

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sarana yang tepat untuk membentuk manusia yang baik dalam mengembangkan peradaban. Pendidikan juga merupakan suatu sarana dasar untuk mentransformasi potensi individu menjadi manusia yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baik dan bertanggung jawab. Pendidikan memiliki arti sebagai suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.¹

Pendidikan merupakan salah satu hak yang harus diperoleh oleh penduduk Indonesia, karena dengan pendidikan akan meningkatkan sumber daya manusia yang dimiliki oleh suatu negara². Sebab karena itu, pemerintah dan semua warga Indonesia harus ikut serta mengambil peran dan bertanggungjawab dalam penyelenggaraan pendidikan. Sejalan dengan yang dikatakan oleh Koe Yao Thung bahwa “Keberhasilan pendidikan suatu

¹ Ismoyo, T. (2020). Konsep Pendidikan dalam Pandangan Agama Buddha. *Jurnal Pendidikan Buddha Dan Isu Sosial Kontemporer (JPBISK)*, 2(1), 56-63.

² Masnuah, S., Khodijah, N., & Suryana, E. (2022). Analisis Kebijakan Pendidikan Islam dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 (Sisdiknas). *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 9(1), 115-130.

bangsa merupakan salah satu barometer keberhasilan pemerintahan suatu negara”.³

Kata pendidikan yang umum dalam bahasa Arabnya adalah “*Tarbiyah*”, dengan kata kerja *rabba*. Kata pengajaran dalam bahasa Arab adalah “*Ta’lim*” dengan kata kerjanya “*Allama*” pendidikan dan pengajaran dalam bahasa Arabnya “*Tarbiyah wa Ta’lim*” sedangkan pendidikan Islam dalam bahasa Arabnya adalah *Tarbiyah Islamiyah*.⁴ Sri Minarti⁵ yang dikutip dari Muhamin secara sederhana dan terperinci memberikan beberapa pengertian tentang pendidikan Islam yang dapat dipahami sebagai berikut.

1. Pendidikan yang dipahami dan dikembangkan dari ajaran dan nilai-nilai fundamental yang terkandung dalam sumber dasarnya, yaitu Al-Qur’an dan sunnah. Dalam pengertian yang pertama ini, pendidikan Islam dapat berwujud pemikiran dan teori pendidikan yang mendasarkan diri atau dikembangkan dari sumber-sumber dasar tersebut.
2. Upaya memberikan pendidikan agama Islam agar menjadikannya sebagai pandangan dan sikap hidup si peserta didik. Dalam pengertian yang kedua ini pendidikan Islam dapat terwujud (a) segenap kegiatan yang dilakukan seseorang atau suatu lembaga tertentu untuk membantu peserta didik dalam menumbuhkembangkan ajaran Islam dan nilai-nilainya; dan (b)

³ Ardhiya, A., Audina, R., & Ramadani, K. L. (2022, September). Peran Konselor Dalam Mewujudkan Pendidikan Berkualitas Menuju SDGS 2030. In *International Conference on Islamic Guidance and Counseling* (Vol. 2, pp. 176-187).

⁴ Anissa, F. N. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis It Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Bintang Nusantara Rumbia Lampung Tengah. (*Doctoral Dissertation*, Uin Raden Intan Lampung).

⁵ Minarti, S. (2018). Ilmu Pendidikan Islam Fakta Teoritis Filosofis dan Aplikatif Normatif, (Jakarta:Amzah), hlm. 27

segenap fenomena atau peristiwa perjumpaan antara dua orang atau lebih yang berdampak dengan tumbuh kembangnya ajaran Islam dan nilai-nilainya pada salah satu atau beberapa pihak.

3. Proses dan praktik penyelenggaraan pendidikan yang berlangsung dan berkembang dalam sejarah umat Islam. Artinya, proses tumbuh kembangnya Islam dan umatnya, baik Islam sebagai agama, ajaran, maupun sistem budaya dan peradaban sejak zaman Nabi Muhammad sampai sekarang.

