, diskusi dan kegiatan belajar	2,5	Rendah	3,1	Tinggi
4	Rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran	2,6	Tinggi	2,9	Tinggi
5	Inisiatif mencari info tambahan di luar kelas	1,8	Rendah	2,9	Tinggi
6	Tekun dalam mempelajari suatu topik	2,2	Rendah	3,3	Sangat Tinggi
7	Memiliki minat dalam jangka panjang pada suatu topik	2,8	Tinggi	3,3	Sangat Tinggi
<b>Rata-Rata</b>		<b>2,4</b>	<b>Rendah</b>	<b>3,2</b>	<b>Tinggi</b>

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa minat belajar peserta didik mengalami peningkatan mulai dari skor *pre-test* sebesar 2,4 dengan kategori rendah meningkat pada skor *post-test* menjadi 3,2 dengan kategori tinggi. Pada indikator ke-1 yakni adanya ketertarikan terhadap metode atau media mengalami peningkatan skor sebesar 0,4 mulai dari 3,1 ke 3,5. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mengalami peningkatan minat belajar dimana setelah penerapan evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode*, peserta didik lebih semangat dalam belajar dan lebih tertarik untuk menyimak dan mendengarkan materi.

Pada indikator ke-2 tentang adanya perhatian yang stabil selama proses pembelajaran, hasil skor rata-rata jawaban peserta didik pada saat *pre-test* menunjukkan skor sebesar 2,1 dan pada saat *post-test* mengalami peningkatan sebanyak 1,1 menjadi 3,2. Pada indikator ke-2 ini, dapat dilihat bahwa sebelum penerapan evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode*, peserta didik masih kurang dalam mempertahankan fokus atau perhatian selama proses pembelajaran sehingga peserta didik kurang memperhatikan penjelasan materi dari guru dan bahkan tidak tertarik untuk menyimak materi. Namun, setelah penerapan evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode*, peserta didik jauh lebih fokus untuk menyimak materi karena akan bermain menjawab kuis melawan kelompok lain dan berlomba-lomba meraih skor tertinggi.

Pada indikator ke-3 tentang adanya keterlibatan aktif baik dalam tugas, diskusi dan kegiatan belajar, hasil *pre-test* menunjukkan skor sebesar 2,5 dan hasil *post-test* meningkat sebesar 0,6 menjadi 3,1. Hasil pada indikator ini menunjukkan bahwa, pada saat sebelum perlakuan, peserta didik pasif dalam proses pembelajaran, mereka kurang aktif baik saat menjawab pertanyaan, diskusi dan mengerjakan tugas. Setelah penerapan, peserta didik menunjukkan peningkatan minat belajar dimana mereka mulai aktif di dalam kelas baik itu bertanya dan berdiskusi bersama teman kelompoknya.

Pada indikator ke-4 tentang adanya rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran, dari hasil uji *pre-test* diperoleh skor sebesar 2,6 dan mengalami peningkatan spada *post-test* sebesar 0,3 menjadi 2,9. Pada indikator ini, beberapa peserta didik menunjukkan adanya peningkatan dimana setelah penerapan evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode*, peserta didik memiliki rasa ingin tahu lebih tinggi terhadap materi pembelajaran dimana ini dapat dibuktikan saat peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami suatu materi, maka mereka akan tidak segan bertanya dan mencari tahu lebih banyak tentang materi tersebut.

Pada indikator ke-5 tentang adanya Inisiatif mencari info tambahan di luar kelas, dari hasil uji *pre-test* diperoleh skor sebesar 1,8 dan mengalami peningkatan pada *post-test* sebesar 1,1 menjadi 2,9. Pada indikator ini, peserta didik yang awalnya kurang dalam mencari materi tambahan selain di dalam kelas, setelah penerapan peserta didik jauh lebih aktif untuk mencari materi yang kurang didapatkan di dalam kelas. Tidak hanya itu, peserta didik juga menunjukkan peningkatan minat dengan mengulang-ulang kembali materi yang telah dipelajari di dalam kelas.

Pada indikator ke-6 tentang adanya ketekunan dalam mempelajari suatu topik, dari hasil uji *pre-test* diperoleh skor sebesar 2,2 dan mengalami peningkatan

skor sebesar 1,1 menjadi 3,3. Pada tahap ini, peserta didik menunjukkan ketekunannya dalam mempelajari materi dimana peserta didik yang awalnya malas-malasan dalam mempelajari materi jika materi itu sulit dipahami dan hanya menghadiri kelas untuk formalitas absensi saja menjadi tekun dalam belajar dan memahami materi karena adanya *quizizz paper mode* berbasis gamifikasi yang menantang para peserta didik untuk dapat menjawab kuis tentang materi yang dipelajari. Mereka tekun mempelajari materi tersebut agar dapat menjawab kuis dan berlomba-lomba meraih skor tertinggi.

Pada indikator ke-7 tentang adanya minat dalam jangka panjang pada suatu topik, dari hasil uji *pre-test* diperoleh skor sebesar 2,8 dan mengalami peningkatan pada hasil *post-tests* sebesar 0,5 menjadi 3,3. Pada tahap ini, peserta didik menunjukkan minat belajar mereka yang mulai berkembang dimana yang awalnya berada pada minat situasional menjadi minat individual yang berkembang dengan ditunjukkan keinginan untuk mempelajari materi lebih dalam.

Selanjutnya, peneliti akan membandingkan hasil analisis statistik deskriptif sebelum dan setelah diterapkannya *quizizz paper mode*. Adapun tabelnya dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 4. 47 Perbandingan Analisis Statistik Deskriptif Pre-Test & Post-Test**

Statistik Deskriptif					
Item Pernyataan	N	Mean <i>Pre-Test</i>	Std. Deviation <i>Pre-Test</i>	Mean <i>Post-Test</i>	Std. Deviation <i>Post-Test</i>
Saya lebih semangat belajar ketika guru menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.	30	3.13	.681	3.70	.466
Saya lebih tertarik belajar ketika guru menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan jelas.	30	3.20	.551	3.63	.490
Saya menjadi lebih semangat belajar saat guru menggunakan media interaktif.	30	2.97	.490	3.40	.621

Saya dapat mempertahankan fokus selama proses pembelajaran berlangsung.	30	1.73	.583	3.10	.481
Saya memperhatikan penjelasan guru karena saya tertarik dengan materi yang disampaikan.	30	2.60	.621	3.30	.535
Saya aktif bertanya atau menjawab saat pembelajaran berlangsung.	30	2.10	.803	2.70	.794
Saya terlibat secara aktif dalam kegiatan diskusi kelompok.	30	2.63	.718	3.23	.626
Saya senang mengerjakan tugas bersama teman saat pembelajaran.	30	2.90	.759	3.27	.785
Saya sering bertanya kepada guru jika ada materi yang belum saya pahami.	30	2.70	.750	2.93	.740
Saya mencari tahu lebih banyak materi pelajaran karena rasa ingin tahu saya.	30	2.60	.675	2.97	.556
Saya sering mengulang kembali materi pelajaran di rumah setelah sekolah.	30	1.87	.730	2.83	.592
Saya mencari informasi tambahan dari internet atau buku setelah belajar di kelas.	30	1.90	.712	3.17	.461
Saya sering membuka kembali materi pelajaran di rumah.	30	1.80	.714	2.90	.607
Saya tetap belajar meskipun materi terasa sulit atau membosankan.	30	1.97	.718	3.23	.679
Saya tetap berusaha memahami pelajaran walaupun sulit dimengerti di awal.	30	2.43	.728	3.43	.504
Saya ingin mendalami pelajaran tertentu karena saya menyukainya.	30	2.77	.626	3.33	.606
Saya ingin belajar lebih banyak karena pelajaran ini sesuai minat saya.	30	2.80	.484	3.07	.521
Saya merasa termotivasi belajar karena materi ini berguna untuk masa depan saya.	30	2.87	.507	3.50	.509
<b>Rata-Rata</b>	<b>30</b>	<b>2,4</b>		<b>3,2</b>	

