

PERSETUJUAN

Lamp. : 5 (lima) Eks

Hal : Naskah Skripsi

Yth.

Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri
Di Jalan Ahmad Yani No.10. Jambean. Bojonegoro.

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan pemeriksaan, pembimbingan, penelitian, dan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa naskah skripsi saudara:

Nama : MUHAMMAD ROMADHON
NIM : 20015207
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : EFEKTIVITAS MEDIA GAMIFIKASI *QUIZIZZ*
BERBANTUAN AI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI DI SMPN 1
KEDUNGADEM BOJONEGORO

telah memenuhi syarat untuk diuji di depan sidang munaqasah skripsi.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

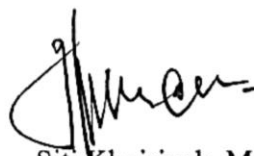
Bojonegoro, 7 Mei 2024

Pembimbing I



Su'udin Aziz, S.Pd.I, M. Ag
NIDN. 2121128602

Pembimbing II



Siti Khoiriyah, M.Pd
NIDN. 0721099501

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Su'udin Aziz, S.Pd.I, M. Ag
NIDN. 2121128602

PENGESAHAN

Setelah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi, maka skripsi dari:

Nama : MUHAMMAD ROMADHON
NIM : 20015207
Program Studi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : EFEKTIVITAS MEDIA GAMIFIKASI QUIZIZZ
BERBANTUAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI DI SMPN 1
KEDUNGADEM BOJONEGORO

dapat disetujui untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam) pada Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri pada:

Hari, tanggal :
Tempat :

Dewan Penguji:

1. Penguji I : Dr. H. Yogi Prana Izza, Lc. MA
2. Penguji II : Dr. Hj. Sri Minarti, M.Pd.I
3. Penguji III : Su'udin Aziz, S.Pd.I, M. Ag
4. Penguji IV : Siti Khoiriyah, M. Pd

Tanda Tangan

()
()
()
()

Bojonegoro, 10 Juli 2024.

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri



(Dr. H. Ahmad Manshur, M.A)

NIDN 22037701

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : MIHAMMAD ROMADHON
NIM : 20015207
Prodi : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Fakultas : TARBIYAH
Judul Skripsi : EFEKTIVITAS MEDIA GAMIFIKASI QUIZZZ
BERBANTUAN AI TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI
PEKERTI DI SMPN 1 KEDUNGADEM BOJONEGORO

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Bojonegoro, 6 Juli 2024.

Yang membuat pernyataan,



Muhammiad Romadhon

MOTO

"Bekerjalah! Maka, Allah, rasul-Nya, dan orang-orang mukmin akan melihat pekerjaanmu. Kamu akan dikembalikan kepada (Zat) yang mengetahui yang gaib dan yang nyata. Lalu, Dia akan memberitakan kepada kamu apa yang selama ini kamu kerjakan." (QS. At-Taubah: 105)



PERSEMBAHAN

Dengan do'a dan syukur

Saya persembahkan karya ini kepada:

Kedua orangtuaku tercinta, Bapak Subakir dan Ibu Ruminig yang selalu tiada henti mendo'akan anaknya dalam situasi apapun.

Dosen pembimbing saya Bapak Su'udin Aziz, S.Pd.I, M. Ag dan Siti Khoiriyah, M. Pd yang telah membimbing sehingga tersusunlah karya ini.

Seluruh teman-teman saya yang turut kebersamai perjalanan saya ketika menempuh pendidikan, seluruh sahabat-sahabat mahasiswa dan sahabat-sahabat seperjuangan intelektual yang selalu memberi dorongan serta semangat dalam suka maupun duka.

Almameter kebanggaan Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro yang telah membekali ilmu.

Serta pihak-pihak yang terlibat dalam penulisan karya ini.