Pendidikan Islam atau *Tarbiyah Islamiyah* adalah sebuah proses yang berakar pada nilai-nilai fundamental Islam, bersumber dari Al-Qur'an dan Sunnah. Proses ini bertujuan untuk menumbuhkembangkan ajaran Islam dan nilai-nilainya dalam diri peserta didik, baik melalui pemikiran dan teori pendidikan, maupun melalui kegiatan dan fenomena yang terjadi dalam interaksi antar individu. Secara keseluruhan, pendidikan Islam bertujuan untuk membentuk manusia yang seutuhnya, beriman, bertaqwa, dan berakhlak mulia, serta memiliki ilmu pengetahuan dan keterampilan yang bermanfaat bagi dirinya dan masyarakat.⁶

Pendidikan di Indonesia sudah berkembang dengan baik. sudah banyak metode, strategi, model, media dan takik yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dimana semua hal tersebut dapat meningkatkan kemauan anak dalam belajar sehingga berdampak positif terhadap hasil

⁶ Rahmadani, S., Sitika, A. J., & darmayanti, A. (2021). Peran Pendidikan Agama Islam dalam Keluarga dan Masyarakat. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 221-226.

belajar siswa. Berkenaan dengan zaman semakin modern banyak berkembang media-media pembelajaran digital, berkembangnya teknologi dan informasi, sehingga dapat mendorong agar terciptanya pemanfaatan media digital yang efektif, inovatif dan efisien. Maka dari itu media berbasis digital diciptakan agar dimanfaatkan guna dalam upaya meningkatkan minat belajar peserta didik.

Media pembelajaran sendiri merupakan alat yang digunakan oleh pendidik guna menjabarkan pemaparan tentang materi yang akan disampaikan. Pendidikan agama Islam dan budi pekerti di zaman teknologi dan media yang berbasis digital harus dimanfaatkan agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi dan tetap dalam suasana menyenangkan dan salah satu media pembelajaran digital ialah *Quizizz* berbantuan AI (*Artificial Intelligence*).

Quizizz adalah alat media pembelajaran gratis. Berfungsi di perangkat apapun, baik di *browser web*, *iOS*, *Android*, dan aplikasi *Chrome*. Dapat diakses ratusan kuis pembelajara yang sudah jadi atau membuatnya sendiri. Bergabung sebagai guru, pilih kuis, dan gunakan kode untuk ruang virtual selanjutnya diberikan kepada peserta didik. *Quizizz* juga digunakan untuk membuat permainan kuis interaktif guna dipakai dalam pembelajaran di dalam kelas, aplikasi ini bersifat *online*, maka dari itu *Quizizz* ini hanya dapat digunakan jika ada dukungan internet yang memadai. *Quizizz* juga merupakan suatu aplikasi edukatif berbasis game yang dapat diperoleh melalui *gadget* masing-masing. Didalamnya terdapat beberapa fitur yang

variatif, inovatif, serta dapat merangsang kiat belajar peserta didik dengan suasana yang menyenangkan dan mudah dipahami.⁷

Menurut Aini yang dikutip oleh Ratih Sukma Desya dan Wirdati⁸ *Quizizz* adalah aplikasi edukasi *online* yang memungkinkan pengguna membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas, seperti untuk penilaian formatif. Karena sifatnya *online*, pengguna hanya dapat menggunakannya dengan dukungan internet yang memadai. *Quizizz* sangat sederhana untuk dibuat dan dimainkan sebagai alat pembelajaran.