Pada tabel tersebut dapat dilihat beberapa pernyataan dengan nilai tertinggi seperti pada item pernyataan ke-1 yakni “Saya lebih semangat belajar ketika guru menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif” dengan skor rata-rata 3,70. Hal ini mengalami peningkatan dimana pada nilai *pre-test* sebelumnya memperoleh skor rata-rata sebesar 3,13. Item pernyataan dengan skor rata-rata tertinggi selanjutnya adalah item pernyataan ke-2 yakni “Saya lebih tertarik belajar ketika guru menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan jelas” dimana pada *pre-test* sebelumnya memperoleh skor rata-rata 3,20 menjadi 3,63 sehingga terdapat peningkatan minat pada item tersebut. Selanjutnya, item dengan nilai tertinggi adalah pada item pernyataan ke-18 yakni “Saya merasa termotivasi belajar karena materi ini berguna untuk masa depan saya” dimana pada *pre-test* sebelumnya skor rata-rata memperoleh 2,87 dan meningkat menjadi 3,50. Ini menunjukkan terdapat peningkatan minat belajar peserta didik.

Selain itu, jika membandingkan dengan tabel *pre-test* sebelumnya, pada tabel *post-test* ini seluruh pernyataan mengalami peningkatan nilai dan tidak ada yang mengalami penurunan nilai atau persamaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun sebelumnya beberapa item pernyataan dengan skor terendah sudah mengalami peningkatan seperti pada pernyataan “Saya dapat mempertahankan fokus selama proses pembelajaran berlangsung” dengan skor rata-rata jawaban sebelumnya sebesar 1,73 meningkat menjadi 3,10. Item pernyataan “Saya sering membuka kembali materi pelajaran di rumah” dengan skor rata-rata jawaban sebelumnya sebesar 1,80 meningkat menjadi 2,90.

Selanjutnya, pada item pernyataan “Saya sering mengulang kembali materi pelajaran di rumah setelah sekolah” dengan skor rata-rata jawaban sebelumnya sebesar 1,87 meningkat menjadi 2,83. Item pernyataan “Saya mencari informasi tambahan dari internet atau buku setelah belajar di kelas” dengan skor rata-rata

jawaban sebesar 1,90 meningkat menjadi 3,17. Item pernyataan “Saya tetap belajar meskipun materi terasa sulit atau membosankan” dengan skor rata-rata jawaban sebelumnya sebesar 1,97 meningkat menjadi 3,23. Item pernyataan “Saya aktif bertanya atau menjawab saat pembelajaran berlangsung” dengan skor rata-rata sebelumnya sebesar 2,10 meningkat menjadi 2,70. Dan terakhir, item pernyataan “Saya tetap berusaha memahami pelajaran walaupun sulit dimengerti di awal” dengan skor rata-rata jawaban sebelumnya sebesar 2,43 meningkat menjadi 3,43.

Secara keseluruhan, hasil rata-rata jawaban responden sebelum dan sesudah perlakuan mengalami peningkatan. Dimana pada *pre-test* skor rata-rata jawaban responden adalah **2,498** dan pada skor rata-rata jawaban *post-test* memperoleh skor sebesar **3,205**. Ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik setelah diterapkannya evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode*.

Selanjutnya, peneliti melakukan analisis statistik inferensial pada data hasil *pre-test* dan *post-test*. Uji prasyarat dan hipotesis dilakukan sebagai tahap akhir untuk menguji apakah hipotesis pada penelitian dapat diterima atau ditolak.

a. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan uji hipotesis, maka uji normalitas diperlukan untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dalam pengujian normalitas, peneliti menggunakan uji *saphiro-wilk* karena jumlah responden hanya berjumlah 30. Adapun kriteria keputusan tes *saphiro-wilk* yakni apabila nilai signfikansi  $> 0,05$  maka  $H_1$  diterima dan data terdistribusi normal. Namun, apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan data tidak terdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas dengan menggunakan *SPSS* versi 25.

**Tabel 4. 48 Hasil Uji Normalitas**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test	.159	30	.052	.899	30	.008
Post-test	.157	30	.057	.929	30	.046

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas bahwa pada tabel *saphiro-wilk* dapat dilihat nilai signifikansi pada angket *pre-test* adalah 0,008 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* tersebut ditolak dan data tidak berdistribusi normal. Sedangkan, untuk data *post-test* dapat dilihat bahwa nilai signifikansinya adalah 0,046. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak dan data *post-test* juga tidak berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal sehingga untuk menguji hipotesis harus menggunakan uji non-parametrik yakni *Wilcoxon Signed Ranks Test*.

#### b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji apakah  $H_1$  diterima atau ditolak. Dimana, jika  $H_1$  diterima maka terdapat peningkatan minat belajar setelah diterapkannya evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode*. Untuk menguji hipotesis ini, peneliti tidak menggunakan uji t karena data tidak berdistribusi normal. Peneliti akan menggunakan uji non-parametrik sebagai alternatif uji t tersebut. Adapun uji non-parametrik yang digunakan adalah *Wilcoxon Signed Ranks Test* dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut.

Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka hipotesis diterima

Jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka hipotesis ditolak

Pada tabel di bawah ini, ditampilkan hasil *ranks* dari uji *wilcoxon* dengan menggunakan aplikasi *SPSS* versi 25. Tabel ini akan menunjukkan apakah terdapat

nilai *post-test* yang menurun dan juga menunjukkan apakah terdapat peningkatan nilai *pre-test* ke *post-test* atau tidak. Adapun tabel *ranks* digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 4. 49 Ranks**

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	29 <sup>b</sup>	15.00	435.00
	Ties	1 <sup>c</sup>		
	Total	30		

Pada tabel di atas, dapat dilihat pada *negative ranks* ini menunjukkan bahwa pada kolom *mean rank* dan *sum of ranks* sama-sama menunjukkan skor 0 yang berarti tidak ada responden atau peserta didik yang mengalami penurunan skor. *Negative ranks* ini menunjukkan apakah ada penurunan dari *pre-test* ke *post-test*. Selanjutnya, pada baris *positive ranks* interpretasinya adalah untuk melihat apakah ada peningkatan dari *pre-test* ke *post-test*. Berdasarkan tabel di atas, nilai *mean rank* pada *positive ranks* adalah 15 dan nilai *sum of ranks* adalah 435 yang berarti terdapat peningkatan nilai dari *pre-test* ke *post-test*. Pada bagian *ties* terdapat 1 responden yang nilai *pre-test* dan *post-test* nya sama.