UNUGIRI

**EFEKTIVITAS MEDIA GAMIFIKASI *QUIZIZZ* BERBANTUAN
ARTIFICIAL INTELLIGENCE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI DI SMPN 1
KEDUNGADEM BOJONEGORO**

Romadhon, Muhammad. 2024

Pembimbing I: Su'udin Aziz, S.Pd.I, M. Ag

Pembimbing II: Siti Khoiriyah, M.Pd

ABSTRAK

Perkembangan era digital saat ini sangat pesat, pendidikan dihadapkan pada berbagai tantangan seperti kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam karena jarang menggunakan media atau alat pembelajaran berbasis teknologi, sehingga siswa cenderung mengabaikan pengajar karena pembelajaran dianggap kurang menarik. Untuk mengatasi Masalah tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran salah satunya menggunakan media permainan. Salah satu media permainan yang dapat digunakan dalam pendidikan adalah media gamifikasi Quizizz berbantuan AI.

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental menggunakan desain *One Group pretest-posttest Design*. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas VII dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *Purposive sampling* dengan kelas yang telah ditentukan yaitu kelas VII F yang berjumlah 30 peserta didik. Adapun teknik pengumpulan data yaitu dengan angket dan didukung dengan teknik yang lain yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis berupa uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji linearitas, uji hipotesis yaitu teknik analisis Uji T.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat Efektivitas media gamifikasi Quizizz berbantuan AI terhadap minat belajar siswa pada mata pembelajaran PAI dan budi Pekerti di SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro. Hal ini berdasarkan hasil perhitungan skor N-gain bahwasanya nilai N-gain 0,6845 dan N-gain persen 68,4458. Selanjutnya dari hasil uji *paired sample test* diketahui nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Sesuai kaidah pengambilan keputusan dalam uji *paired sampel test* bahwa nilai sig. (2-tailed) < 0,05 atau 0,000 < 0,05 dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis Ho ditolak dan Ha di terima.

Kata Kunci: Efektivitas, Media Gamifikasi Quizizz Berbantuan AI, Minat Belajar, PAI

**THE EFFECTIVENESS OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE -ASSISTED
QUIZZZ GAMIFICATION MEDIA ON STUDENTS' INTEREST IN
LEARNING IN PAI AND ETHICS SUBJECTS AT SMPN 1
KEDUNGADEM BOJONEGORO**

Romadhon, Muhammad. 2024

Supervisor I: Su'udin Aziz, S.Pd.I, M. Ag

Supervisor II: Siti Khoiriyah, M.Pd

ABSTRACT

The development of the current digital era is very rapid, education is faced with various challenges such as the lack of student interest in learning Islamic religious education because it rarely uses technology-based media or learning tools, so that students tend to ignore teachers because learning is considered less interesting. To overcome this problem, there is a need for innovation in learning, one of which is using game media. One of the game media that can be used in education is the AI-assisted Quizizz gamification media.

The approach taken in this study is a quantitative approach. The type of research used is pre-experimental using *the One Group pretest-posttest design*. The population of this study is class VII students with a sampling technique using *Purposive sampling* with a predetermined class, namely class VII F which totals 30 students. The data collection technique is by questionnaire and supported by other techniques, namely interviews, observations and documentation. The analysis techniques are in the form of validity tests, reliability tests, normality tests, linearity tests, hypothesis tests, namely the T Test analysis technique.

The results of the study showed that there was an effectiveness of AI-assisted Quizizz gamification media on students' interest in learning PAI and ethics at State Junior High School 1 Kedungadem Bojonegoro. This is based on the results of the calculation of the N-gain score that the N-gain value is 0.6845 and the N-gain percent is 68.4458. Furthermore, from the results of *the paired sample test*, it is known that the value of sig. (2- tailed) by 0.000. According to the decision-making rules in the *paired sample test*, the value of sig. (2-tailed) < 0.05 or $0.000 < 0.05$ can be drawn the conclusion that the H_0 hypothesis is rejected and H_a is accepted.

Keywords: Effectiveness, AI-Assisted Quizizz Gamification Media, Learning Interest, PAI

KATA PENGANTAR

Dengan Menyebut asma Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Syukur Alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT, berkat taufik dan hidayah-Nya kita bisa mengemban tugas yang telah diberikan-Nya yaitu sebagai khalifah fil ardl. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW, yang telah dipercaya oleh Allah membawa tuntunan hidup manusia menuju suatu kehidupan yang bahagia di dunia dan akhirat.