Minat belajar siswa merupakan sebagai kecenderungan dan keairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu hal. Minat belajar siswa merupakan aspek kepribadian, yang menggambarkan adanya kemauan, dorongan yang timbul dari dalam diri individu untuk memilih objek yang sejenis. Minat belajar siswa adalah suatu kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas.⁹ Menurut Crow and Crow yang dikutip dari Djaali dalam bukunya Psikologi Pendidikan mengatakan bahwa minat belajar siswa berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, kegiatan, benda dan pengalaman yang dirasakan oleh kegiatan itu sendiri.¹⁰

⁷ Ahmad Nuril Falah, Efektivitas Media Quizizz dalam Usaha Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dan Peserta Didik Di SMPN 13 Surabaya, *Skripsi*. (Surabaya, 2022,) hal. 3

⁸ Desya, R. S., & Wirdati, W. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Keaktifan Belajar PAI Kelas XII SMAN 1 Lareh Sago Halaban. *YASIN*, 3(6), 1530-1536.

⁹ Donni Juni Priansa, *Kinerja dan Profesionalisme Guru*, (Bandung: CV Alfabeta, 2014), hal. 282

¹⁰ Djaali, H. (2023). *Psikologi pendidikan*. Bumi Aksara, hal. 121

Kecerdasan yang ditambahkan kepada suatu system yang bisa diatur dalam konteks ilmiah atau bisa disebut juga AI. AI didefinisikan sebagai kecerdasan entitas ilmiah¹¹. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan kecerdasan buatan sebagai kemampuan system untuk menafsirkan data eksternal dengan benar, untuk belajar dari data tersebut, dan menggunakan pembelajaran tersebut guna mencapai tujuan dan tugas tertentu melalui adaptasi yang fleksibel.¹²

Hasil observasi peneliti, pembelajaran di SMPN 1 Kedungadem yang dilaksanakan oleh guru khususnya pelajaran PAI sebagian besar memanfaatkan strategi ceramah.¹³ Selama ini pengalaman pendidikan jarang menggunakan media atau alat pembelajaran berbasis teknologi, sehingga siswa cenderung mengabaikan pengajar karena pembelajaran dianggap kurang menarik.¹⁴ Selain itu, siswa diperbolehkan membawa ponsel sendiri ke sekolah, mempunyai potensi bagi siswa untuk memainkannya pada saat pembelajaran.

Peneliti menemukan bahwa SMPN tersebut mempunyai sarana dan prasarana yang memadai berdasarkan pengamatannya di SMPN 1 Kedungadem. Fasilitas tersebut salah satunya adalah tersedianya televisi LED dan WiFi di setiap kelas.¹⁵ Namun hal ini belum diimbangi dengan

¹¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). "Entitas adalah suatu unit yang konkret". <https://pasla.jambiprov.go.id/entitas-adalah-pengertian-berbagai-konsep/>. Diakses pada 11 Juni 2024.

¹² Siahaan, M., Jasa, C. H., Anderson, K., Rosiana, M. V., Lim, S., & Yudianto, W. (2020). Penerapan *Artificial Intelligence* (AI) Terhadap Seorang Penyandang Disabilitas Tunanetra. *Journal of Information System and Technology (JOINT)*, 1(2), 186-193.

¹³ Wawancara dengan guru PAI, dilakukan pada tanggal 19 Mei 2024.

¹⁴ Wawancara dengan siswa, dilakukan pada tanggal 19 Mei 2024.

¹⁵ Observasi dilakukan pada tanggal 11 Mei 2024 di SMPN 1 Kedungadem.

penggunaan yang tepat, tentu saja ini merupakan suatu hal yang memprihatinkan. Pasti ada sesuatu yang dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan ini. Sebaiknya fasilitas tersebut dimanfaatkan sebaik-baiknya dan dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran yang interaktif dan efektif.¹⁶

Peneliti ingin menggunakan latar belakang masalah di atas untuk menyelesaikan penelitian dengan judul **“Efektivitas Media Gamifikasi Quizizz berbantuan AI terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Penggunaan Media Gamifikasi *Quizizz* Berbantuan AI Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi di SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro?
2. Bagaimana Efektivitas Penggunaan Media Gamifikasi *Quizizz* Berbantuan AI Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Terkait rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

¹⁶ Observasi dilakukan pada tanggal 11 Mei 2024 di SMPN 1 Kedungadem.