**Tabel 4. 50 Test Statistics**

Test Statistics <sup>a</sup>	
	Posttest - Pretest
Z	-4.705 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Berdasarkan tabel tes statistik di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi 2 tailed adalah 0,00. Nilai signifikansi tersebut menunjukkan nilai yang lebih kecil dari 0,05. Dapat dilihat bahwa  $0,00 < 0,05$  dimana hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Jadi, hipotesis dalam penelitian ini

adalah “terdapat peningkatan setelah diterapkannya evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode* pada mata pelajaran PAI peserta didik di kelas XI TKJ 2 di UPTD SMK Negeri 2 Majene” diterima dan minat belajar peserta didik mengalami peningkatan.

## **B. Pembahasan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, telah diperoleh data penelitian sebelum dan sesudah diterapkannya evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode* terhadap minat belajar peserta didik kelas XI TKJ 2 di UPTD SMK Negeri 2 Majene. Peneliti telah melakukan penelitian mulai 2 Juni hingga 18 Juli 2025 dengan 4 kali pertemuan. Data-data diperoleh dengan membagikan angket *pre-test* dan *post-test* kepada peserta didik dengan jumlah sebanyak 30 peserta didik yang menjadi responden pada satu kelas yakni kelas XI TKJ 2. Adapun pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen jenis *pre-experimental design* dengan menggunakan satu kelas *pre-test* dan *post-test*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar PAI peserta didik dengan evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode*. Hasil temuan tersebut didukung oleh beberapa hasil penelitian-penelitian sebelumnya bahwa penggunaan *quizizz paper mode* dapat secara efektif meningkatkan minat belajar peserta didik.<sup>12</sup>

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Balqista Yolanda Azizah dkk juga menemukan bahwa penerapan *quizizz paper mode* berakibat dapat membuat peserta didik jauh lebih antusias terhadap pembelajaran, membuatnya lebih bersemangat, menarik perhatian peserta didik dan membuat mereka tidak mudah

---

<sup>1</sup> Abdul Muchlis, “Pengaruh Aplikasi *Quizizz Paper Mode* Terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Penelitian Dilaksanakan di MA Al-Hikmah 2 Benda Sirampong Brebes”, *Tesis Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung*, 2024.

<sup>2</sup> Feri Kurniawan dkk, “Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan *Quizizz Paper Mode*”, *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol. 21, No. 2, 2024, h. 188.

bosan dalam pembelajaran. Hal ini selaras dengan penemuan peneliti bahwa *quizizz paper mode* membuat peserta didik lebih antusias dan semangat dalam belajar.<sup>3</sup>

Pada penelitian ini terdapat beberapa indikator pada hasil uji *pre-test* yang memiliki skor terendah. Namun, setelah menerapkan evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode*, tingkat hasil uji *post-test* mengalami peningkatan. Indikatornya adalah perhatian yang stabil selama proses pembelajaran dimana pada tahap ini peserta didik yang sebelumnya sulit dalam mempertahankan fokus menjadi bisa konsisten dan memperhatikan materi pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan minat belajar.

Sebagaimana dalam teori yang dikemukakan oleh Renninger dan Hidi tentang fase pengembangan minat belajar terbagi ke dalam 4 fase yaitu Minat Situasional yang Dipicu (*Triggered Situational Interest*), Minat Situasional yang Bertahan (*Maintained Situational Interest*), Minat Individual yang Muncul (*Emerging Individual Interest*), dan Minat Individual yang Berkembang (*Well-Developed Individual Interest*).<sup>4</sup> Berikut dijabarkan 4 fase perkembangan minat belajar untuk melihat hasil setelah diterapkannya *quizizz paper mode* sebagai media evaluasi pembelajaran.

Pertama, pada fase Minat Situasional yang Dipicu (*Triggered Situational Interest*) dimana pada tahap ini menggambarkan bagaimana kondisi minat peserta didik dapat muncul karena adanya pengaruh eksternal. Aplikasi *quizizz paper mode* dalam hal ini menjadi pemicu eksternal karena sebelumnya belum pernah diterapkan penggunaan aplikasi tersebut sebagai evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran PAI.

---

<sup>3</sup> Balqista Yolanda Azizah dkk, "Penggunaan Aplikasi *Quizizz Paper Mode* Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang", *Saliha: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, Vol. 6, No. 2, Tahun 2023, h. 298.

<sup>4</sup> K. Ann Renninger & Suzanne E. Hidi, "*Interest Development, Self-Related Information Processing, and Practice*", *Routledge Taylor & Francis Group*, Vol. 61, No. 1, 2022, h. 25.

Hal ini dapat dibuktikan dari hasil angket pada pernyataan 1 sampai 3. Pada pernyataan “Saya lebih semangat belajar ketika guru menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif”, mengalami peningkatan dari 90% jawaban positif pada *pre-test* menjadi 100% pada *post-test*. Kemudian pada pernyataan “Saya lebih tertarik belajar ketika guru menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan jelas” mengalami peningkatan dari 93,4% menjadi 100%, dan pernyataan “Saya menjadi lebih semangat belajar saat guru menggunakan media interaktif” meningkat dari 86,7% menjadi 93,4%.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *quizizz paper mode* sebagai media evaluasi pembelajaran yang berbeda dari bentuk evaluasi konvensional dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik sejak awal diimplementasikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Slameto yang menyatakan bahwa minat belajar dapat muncul melalui pengalaman pertama yang menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik.<sup>5</sup>

Kedua, pada fase Ketertarikan Situasional yang Bertahan (*Maintained Situational Interest*) ini menjadi tahapan dimana setelah peserta didik menampakkan ketertarikan awal, selanjutnya masuk ke tahap mempertahankan minat awal tersebut dalam pembelajaran. Sebagaimana teori Renninger dan Hidi yang menyatakan bahwa pada tahapan ini dapat terjadi ketika lingkungan belajar peserta didik mendukung dan dapat mempertahankan perhatiannya dalam jangka waktu yang lama.<sup>6</sup> *Quizizz* dalam penelitian ini dapat menjaga ketertarikan peserta didik melalui nuansa bermain/kompetisi yang menyenangkan dan adanya umpan balik dengan langsung menampilkan nilai setelah permainan. Hal ini dapat terlihat pada pernyataan ke 4 sampai 8.

---

<sup>5</sup> Slameto, “Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya”, (Jakarta: Rineka Cipta, 2021), h. 106.

<sup>6</sup> K. Ann Renninger & Suzanne E. Hidi, h. 25.

Pada pernyataan “Saya dapat mempertahankan fokus selama proses pembelajaran berlangsung”, jawaban positif peserta didik meningkat signifikan dari hanya 6,7% pada *pre-test* menjadi 93,4% pada *post-test*. Peningkatan yang sama juga terjadi pada pernyataan “Saya memperhatikan penjelasan guru karena saya tertarik dengan materi yang disampaikan”, dari 66,7% menjadi 96,6%. Aktivitas bertanya atau menjawab pada pernyataan 6 naik dari 36,7% menjadi 63,3%, partisipasi dalam diskusi kelompok pada pernyataan 7, dari 70% menjadi 90%, serta kesenangan bekerja sama dalam tugas pada pernyataan 8 naik dari 80% ke 86,6%.