Penulisan skripsi yang berjudul: “Efektivitas Media Gamifikasi *Quizizz* berbantuan AI terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro” dapat terselesaikan tepat waktu. Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak M. Jauharul Ma'arif, M.Pd.I., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk kuliah di Universitas ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sampai tingkat sarjana.
2. Bapak Dr. Ahmad Manshur, M.A., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah yang mendukung secara moril, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Su'udin Aziz, S.Pd, M.Ag., selaku pembimbing I yang telah banyak mengorbankan tenaga dan waktunya guna membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Siti Khoiriyah, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah banyak mengorbankan tenaga dan waktunya guna membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Su'udin Aziz, S.Pd, M.Ag., Ketua Prodi PAI yang telah memberikan persetujuan untuk judul skripsi yang penulis pilih.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang ada di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, yang telah memberikan bekal Ilmu pengetahuan yang memadai sampai dengan penyelesaian akhir studi.

7. Bapak Sulianto, S.Pd, M.Pd., selaku kepala sekolah SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro yang telah memberikan izin melakukan penelitian.
8. Ibu Tri Wulan, S.Pd.I selaku guru pendidikan agama Islam yang membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.
9. Bapak Subakir dan Ibu Rumining, kedua orang tua hebat yang senantiasa memanjatkan do'a sucinya, cinta yang tulus tak terbatas ruang dan waktu serta mencukupi kebutuhan finansial penulis selama berkuliah sehingga penulis bisa berada pada titik ini sehingga penulis termotivasi menyelesaikan skripsi ini.
10. Seluruh teman-teman saya yang turut kebersamai perjalanan menulis skripsi, seluruh sahabat-sahabat mahasiswa dan sahabat-sahabat seperjuangan intelektual yang selalu memberi dorongan serta semangat dalam suka maupun duka.

Kepada beliau yang tersebut di atas, penulis tidak mampu memberikan balasan yang layak, melainkan hanya bisa mendoakan semoga amal baik mereka dibalas oleh Allah dengan balasan yang berlipat ganda.

Dan akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca, dan semoga kita senantiasa dalam perlindungan Allah SWT. Aamiin.

Bojonegoro, 6 Juli 2024.
Penulis,

(Muhammad Romadhon)

UNUGIRI

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi Arab-Latin merujuk pada Keputusan Bersama Menteri Agama, Menteri Pendidikan dan Menteri Kebudayaan Republik Indonesia Tahun 1987, sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Şa	ş	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Żal	Z	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Đad	đ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	t	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	“	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	”	apostrof
ي	Ya	Y	Ye

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	I
PENGESAHAN	II
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	III
MOTO.....	IV
PERSEMBAHAN.....	V
ABSTRAK	VI
<i>ABSTRACT</i>	VII
KATA PENGANTAR	VIII
PEDOMAN TRANSLITERASI	X
DAFTAR ISI.....	XI
DAFTAR TABEL.....	XV
DAFTAR GAMBAR.....	XVI
DAFTAR LAMPIRAN.....	XVII
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Hipotesis	9
F. Definisi Istilah.....	10
G. Orisinalitas Penelitian	12
H. Sistematika Pembahasan.....	16
BAB II.....	18

KAJIAN TEORI.....	18
A. Efektivitas	18
1. Pengertian Efektivitas.....	18
2. Ciri – Ciri Efektivitas Media	19
B. Media	21
a. Pengertian Media.....	21
b. Fungsi Media	23
C. Gamifikasi.....	24
1. Pengertian Gamifikasi	24
2. Prinsip Gamifikasi	25
D. <i>Quizizz</i>	27
1. Pengertian <i>Quizizz</i>	27
2. Langkah – Langkah Membuat <i>Quizizz</i>	30
3. Kelebihan Dan Kekurangan <i>Quizizz</i>	34
E. Pengertian AI	35
F. Minat Belajar	39
1. Pengertian Minat Belajar	39
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar.....	40
3. Indikator Minat Belajar	43
G. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	44
1. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	44
2. Tujuan dan Fungsi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	45
H. Kerangka Berpikir.....	49
BAB III.....	50
METODE PENELITIAN.....	50