1. Untuk Mengetahui Penggunaan Media Gamifikasi *Quizizz* Berbantuan AI Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro!
2. Untuk Mengetahui Efektivitas Penggunaan Media Gamifikasi *Quizizz* Berbantuan AI Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro!

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk generasi masa depan baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Sebagai penambahan wawasan pengetahuan bagi orang yang mengajar dengan menggunakan inovas, dengan menggunakan inovasi pengembangan teknologi berupa aplikasi berbasis *game* seiring semakin canggihnya teknologi.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah redaksi, referensi, acuan bagi para pembaca terkait media pembelajaran Guru Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti dalam meningkatkan minat belajar Peserta didik terkhususnya menggunakan teknologi *Quizizz* berbasis permainan.¹⁷

¹⁷ Falah, A. N. (2022). *Evektifitas Media Quizizz dalam Usaha Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dan Peserta Didik Di SMPN 13 Surabaya*, Skripsi (Surabaya)

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Memberikan ilmu dan pemahaman baru kepada peneliti mengenai cara usaha meningkatkan motivasi, minat belajar peserta didik dengan media yang inovatif, interaktif, menyenangkan dan mudah dimengerti oleh peserta didik.

b. Bagi Guru

Sebagai penambah metode penyampaian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kepada peserta didik dengan menggunakan media yang inovatif, interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik

Agar peserta didik memiliki motivasi untuk meningkatkan minat belajar dan merasa lebih menyenangkan dalam menerima ilmu dengan menggunakan media. Serta peserta didik dapat melatih fokus dan bagaimana cara *manage* waktu ketika menjawab pertanyaan.

E. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan atau pernyataan sementara yang digunakan untuk menjelaskan suatu fenomena, observasi, atau masalah ilmiah. Hipotesis ini sifatnya preliminar dan belum terbukti kebenarannya.

Dengan kata lain, hipotesis merupakan jawaban sementara atas suatu pertanyaan penelitian yang masih perlu diuji kebenarannya melalui pengumpulan data dan analisis. Berdasarkan masalah yang diteliti maka hipotesis dari penelitian ini adalah:

1. H^a : Penggunaan Media gamifikasi *Quizizz* efektif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti di SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro
2. H^o : Penggunaan Media gamifikasi *Quizizz* tidak efektif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan budi pekerti di SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro

F. Definisi Istilah

Pada bagian definisi istilah, peneliti memberika penjelasan atau uraian singkat untuk mendefinisikan suatu kata atau frasa tertentu agar dapat dipahami. Oleh karena itu, perlu didefinisikan istilah-istilah dalam judul dengan jelas:

1. Efektivitas adalah sesuatu yang menunjukkan taraf tercapainya suatu tujuan.¹⁸
2. Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari satu pihak kepada pihak lain.
3. Gamifikasi adalah penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pembelajaran.

¹⁸ Asiah, S. (2016). Efektivitas Kinerja Guru. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 1-11.

4. Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi permainan ke ruang kelas dan membuatnya dikelas latihan interaktif dan menyenangkan.¹⁹
5. *Artificial Intelligence* adalah sebuah program komputer yang memiliki algoritma yang berfungsi untuk dapat mempelajari data dan menggunakannya untuk dapat melakukan proses berfikir dan bertindak seperti manusia.²⁰
6. Minat adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tertentu, tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan Belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalamannya. Dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar itu menimbulkan suatu perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan perubahan itu dilakukan lewat kegiatan, atau usaha yang disengaja. Jadi, yang dimaksud dari minat belajar adalah aspek psikologi seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala, seperti: gairah, keinginan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain, minat belajar itu adalah perhatian, rasa

¹⁹ Mulatsih, B. (2020). Penerapan aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam pembelajaran kimia di masa pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 16-26.