Hasil data ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak hanya memiliki ketertarikan di awal saja, tetapi mampu mempertahankan fokus dan lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil temuan ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Maslow terkait kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan oleh manusia yakni salah satunya rasa aman. Rasa aman disini seperti situasi lingkungan yang mendukung agar minat peserta didik dapat bertahan selama proses pembelajaran berlangsung.<sup>7</sup>

Selain itu, peserta didik juga dapat terlibat aktif karena aplikasi ini berbasis gamifikasi dan bersifat menantang serta menyenangkan sehingga peserta didik ditantang untuk berlomba-lomba dalam memilih jawaban yang benar meraih skor terbanyak. Sebagaimana dijelaskan oleh Jeanne Ellis Ormrod dkk tentang adanya motivasi intrinsik dan ekstrinsik yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik, peserta didik yang memiliki motivasi instrinsik akan menunjukkan keterlibatan aktif pada suatu kegiatan atau aktivitas karena hal tersebut menyenangkan, menarik dan menantang baginya.<sup>8</sup> Sehingga, apabila peserta didik menunjukkan sikap tersebut, dapat dikatakan minat belajar peserta didik mengalami

---

<sup>7</sup> Slameto, h. 171.

<sup>8</sup> Jeanne E. Ormrod, Eric M. Anderman, dan Lynley Anderman, “Psikologi Pendidikan, Pembelajar yang Berkembang”, terj. Fatmah Nurjanti, (Jakarta: Erlangga, 2019), h. 53.

peningkatan. Hal ini senada dengan indikator minat belajar yang diturunkan dari teori minat belajar oleh Renninger dan Hidi bahwa penggunaan evaluasi pembelajaran yang menarik seperti *quizizz paper mode* dapat memicu minat situasional peserta didik yang baru menggunakan aplikasi tersebut pada mata pelajaran PAI.<sup>9</sup>

Selanjutnya, pada tahapan ketiga ini yakni Minat Individual yang Muncul (*Emerging Individual Interest*) dapat ditandai dengan mulai munculnya keterlibatan peserta didik secara pribadi dimana keinginan untuk belajar bukan lagi berasal dari faktor luar tetapi dari dalam diri sendiri. Hasil angket menunjukkan perubahan positif pada pernyataan 9 sampai 13. Seperti, pada pernyataan “Saya sering mengulang kembali materi pelajaran di rumah setelah sekolah” meningkat dari hanya 20% jawaban positif pada *pre-test* menjadi 73,3% pada *post-test*.

Aktivitas mencari informasi tambahan pada pernyataan ke 12 naik signifikan dari 20% ke 96,7%, dan membuka kembali materi pelajaran di rumah pada pernyataan ke 13 meningkat dari 16,7% menjadi 76,6%. Selain itu, frekuensi siswa bertanya kepada guru pada pernyataan 9 juga meningkat dari 73,4% menjadi 76,7%, dan rasa ingin tahu terhadap materi pernyataan ke 10 naik dari 70% ke 83,3%.

Pada tahap ini, peserta didik yang memiliki minat akan secara sukarela dalam mencari tahu materi lebih lanjut dan mengeksplor materi di luar kelas. Sebagaimana dengan teori *Self-Determination* yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan bahwa peserta didik memiliki motivasi individu dalam belajar yang dibagi dalam dua, yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Pada motivasi intrinsik, peserta didik akan melakukan suatu aktivitas karena rasa ingin tahu, minat, atau kepuasan pribadi, bukan karena adanya tekanan atau imbalan dari luar.

---

<sup>9</sup> K. Ann Renninger & Suzanne E. Hidi, h. 25.

Dalam hal pembelajaran, peserta didik yang memiliki motivasi dari dalam dirinya sendiri biasanya cenderung belajar secara mandiri. Mereka tidak ragu untuk mencari tahu lebih banyak materi di luar jam pelajaran atau menggali materi yang memang menarik minat mereka. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar mereka cukup tinggi karena didorong oleh kebutuhan psikologis seperti keinginan untuk merasa bebas dalam belajar (autonomi) dan mampu memahami sesuatu dengan baik (kompetensi). Ketika kedua kebutuhan ini terpenuhi, peluang bagi siswa untuk memiliki minat belajar yang kuat dan bertahan lama pun akan semakin besar.<sup>10</sup>

Fase keempat yaitu Minat Individual yang Berkembang (*Well-Developed Individual Interest*). Pada tahapan ini minat belajar peserta didik menjadi lebih konsisten dan berkelanjutan. Peserta didik bukan hanya belajar karena faktor dorongan dari luar lagi, tetapi karena didorong oleh kesadaran penuh pribadi dalam jangka panjang.

Hasil temuan dapat dibuktikan melalui pernyataan 14 sampai 18. Pada pernyataan “Saya tetap belajar meskipun materi terasa sulit atau membosankan”, jawaban positif meningkat dari 23,3% menjadi 93,3%. Pada pernyataan “Saya tetap berusaha menjawab memahami pelajaran walaupun sulit dimengerti di awal”, pada *pre-test* peserta didik menjawab positif 56,7% dan meningkat menjadi 100% pada *post-test*. Pernyataan “Saya ingin mendalami pelajaran tertentu karena saya menyukainya”, meningkat dari 73,4% menjadi 93,3%, dan pernyataan “Saya merasa termotivasi belajar karena materi ini berguna untuk masa depan saya” meningkat dari 80% menjadi 100%.

Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan *quizizz paper mode* sebagai media evaluasi pembelajaran dapat membuat peserta didik lebih gigih dalam

---

<sup>10</sup> Deci, E. L., & Ryan, R. M., *Self-Determination Theory*. In P. A. M. Van Lange, A. W. Kruglanski, & E. T. Higgins (Eds.), *Handbook of Theories of Social Psychology*, Vol. 1, h. 416-437, Thousand Oaks, CA: Sage, <https://doi.org/10.4135/9781446249215.n21>

belajar, konsisten, dan berorientasi jangka panjang. Hal ini sejalan dengan pendapat Renninger dan Hidi yang mengemukakan tentang fase perkembangan minat tahap minat individu yang berkembang.<sup>11</sup>

Jadi, dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik di kelas XI TKJ 2 di UPTD SMK Negeri 2 Majene dapat meningkat dengan menggunakan media evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode*. Hal ini juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu dan teori minat belajar dari para ahli. Namun, peneliti menghadapi beberapa kendala selama melakukan penelitian di lapangan dimana pada saat permainan dengan menggunakan *quizizz paper mode* berlangsung, peserta didik cukup ribut sehingga membuat peneliti kewalahan dalam mengatur dan menenangkan peserta didik. Selain itu, penggunaan proyektor untuk menampilkan soal sempat menjadi kendala bagi peneliti karena di sekolah tersebut penggunaan proyekturnya terbatas sehingga peneliti harus mencari proyektor di luar sekolah.

Hasil penelitian tersebut juga didukung oleh penelitian-penelitian terdahulu bahwa evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode* terbukti mampu meningkatkan minat belajar namun masih memiliki kendala. Hal tersebut menjadi catatan penting bagi peneliti selanjutnya untuk dapat lebih kreatif dalam memilih evaluasi pembelajaran yang akan digunakan. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti terkait fitur selain *paper mode* pada *quizizz* untuk mencari tahu apakah masih ada fitur lain pada aplikasi tersebut yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Seperti fitur soal esai yang dapat mengeksplor kemampuan berpikir kritis peserta didik atau bahkan dapat meneliti bagaimana efektivitas aplikasi *quizizz* ini dalam membantu guru membuat soal evaluasi baik soal sinkronus maupun asinkronus.