A.	Pendekatan dan Jenis Penelitian	50
B.	Populasi dan Sampel	51
1.	Populasi	51
2.	Sampel	52
C.	Jenis Data dan Sumber Data	53
D.	Teknik Pengumpulan Data	54
E.	Teknik Analisis Data	56
1.	Uji Validitas	56
2.	Uji Reliabilitas	57
3.	Uji Persyaratan Analisis	57
4.	Uji Hipotesis	58
BAB IV	60
HASIL DAN PEMBAHASAN	60
A.	Penyajian dan Hasil Analisis Data	60
1.	Penyajian Data	60
2.	Hasil Analisis Data	67
a.	Uji Validitas	67
b.	Hasil Uji Reliabilitas	69
c.	Hasil Uji Normalitas	70
d.	Hasil Uji Lineasitas	71
e.	Hasil Uji Hipotesis	72
B.	Pembahasan	74
BAB V	78
PENUTUP	78
B.	Kesimpulan	78

C. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	86



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	13
Tabel 3. 1 <i>one shot case study</i>	50
Tabel 3. 2 Jumlah Keseluruhan Populasi	51
Tabel 3. 3 Sampel Penelitian.....	53
Tabel 4. 1 Data media Gamifikasi Quizizz berbantuan AI X	60
Tabel 4. 2 Statistik Data Penggunaan Gamifikasi Quizizz Berbantuan AI.....	61
Tabel 4. 3 Penggunaan Media Gamifikasi Quizizz Berbantuan AI.....	62
Tabel 4. 4 Klasifikasi Sekor Penggunaan media gamifikasi Berbantuan AI	63
Tabel 4. 5 Data minat belajar siswa Y	64
Tabel 4. 6 Statistik Data Minat Mbelajar Siswa (Y).....	65
Tabel 4. 7 Minat Belajar Siswa.....	66
Tabel 4. 8 Klasifikasi Sekor Minat Belajar Siswa	66
Tabel 4. 9 Validitas Penggunaan Media Gamifikasi <i>Quizizz</i> Berbantuan AI (X). 67	
Tabel 4. 10 Minat Belajar siswa (Y)	68
Tabel 4. 11 Hasil Uji Reliabilitas	69
Tabel 4. 12 Hasil Uji Normalitas	70
Tabel 4. 13 Uji Linearitas Penggunaan Media Gamifikasi Quizizz Berbantuan AI dan Minat Belajar siswa.....	71
Tabel 4. 14 Hasil Uji T.....	73



UNUGIRI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambar awal masuk <i>quizizz</i>	28
Gambar 2. 2 Login menggunakan <i>Google</i>	31
Gambar 2. 3 Pilih Instansi	31
Gambar 2. 4 Pilih sebagai Guru (<i>teacher</i>)	32
Gambar 2. 5 Tampilan dasbor (pilih buat)	33
Gambar 2. 6 tampilan apa yang ingin di buat	33
Gambar 2. 7 Tampilan pilihan membuat jenis soal.....	33
Gambar 2. 8 Tampilan membuat soal	33
Gambar 2. 9 Gambar Awal Masuk Gemini	37
Gambar 2. 10 Gambar Login Menggunakan Akun Google.....	38
Gambar 2. 11 Gemini Siap Digunakan	38
Gambar 4. 1 Histogram Penggunaan Media Gamifikasi Quizizz Berbantuan AI	64
Gambar 4. 2 Histogram Minat Belajar Siswa	67



UNUGIRI

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan.....	87
Lampiran 2 Kartu Bimbingan	87
Lampiran 3 Lampiran instrumen.....	89
Lampiran 4 Profil Sekolah SMPN 1 Kedungadem.....	106
Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian.....	110