²⁰ Supriyadi, E. I., & Asih, D. B. (2020). Implementasi Artificial Intelligence (Ai) Di Bidang Administrasi Publik Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal RASI*, 2(2), 12-22.

suka, ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam belajar.²¹

7. Pendidikan agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.²²

G. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian dapat diketahui terkait persamaan dan perbedaan yang ditemukan oleh peneliti dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Hal tersebut bertujuan untuk menghindari adanya penelitian yang sama.²³ Berikut ini tabel dari hasil perbedaan dan persamaan penelitian terdahulu yang akan dilakukan dengan judul **“Efektivitas Media Gamifikasi Quizizz Berbantuan AI Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Kedungadem Bojonegoro”**.

²¹ Sirait, E. D. (2016). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1).

²² Hami, E., & Idris, M. (2015). Pengaruh Implementasi Kurikulum 2013 Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di Sman 1 Panca Lautang Sidrap. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 2(2).

²³ ALYASINDA, A. W. S. (2023). *Rekontruksi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis Google Sites Sebagai Upaya Penguatan Karakter Profil Pelajar Pancasila Di SMA Negeri 1 Baureno Bojonegoro* (Doctoral dissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri).

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No.	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1	Nur Zamidar, 2022. Pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>quizizz</i> terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh. ²⁴	<ul style="list-style-type: none"> - Media <i>Quizizz</i> memberikan kebermanfaatan dalam pembelajaran Ekonomi. - Menjadi lebih efektif dan efisien, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, proses belajar siswa menjadi lebih interaktif, hemat waktu, motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan. 	<ul style="list-style-type: none"> - Metode penelitian kualitatif deskriptif - Mata pelajaran ekonomi - Objek penelitian SMA 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Quizizz</i> sebagai media penelitian
2	Ahmad Nuril Falah, 2022. Efektivitas Media <i>Quizizz</i> dalam Usaha Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dan Peserta Didik di SMPN 13 Surabaya. ²⁵	<ul style="list-style-type: none"> - Dari hasil uji Independent sampel t-Test diperoleh nilai probabilitas yang ditunjukkan pada Sig. (2-tailed) = 0,00 yang mempunyai arti kurang dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. 	<ul style="list-style-type: none"> - Sampling penelitian seluruh siswa - Materi ibadah haji 	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari efektivitas <i>quizizz</i>. - Mata pelajaran PAI
3	Khoyifah Ekawati, 2022. implementasi Game edukasi	<ul style="list-style-type: none"> - Hasil implementasi terbagi menjadi 2 yaitu pada ranah afektif, 	<ul style="list-style-type: none"> - Metode penelitian kualitatif 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan <i>Quizizz</i> sebagai media pembelajaran

²⁴ Zamidar, N. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 4 Banda Aceh*” Skripsi (Banda Aceh)

²⁵ Falah, A. N. (2022). *Evektifitas Media Quizizz dalam Usaha Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dan Peserta Didik Di SMPN 13 Surabaya*, Skripsi (Surabaya)

	<p><i>Quizizz</i> sebagai Media pembelajaran Pai di Kelas 5 SDN Ngringin Moyudan Sleman.²⁶</p>	<p>bahwa <i>Quizizz</i> dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pada ranah psikomotorik, siswa menjadi cepat memahami materi, cermat, teliti dan lebih tertarik dalam menggunakan <i>Quizizz</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Objek penelitian siswa SDN kelas 5 	
4	<p>Yulan Dari, 2023. Pemanfaatan Aplikasi <i>Quizizz</i> Sebagai Media dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat.²⁷</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pemanfaatan aplikasi <i>Quizizz</i> sebagai media pembelajaran berpengaruh positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MIN 2 Lahat - Aplikasi <i>Quizizz</i> layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah, karena penggunaan <i>Quizizz</i> dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, daya tarik, motivasi dan merangsang kegiatan belajar mengajar 	<ul style="list-style-type: none"> - Metode penelitian kualitatif deskriptif - Objek penelitian siswa MIN kelas 5 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan aplikasi <i>Quizizz</i>
5	<p>Putri, F. M, 2020. Efektivitas Penggunaan</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dengan penggunaan media <i>Wordwall</i> pada kegiatan penutup 	<ul style="list-style-type: none"> - Metode yang digunakan yakni <i>Mixed Method</i> - Mata pelajaran matematika 	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan alat bantu teknologi - Mencari efektivitas