---

<sup>11</sup> K. Ann Renninger & Suzanne E. Hidi, h. 25.

Selain itu, peneliti selanjutnya juga bisa meneliti dengan variabel yang sama atau berbeda tetapi dengan menggunakan sampel yang lebih besar lagi. Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan satu kelas dengan jumlah 30 responden sebagai sampel dimana hasil penelitian tersebut tidak bisa digeneralisasi oleh populasi yang ada. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas jumlah populasi dan sampel agar hasil penelitian tersebut dapat digeneralisasi dan lebih luas lagi.

## BAB V

### PENUTUP

#### **A. Kesimpulan**

Tingkat minat belajar PAI peserta didik sebelum penerapan evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode* termasuk dalam kategori rendah. Hasil dari penyebaran angket *pre-test* terhadap 18 item pernyataan kepada 30 responden di kelas XI TKJ 2 yakni terdapat 0 peserta didik yang memiliki minat belajar dengan kategori sangat rendah. Sebanyak 8 peserta didik yang memiliki minat belajar rendah dengan persentase 26,6%, sebanyak 22 peserta didik memiliki minat belajar dengan kategori tinggi dengan persentase 73,3%, serta 0 peserta didik yang memiliki minat belajar dengan kategori sangat tinggi. Dari hasil perolehan data *pre-test* tersebut didapatkan skor rata-rata jawaban sebesar 2,498 dimana skor ini termasuk dalam kategori minat rendah.

Tingkat minat belajar PAI peserta didik setelah penerapan evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode* termasuk dalam kategori tinggi. Hasil penyebaran angket *post-test* terhadap 18 item pernyataan kepada 30 responden di kelas XI TKJ 2 yakni terdapat 0 peserta didik dengan kategori minat belajar sangat rendah. Untuk kategori minat belajar rendah, terdapat 1 peserta didik dengan persentase 3,3%. Sebanyak 22 peserta didik memiliki minat belajar dengan kategori tinggi dengan persentase 73,3% dan sebanyak 7 peserta didik memiliki minat belajar dengan kategori sangat tinggi dengan persentase 23,3%. Dari hasil perolehan data *post-test* tersebut didapatkan skor rata-rata jawaban sebesar 3,205 dimana skor ini termasuk dalam kategori minat tinggi.

Terdapat peningkatan minat belajar peserta didik sebelum dan setelah diterapkannya evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode* di kelas XI TKJ 2 di UPTD SMK Negeri 2 Majene. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil uji hipotesis

menggunakan uji *wilcoxon signed ranks test* dimana uji tersebut adalah alternatif dari uji T karena dpada uji normalitas didapatkan data *pre-test post-test* tidak berdistribusi normal. Hasil uji statistik dengan *SPSS* menunjukkan bahwa  $0,00 < 0,05$  dimana hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Jadi, hipotesis dalam penelitian ini diterima dan terdapat peningkatan minat belajar peserta didik setelah diterapkannya evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode* pada mata pelajaran PAI peserta didik di kelas XI TKJ 2 di UPTD SMK Negeri 2 Majene.

## **B. Saran**

### 1. Bagi Lembaga (UPTD SMK Negeri 2 Majene)

Diharapkan bagi sekolah agar dapat mendukung dan mengembangkan penggunaan evaluasi pembelajaran dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PAI. Dukungan yang diberikan dapat berupa penyediaan media pembelajaran seperti proyektor dan memberikan pelatihan rutin terhadap guru PAI agar lebih kreatif dan inovatif dalam penggunaan evaluasi pembelajaran.

### 2. Bagi Guru

Diharapkan bagi guru agar dapat menggunakan evaluasi pembelajaran *quizizz paper mode* dalam proses pembelajaran karena sudah terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Selain itu, guru juga diharapkan agar lebih kreatif dan inovatif baik dalam penggunaan evaluasi pembelajaran lain maupun metode pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PAI agar peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan dan mengeksplor lebih dalam penelitian ini karena masih memiliki banyak kekurangan yang perlu diperbaiki dan ditingkatkan. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti fitur lain dari *quizizz* ini seperti fitur soal esai dalam meningkatkan minat

belajar atau dengan menggunakan variabel berbeda seperti kemampuan berpikir kritis peserta didik untuk mencari tahu apakah aplikasi tersebut dapat efektif digunakan.

Selain itu, diharapkan pula agar peneliti selanjutnya dapat mengeksplor aplikasi quizizz ini sebagai media yang dapat membantu guru dalam membuat soal evaluasi bagi peserta didik. Jadi bukan hanya meneliti efek aplikasi ini kepada peserta didik saja, tetapi juga bagaimana efek keapada guru apakah aplikasi ini efektif, mudah digunakan dan dapat memudahkan guru khususnya bagi guru yang kesulitan membuat soal evaluasi.

Selanjutnya, jika peneliti ingin meneliti dengan variabel yang sama yakni minat belajar, diharapkan dapat menggunakan instrumen minat belajar yang sudah banyak digunakan dan telah terbukti divalidasi oleh ahli dan bisa menggunakan teori minat belajar lain seperti teori minat belajar Winkel, John Dewey atau Slameto untuk menganalisis dan mengukur minat belajar peserta didik serta memperluas jumlah sampel dan populasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Nila Dwi dkk. “Analisis Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi”, *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, Vol. 2, No. 1, 2025.
- Ali, Khairunnisa Hadji. “Efektifitas Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar dalam Pembelajaran SKI Siswa Kelas 5 Min 1 Minahasa”, *Tesis Institut Agama Islam Negeri Manado*, 2024.
- Angelina, Tia dkk. “Efektivitas Media Paper Mode dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 7, No. 6, 2023.
- Angraini, Sinnoni & Heppy Okmarisa. “Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan *Discovery Learning* pada Materi Sistem Periodeik Unsur di SMA Cendana Pekanbaru”, *Journal of Research and Education Chemistry*, Vol. 5, No. 1, 2023.
- Asari, Andi dkk. *Media Pembelajaran Era Digital*, Cet. I, (CV. Istana Agency: Yogyakarta, 2023).
- Azizah, Balqista Yolanda dkk. “Penggunaan Aplikasi *Quizizz Paper Mode* dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran pendidikan agama islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah”, *Saliha: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, Vol. 6, No. 1, 2023.
- Bilqis, Nabila dkk, “Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar di SDN 1 Pasirbatang”, *Jurnal Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, Vol. 3, No. 2, Tahun 2025.

- Bodi, Idham Khalid. QS. Al- Mujadalah/59: 11, Koroang Mala'bi, Al-Qur'an Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia, 2019.
- Cahyadi, Ani. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar "Teori dan Prosedur"*, Cet. I, (Serang: Laksita Indonesia, 2019).
- Cahyono, Guntur. *Media Pembelajaran "Teori dan Praktik Pembelajaran"*, Cet. I (Sukoharjo: Oase Pustaka, 2019).
- Damayanti, Arizky. "Inovasi Penilaian Menggunakan *Paper Mode Quizizz* dalam Pembelajaran PAI", *Jurnal Geuthee: Penelitian Multidisiplin*, Vol. 6, No. 3, 2023.
- Daniyanti, Ani dkk. *Konsep Dasar Media Pembelajaran*, (Sekolah Tinggi Agama Islam Dr. Khez. Muttaqien Purwakarta, 2023).
- Deci, E. L., & Ryan, R. M., *Self-Determination Theory*. In P. A. M. Van Lange, A. W. Kruglanski, & E. T. Higgins (Eds.), *Handbook of Theories of Social Psychology*, Vol. 1, Thousand Oaks, CA: Sage, <https://doi.org/10.4135/9781446249215.n21>.
- Fatikhasari, Dyana dkk. "Penerapan Media Interaktif Quizizz untuk Mengembangkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Barisan dan Deret Aritmetika", *Elips: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 5, No. 2, 2024.
- Fentari, Retno dk. "Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidik Melalui Model Kooperatif Tipe Picture and Picture", *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, Vol. 6, No. 4, 2023.
- Furqon, Muhammad. *Minat Belajar*, Cet. I, (Sumatera Barat; PT Mafy Media

Literasi Indonesia, 2024).

Hanun, Salma Fadhilah dkk. "Penerapan Metode Project Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa", *Educativo: Jurnal Pendidikan*, Vol. 2, No. 1, 2023, doi:10.56248/educativo.v2i1.112.

Hidayah, Siti Nur dkk. "Pengaruh Minat Belajar, Motivasi Belajar, dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan di SMK Negeri 46 Jakarta", *Jurnal Universitas Muhammadiyah Jakarta*, Vol. 10, 2023.

Jasin, Harteti. "Implementasi Guru Terhadap Model Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi Covid-19 Di SDN 4 Ponele Kepulauan", *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, (Program Pasca Sarjana, Universitas Negeri Gorontalo).

KBBI V, *Pengertian Implementasi*.

Khalil, Y Satria Hafizil & Fathurrahman Muhtar. "Pengembangan Pendidikan Islam: Membentuk Generasi Unggul Melalui Pendidikan Berbasis Al Qur'an dan Hadis", *Jurnal Al-Marhalah*, Vol. 8 No. 2, 2024.

Kristanti dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Bermuatan Materi Bentang Alam Pada Mata Pelajaran IPAS dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa", *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, Vo. 8, No. 1, 2024.

Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*, (Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya, 2016).

Kurniawan, Feri dkk. “Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan *Quizizz Paper Mode*”, *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol. 21, No. 2, 2024.

Kusumawardani, Ni Made Dwi Narita dkk. “Pemanfaatan Jenis -Jenis Media BK Di Sekolah pada Pembelajaran Daring”, *Jurnal Widyadari*, Vol. 23, No. 1, 2022.

Limbong, Forentina dkk. “Studi Literatur: Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Biologi”, *Jurnal Bioshell: Jurnal Pendidikan Biologi, Biologi, dan Pendidikan IPA*, Vol. 14, No. 1, 2025.

Magdalena, Ina dkk. “Implementasi Model Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas III SDN Sindangsari III”, *Pandawa: Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, Vol. 3, No. 1, 2021.

Mahdalina. “Pengaruh Minat Belajar, Dukungan Orang Tua dan Lingkungan Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA (Studi Faktor yang Mempengaruhi Prilaku Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4,5 dan 6 Pada SDN Binuang 4 Dan SDN Binuang 8 di Kecamatan Binuang Kabupaten Tapin dalam Pelajaran IPA)”, *Jurnal Kindai*, Vol. 18, No. 2, 2021.

Milawati dkk. *Media Pembelajaran*, Cet. I, (Tahta Media Group, 2021).

Muchlis, Abdul. *Pengaruh Aplikasi Quizizz Paper Mode Terhadap Minat & Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam:*

*Penelitian dilaksanakan di MA Al-Hikmah 2 Benda Sirampog Brebes, (Tesis Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, 2024).*

Muliana, Hesty dkk. “Upaya Guru SKI Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MA NA Penendem”, *Al-Gafari: Jurnal Manajemen dan Pendidikan*, Vol. 2, No. 1, 2024.

Muliani, Rina Dwi dkk. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik*, (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2022).

Nurhayati & Julita Sari Nasution. “Hubungan Antara Motivasi Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VIII SMPIT Fajar Ilahi Batam”, *Jurnal As-Said*, Vol. 2, No. 1, 2022.

Ormrod, Jeanne E., Anderman, Eric M., dan Anderman, Lynley, “Psikologi Pendidikan, Pembelajaran yang Berkembang”, terj. Fatmah Nurjanti, (Jakarta: Erlangga, 2019).

Pagarra, Hamzah dkk. *Media Pembelajaran*, Cet. I, (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022).

Pramugita, Chintya dkk. "Penggunaan Media Interaktif Youtube dan *Quizizz Paper Mode* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Lemahireng 05 dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila", *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, Vol. 1, No. 11, 2023, doi:10.5281/zenodo.10252180.

Putra, R. W. P, “Utilizing Paper-mode Quizizz for formative assessment in English teaching and learning”, *Journal of Research on English and Language Learning (J-REaLL)*, Vol. 4, No. 1, <https://doi.org/10.33474/j->

reall.v4i1.19288.

Qodriya, Ghina dkk. "Pengaruh Penggunaan Quiziz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sekolah Dasar", *Jurnal Cendikia Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 1, 2024.

Quizizz, *Tentang Quizizz Careers*, <https://quizizz.com/home/careers?lng=id>, (diakses pada Kamis, 16 Mei 2024).

Quran NU Online, *Terjemahan QS. Al- Mujadalah/59: 11*, <https://quran.nu.or.id/al-mujadilah/11>, (diakses pada 18 April 2025).

Rahmasari, Diah. "Strategi Mengajar Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa", *Jurnal Citra Pendidikan*, Vol. 3, No. 3, 2023.

Rahmi, Nur dan Febri Isnawati. "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Gambar Materi Siklus Air pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Sindangbarang 05", *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 1, No. 3, 2021.

Renninger, K. A. & Hidi, Suzanne E. "Interest Development, Self-Related Information Processing, and Practice", *Rotledge Taylor & Francis Group*, Vol. 61, No. 1, 2022.

Rini dan Ulhaq Zuhdi. "Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik", *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 11 No.1, 2021.

Selviani, Diah dkk. "Efektivitas Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran

- Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Smk”, *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah*, Vol. 8, No. 1, 2024.
- Shoffa, Shoffan. *Media Pembelajaran*, Cet. I, (Sumatera Barat: Afasa Pustaka, 2023).
- Sinaga, Dameria. “Buku Ajar Metodologi Penelitian”, (Cet. I; Jakarta: UKI Press, 2022), h. 26.
- Slameto. “Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya”, (Cet. IV; Jakarta: Rineka Cipta, 2021).
- Soesana, Abigail dkk. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Cet. I, (Penerbit Yayasan Kita Menulis, 2023).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*, Cet. 4 (Bandung: Alfabeta, 2024).
- Suparlan. “Peran Media Pembelajaran di SD/MI”, *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, Vol. 2, No. 2, 2020.
- Taqwin dkk. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022).
- Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 3.
- Utami, Wahyu dkk. “Penggunaan Alat Evaluasi Berbasis Quizizz Paper Mode Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Teks Pengumuman dan Antusiasme Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Gedebeg Kabupaten Blora”, *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 1, No. 2, 2024.