²⁶ EKAWATI, K. (2022). Implementasi *Game* Edukasi *Quizizz* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI di Kelas 5 SDN Ngringin Moyudan Sleman.

²⁷ Dari, Y. (2022). *Pemanfaatan Aplikas Quizizz Sebagai Media dalam Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu)..

<p>Aplikasi <i>Wordwall</i> dalam Pembelajaran <i>Daring (Online)</i> Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan²⁸</p>	<p>pembelajaran matematika materi bilangan cacah kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan belajar dengan lancar dan baik sekali. Dalam penggunaan media <i>Wordwall</i> hasil prestasi belajar sudah berjalan efektif dengan ketentuan peserta didik pada ulangan matematika dengan presentase sebesar 80,35%.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Objek penelitian siswa kelas 1 - Aplikasi <i>Wordwall</i> 	<p>media pembelajaran</p>
--	---	--	---------------------------

Dari beberapa hasil riset yang dilakukan sebelumnya atau telaah pustaka yang dilakukan, bahwa penelitian yang dikerjakan ini nanti mempunyai hasil penelitian dan sudut pandang yang sedikit berbeda, walaupun memang pada pembahasan-pembahasan tertentu tidak dipungkiri terdapat beberapa kajian yang sama. Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan *platform* aplikasi *Quizizz* berbantuan AI dengan materi pendidikan Islam dan budi pekerti yang mudah dioperasikan menggunakan *smartphone*, laptop dan PC.

Data akan diolah menggunakan *software Statistical Package for the Social Sciences* atau disingkat dengan SPSS untuk mengetahui reliabilitas

²⁸ Putri, F. M. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

efektivitas media gamifikasi *Quizizz* berbantuan AI terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMPN 1 Kedungadem. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 7 SMPN 1 Kedungadem.

H. Sistematika Pembahasan

Pembahasan ini dipaparkan hasil penelitian skripsi yang digunakan guna menjawab permasalahan penelitian secara sistematis. Untuk memastikan skripsi ini tetap berada dalam fokus dan kerangka yang telah ditentukan serta memudahkan pemahaman dan penelaahan, penulis menggunakan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, hipotesis, definisi istilah dan orisinalitas penelitian.

BAB II: KAJIAN TEORI

Bab dua memaparkan tentang kajian pustaka yang didalamnya membahas tentang teori – teori yang berkaitan dengan variable judul penelitian, yang di antaranya yaitu, definisi dan penjelasan tentang efektivitas media serta pengertian *quiziz* berbantuan AI, dan minat belajar serta indikatornya.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan tentang metode penelitian yang memuat jenis dan pendekatan penelitian, populasi dan sample, jenis data dan sumber data, Teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB IV: HASIL DAN PEMBEHASAN

Bab ini menjabarkan tentang deskripsi penelitian dan laporan hasil penelitian yang di dalamnya membahas tentang data yang telah didapatkan dan telah dianalisis serta pembahasan dan hasil diskusi yang berisikan data hasil angket.

BAB V: PENUTUP

Bab lima penutup yang memaparkan kesimpulan dari seluruh pembahasan dan juga penelitian yang telah dilaksanakan pada bab – bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi rujukan – rujukan yang digunakan peneliti untuk membuat laporan yang berisi nama pengarang, judul buku, kota terbit, penerbit, dan tahun terbitnya agar lebih mudah dalam pengecekan karya tulis tersebut.

UNUGIRI