Wisiyanti, Rahma Ayu. "Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam di Era Globalisasi", *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 5, No. 1, 2024.

Yanti, Ani Dwi & Durinta Puspitasari. "Peran Minat dalam Pembelajaran (Studi pada Siswa SMK)", *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 6, No. 4, 2024.

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### Lampiran 1 Lembar Angket Minat Belajar Pre-Test Post-Test

#### Identitas Responden

Nama :

No. Whatsapp :

#### Petunjuk Pengisian

Bacalah setiap pernyataan dengan saksama, kemudian beri tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat kamu.

#### Keterangan:

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Saya lebih semangat belajar ketika guru menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.				
2	Saya lebih tertarik belajar ketika guru menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan jelas.				
3	Saya menjadi lebih semangat belajar saat guru menggunakan media interaktif.				
4	Saya dapat mempertahankan fokus selama proses pembelajaran berlangsung.				
5	Saya memperhatikan penjelasan guru karena saya tertarik dengan materi yang disampaikan.				
6	Saya aktif bertanya atau menjawab saat pembelajaran berlangsung.				
7	Saya terlibat secara aktif dalam kegiatan diskusi kelompok.				
8	Saya senang mengerjakan tugas bersama teman saat pembelajaran.				
9	Saya sering bertanya kepada guru jika ada materi yang belum saya pahami.				
10	Saya mencari tahu lebih banyak materi pelajaran karena rasa ingin tahu saya.				
11	Saya sering mengulang kembali materi pelajaran di rumah setelah sekolah.				
12	Saya mencari informasi tambahan dari internet atau buku setelah belajar di kelas.				
13	Saya sering membuka kembali materi pelajaran di rumah.				
14	Saya tetap belajar meskipun materi terasa sulit atau membosankan.				

15	Saya tetap berusaha memahami pelajaran walaupun sulit dimengerti di awal.				
16	Saya ingin mendalami pelajaran tertentu karena saya menyukainya.				
17	Saya ingin belajar lebih banyak karena pelajaran ini sesuai minat saya.				
18	Saya merasa termotivasi belajar karena materi ini berguna untuk masa depan saya.				

## Lampiran 2 Modul Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

### MODUL AJAR SMK

INFORMASI UMUM	
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
<b>Penyusun</b>	: ANNIDA INDAH KHOFIYAH
<b>Instansi</b>	: SMK Negeri 2 Majene
<b>Tahun Penyusunan</b>	: Tahun 2025
<b>Jenjang Sekolah</b>	: SMK
<b>Mata Pelajaran</b>	: Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti
<b>Fase F, Kelas / Semester</b>	: XI (Sebelas) / II (Genap)
<b>Tema</b>	: Peradaban Islam Pada Masa Modern
<b>Materi Pokok</b>	: Sejarah Peradaban Islam Masa Modern, Tokoh-Tokoh dan Gerakan Pembaru Islam Pada Masa Modern di Berbagai Negara
<b>Alokasi Waktu</b>	: 2 x pertemuan (6 x 45 Menit)
<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diharapkan mampu menjelaskan bagaimana perkembangan Islam pada masa modern</li> <li>2. Peserta didik diharapkan mampu menjelaskan Gerakan-gerakan pembaruan Islam di berbagai negara</li> <li>3. Peserta didik diharapkan mampu menjelaskan pokok-pokok pemikiran pembaruan Islam</li> <li>4. Peserta didik diharapkan mampu mengimplementasikan sikap komitmen, bertanggung jawab, dan menepati janji.</li> </ol>	
<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bernalar Kritis</li> <li>2. Bergotong Royong</li> <li>3. Kreatif</li> </ol>	
<b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Papan tulis, spidol, penghapus</li> <li>2. Proyektor, laptop</li> </ol>	
<b>E. MEDIA PEMBELAJARAN</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Quizizz Paper Mode</li> </ol>	
<b>F. TARGET PESERTA DIDIK</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik regular</li> </ol>	
<b>G. METODE PEMBELAJARAN</b>	

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah</li> <li>2. Diskusi</li> <li>3. Tanya Jawab</li> </ol>
<b>KOMPONEN INTI</b>
<b>A. TUJUAN PEMBELAJARAN</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mampu menjelaskan perkembangan Islam pada masa modern</li> <li>2. Peserta didik mampu menjelaskan Gerakan-gerakan pembaruan Islam di berbagai negara</li> <li>3. Peserta didik mampu menjelaskan pokok-pokok pemikiran pembaruan Islam</li> <li>4. Peserta didik mampu mengimplementasikan sikap komitmen, bertanggung jawab, dan menepati janji</li> </ol>
<b>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengetahui bagaimana Sejarah peradaban islam mulai dari masa klasik hingga masa modern</li> <li>2. Mengetahui apa saja Gerakan-gerakan pembaru Islam pada masa modern</li> <li>3. Mengetahui siapa saja tokoh-tokoh Gerakan pembaru Islam pada masa modern</li> </ol>
<b>C. PERTANYAAN PEMANTIK</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa yang terlintas di pikiran kalian saat mendengarkan kata “Peradaban Islam Pada Masa Modern?”</li> <li>2. Apa perbedaan antara peradaban islam masa klasik dan masa modern?</li> </ol>
<b>D. KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>
<p><b>PERTEMUAN I</b></p> <p><i>Kegiatan Pendahuluan</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dimulai dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kerapian kelas dan/atau peserta didik.</li> <li>2. Kemudian peserta didik berdo’a dipimpin oleh ketua kelas dan mengecek kehadiran peserta didik.</li> <li>3. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran</li> <li>4. Pendidik menanyakan materi pada pertemuan sebelumnya dan mengaitkan materi yang akan dipelajari.</li> </ol> <p><i>Kegiatan Inti</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendidik mulai menjelaskan materi tentang perkembangan islam pada masa modern dan Gerakan pembaruan Islam di beberapa negara</li> <li>2. Pendidik menulis materi di papan tulis lalu menjelaskan materi dengan metode ceramah</li> <li>3. Pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan pendidik menjawab dengan menjelaskan kembali materi yang belum dipahami oleh peserta didik</li> <li>4. Pendidik membagi peserta didik ke dalam lima kelompok yang masing-masing terdiri dari 6 orang</li> </ol>

5. Setelah terbagi, peserta didik akan duduk sesuai kelompok masing-masing dan akan berdiskusi dan membagi materi untuk dipelajari Kembali
6. Pendidik memberikan waktu 15-20 menit kepada peserta didik untuk berdiskusi dan memahami Kembali materi yang telah dijelaskan oleh pendidik sembari pendidik menyiapkan proyektor, laptop, dan aplikasi Quizizz Paper Mode untuk digunakan dalam pembelajaran
7. Setelah selesai menyiapkan media pembelajaran, pendidik akan menjelaskan cara bermain Quizizz Paper Mode seperti bagaimana cara menjawab dengan benar dan tepat agar pendidik mudah saat melakukan scan jawaban.
8. Setelah itu, pendidik akan membagikan kode QR Jawaban kepada masing-masing kelompok.
9. Pendidik akan memulai permainan dan setiap satu pertanyaan selesai, maka pendidik akan melakukan scan jawaban dan akan muncul perolehan skor sementara di layar
10. Setelah soal kuis habis, total skor akan muncul dan menunjukkan kelompok mana yang memiliki total skor tertinggi.

#### ***Kegiatan Penutup***

1. Peserta didik diberikan kesempatan untuk dapat menyimpulkan materi
2. Pendidik memberi penguatan/simpulan materi ajar.
3. Pendidik menyampaikan sedikit tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya
4. Pendidik menutup kegiatan pembelajaran dan mengucapkan salam.

## **PERTEMUAN II**

### ***Kegiatan Pendahuluan***

1. Kelas dimulai dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar peserta didik dan mengecek kerapian kelas dan/atau peserta didik.
2. Kemudian peserta didik berdo'a dipimpin oleh ketua kelas dan mengecek kehadiran peserta didik.
3. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran
4. Pendidik menanyakan materi pada pertemuan sebelumnya dan mengaitkan materi yang akan dipelajari.

### ***Kegiatan Inti***

1. Pendidik mulai menjelaskan materi tentang Tokoh-tokoh pembaru Islam dan Gerakan-Gerakan Pembaru yang dilakukan masing-masing tokoh
2. Pendidik menulis materi di papan tulis lalu menjelaskan materi dengan metode ceramah
3. Pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya dan pendidik menjawab dengan menjelaskan kembali materi yang belum dipahami oleh peserta didik
4. Pendidik membagi peserta didik ke dalam lima kelompok yang masing-masing terdiri dari 6 orang

5. Setelah terbagi, peserta didik akan duduk sesuai kelompok masing-masing dan akan berdiskusi dan membagi materi untuk dipelajari Kembali
6. Pendidik memberikan waktu 15-20 menit kepada peserta didik untuk berdiskusi dan memahami Kembali materi yang telah dijelaskan oleh pendidik sembari pendidik menyiapkan proyektor, laptop, dan aplikasi Quizizz Paper Mode untuk digunakan dalam pembelajaran
7. Setelah selesai menyiapkan media pembelajaran, pendidik akan menjelaskan cara bermain Quizizz Paper Mode seperti bagaimana cara menjawab dengan benar dan tepat agar pendidik mudah saat melakukan scan jawaban.
8. Setelah itu, pendidik akan membagikan kode QR Jawaban kepada masing-masing kelompok.
9. Pendidik akan memulai permainan dan setiap satu pertanyaan selesai, maka pendidik akan melakukan scan jawaban dan akan muncul perolehan skor sementara di layar
10. Setelah soal kuis habis, total skor akan muncul dan menunjukkan kelompok mana yang memiliki total skor tertinggi.

#### ***Kegiatan Penutup***

1. Peserta didik diberikan kesempatan untuk dapat menyimpulkan materi
2. Pendidik memberi penguatan/simpulan materi ajar.
3. Pendidik menyampaikan sedikit tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya
4. Pendidik menutup kegiatan pembelajaran dan mengucapkan salam.

#### **E. REFLEKSI**

Pada akhir pembelajaran, pendidik memandu peserta didik untuk dapat menyimpulkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan hari itu.

#### **F. ASESMEN/PENILAIAN**

1. Penilaian sikap dan spiritual
2. Keaktifan peserta didik di kelas

#### **G. SUMBER MATERI AJAR**

1. Buku paket Pendidikan Agama Islam & Budi Pekerti SMK Kelas 11



## Lampiran 4 Hasil Tabulasi Data Angket Post-test Minat Belajar Peserta Didik

NAMA SISWA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	Total
ABDULLAH SAID	4	4	4	3	4	2	3	3	2	3	3	3	2	4	4	4	3	4	59
AHMAD AKBAR	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54
AKBAR	3	3	2	2	3	1	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	43
ANDI MUH. IHHAM AKBAR	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59
ARTIKA FEBRIANTI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	54
AZENMA MUSLIMAH ABBAS	3	4	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	55
DARWAN	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	58
HERLIN	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	67
INDAH SRJ WIYARNI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54
IRDAN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72
KAMALUDDIN R	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	58
M. ARDIAN	4	4	4	2	2	2	4	1	2	2	4	3	2	1	4	3	3	3	50
M. HANDAWI	4	4	3	3	4	1	3	2	1	2	2	3	2	3	3	3	3	4	50
MISBAHUDDIN	4	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	57
MUH. ALFATH AULADI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	68
MUH. ALWAN HSYAM	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	65
MUH. DANI	4	4	4	4	3	3	4	4	2	2	2	3	4	4	3	3	3	4	60
MUH. FADLAN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	69
MUH. HQHI	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	4	4	3	4	61
MUH. ILHAM SAPUTRA																			
WIYAYA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54
MUHAMMAD DAFFA S	4	4	4	3	4	3	2	2	3	3	2	4	2	4	4	4	3	3	58
MUHAMMAD NUR RIYAI	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	4	4	4	3	3	56
MUHTAMAR RAHMADI	4	4	4	3	3	2	3	4	3	4	2	3	2	3	4	3	2	3	56
NUR FITRAH	4	3	4	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	53
RESKI AULYA RAMADANI	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	56
RISMA	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	55
SANTIKA DEWI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	54
SETYA PRADITA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	72
SY. FARID AL QADRI	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	50
TAUFIK HIDAYAT	4	4	3	3	4	2	2	2	2	3	2	3	3	3	4	4	3	3	54

### Lampiran 5 Dokumentasi Saat Memaparkan Materi



### Lampiran 6 Dokumentasi Saat Peserta Didik Menggunakan Quizizz Ppaer Mode



### Lampiran 7 Dokumentasi Pengisian Angket



### Lampiran 8 Dokumentasi Kelompok dengan Skor Tertinggi Saat Bermain Kuis



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



**Annida Indah Khofiyah**, lahir di Limbung, Kab. Gowa pada 1 juni 2003, anak kedua dari lima bersaudari, buah kasih pasangan dari Ayahanda “**Arwin Tompo, S.H.**” dan Ibunda “**Ranti Jamilah**”. Penulis pertama kali menempuh pendidikan pada umur 6 tahun di SD Negeri No 02 Kampung Baru Majene pada tahun 2009 dan selesai pada tahun 2015. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan studi di SMP Negeri 3 Rujukan Majene dan selesai pada tahun 2018, dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan studi di SMK Negeri 2 Majene dengan mengambil jurusan Teknik Komputer dan Jaringan. Penulis lulus dari SMK pada tahun 2021 dan pada tahun yang sama penulis mendaftar di STAIN Majene pada jalur UMPTKIN dan diterima menjadi mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam.

Selama menjadi mahasiswa di STAIN Majene, penulis aktif melakukan kegiatan organisasi. Adapun pengalaman organisasi penulis adalah sebagai berikut: Koordinator Divisi Penelitian dan Pengembangan UKM Lima Sidik (2022-2023), Sekretaris Umum UKM Lima Sidik (2023-2024), Pemimpin Redaksi UKM Lima Sidik (2024-2025), Anggota Divisi Penerbitan dan Kepustakaan LPM Cendekia (2023-2025), Anggota Free Palestine Network (FPN) Pokja Majene (2025-sekarang).