

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
QUIZIZZ TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS XI IPA
MAN 2 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Tadris Matematika (S.Pd)

Diajukan Oleh :

KHUSNUL MAWADDAH
NIM. 170109019

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA (TM)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)
MUHAMMADIYAH SINJAI
TAHUN 2021**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
QUIZIZZ TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS XI IPA
MAN 2 SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Tadris Matematika (S.Pd)

Oleh :

**KHUSNUL MAWADDAH
NIM. 170109019**

Pembimbing :

1. Umar, S.Pd.I.,M.Pd.I
2. Irmayanti, S.Pd.,M.Pd

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA (TM)
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM (IAI)
MUHAMMADIYAH SINJAI
TAHUN 2021**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khusnul Mawaddah

NIM : 170109019

Program Studi : Tadris Matematika (TM)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan/pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 30 Juni 2021

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular stamp. The stamp contains the text 'METRIK TRADISI' and 'PCA.D00112.108'.

KHUSNUL MAWADDAH

NIM. 170109019

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai yang ditulis oleh Khusnul Mawaddah Nomor Induk Mahasiswa 170109019, Mahasiswa Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai, yang dimunaqasyahkan pada hari Senin, tanggal 26 Juli 2021 M bertepatan dengan 16 Dzulhijjah 1442 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dewan Penguji

Dr. Firdaus, M.Ag.	Ketua	(.....)
Dr. Ismail, M.Pd.	Sekretaris	(.....)
Dr. Ismail, M.Pd.	Penguji I	(.....)
Nurjannah, S.Pd., M.Pd.	Penguji II	(.....)
Umar, S.Pd.I., M.Pd.I.	Pembimbing I	(.....)
Irmayanti, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing II	(.....)

Mengetahui,
Dekan FTIK IAIM Sinjai



Umar, S.Pd.I., M.Pd.I.
NBM. 1213495

ABSTRAK

Khusnul Mawaddah. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai.* Skripsi. Sinjai: Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAI Muhammadiyah Sinjai, 2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *quizizz* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian *pre-eksperimental design* berupa *one group pretest posttest design*, dengan pendekatan kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai yang berjumlah 24 orang dengan menggunakan teknik total *sampling* dalam pengambilan sampel. Hasil penelitian berdasarkan analisis deskriptif menunjukkan bahwa : (1) skor rata-rata minat belajar matematika siswa setelah diterapkan media pembelajaran *quizizz* adalah 87,58 dan berada pada kategori tinggi; (2) terjadi peningkatan minat belajar matematika siswa setelah diterapkan media pembelajaran *quizizz* dengan memperoleh rata-rata nilai *gain* ternormalisasi adalah 0,3 yang berada pada tingkat kategori sedang; (3) skor rata-rata hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan media pembelajaran *quizizz* adalah 80,53 dan berada pada kategori tinggi; (4) terjadi peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan media pembelajaran *quizizz* dengan memperoleh rata-rata nilai *gain* ternormalisasi adalah 0,4 yang berada pada tingkat kategori sedang. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial, diperoleh $\text{Sig.}(2\text{-tailed}) < 0.05$ atau $0.000 < 0.05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa terjadi peningkatan minat dan hasil belajar matematika siswa setelah penerapan

media pembelajaran *quizizz*. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *quizizz* efektif terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai.

Kata kunci. Efektivitas, *Quizizz*, Minat dan Hasil Belajar

ABSTRACT

Khusnul Mawaddah. *The Effectiveness of Using Quizizz Learning Media on Interest and Mathematics Learning Outcomes of Class XI IPA MAN 2 Sinjai.* Essay. Sinjai: Tadris Mathematics Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training Islamic Institute of Muhammadiyah Sinjai, 2021. This study aims to determine the effectiveness of the use of Quizizz learning media on the interest and learning outcomes of mathematics students in class XI IPA MAN 2 Sinjai. The type of research used in this research is experimental research with pre-experimental research design in the form of one group pretest posttest design, with a quantitative approach. The population in this study were all students of class XI IPA MAN 2 Sinjai totaling 24 people using total sampling technique in sampling. The results of the study based on descriptive analysis showed that: (1) the average score of students' interest in learning mathematics after the quizizz learning media was applied was 87.58 and was in the high category; (2) there is an increase in students' interest in learning mathematics after the application of the quizizz learning media by obtaining an average normalized gain value of 0.3 which is at the medium category level; (3) the average score of students' mathematics learning outcomes after the quizizz learning media was applied was 80.53 and was in the high category; (4) there is an increase in students' mathematics learning outcomes after the quizizz learning media is applied by obtaining an average normalized gain value of 0.4 which is at the level of the medium category. Based on the results of inferential statistical analysis, obtained Sig. (2-tailed) < 0.05 or 0.000 < 0.05, so that H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that there is an increase in students' interest and learning outcomes in mathematics after the application of the Quizizz learning media. From the results of this study, it can be concluded that

the use of quizizz learning media is effective on the interest and learning outcomes of mathematics students in class XI IPA MAN 2 Sinjai.

Keywords Effectiveness, Quizizz, Interests and Learning Outcomes

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah robbil'alamiin puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sesuai target yang telah direncanakan.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak yang bersangkutan, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama Studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua orang tua yang telah mendidik dan membesarkan serta banyak memberikan motivasi dan dukungan selama ini;
2. Rektor IAI Muhammadiyah Sinjai selaku Pimpinan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
3. Wakil Rektor I, Wakil Rektor II, dan Wakil Rektor III, selaku unsur Pimpinan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai;
4. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, selaku Pimpinan pada Tingkat Fakultas.

5. Umar, S.Pd.I.,M.Pd.I, selaku pembimbing I dan Irmayanti, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II sekaligus sebagai penasehat akademik yang telah memberikan waktu dan sumbangsi pemikiran guna membimbing dengan sabar dan tulus dalam menyelesaikan skripsi ini;
6. Danial, S.Pd.,M.Pd, selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika;
7. Seluruh dosen prodi Tadris Matematika IAI Muhammadiyah Sinjai yang senantiasa membimbing dalam penyelesaian skripsi ini;
8. Seluruh dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di IAI Muhammadiyah Sinjai;
9. Seluruh pegawai dan jajarannya IAI Muhammadiyah Sinjai yang telah membantu kelancaran akademik;
10. Kepala dan Staf Perpustakaan IAI Muhammadiyah Sinjai;
11. Kepala Madrasah, guru-guru, dan para siswa Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Sinjai, yang telah membantu kelancaran pelaksanaan penelitian;
12. Teman-teman seperjuangan mahasiswa Tadris Matematika angkatan 2017 yang telah berjuang bersama-sama selama ini dan telah membantu, menyemangati untuk menyelesaikan skripsi ini;

13. Teman-teman Dewan Eksekutif Mahasiswa (DEMA) Periode 2020/2021 yang selalu memberikan motivasi dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini;
14. Teman-teman Pusat Informasi dan Konseling Mahasiswa (PIK M) Ahmad Dahlan angkatan ke-II yang selalu memberikan motivasi dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini;
15. Teman-teman seperjuangan Umhy, Liza, Mila, Fira, Qalbi, dan Auliya yang telah berbagi suka dan duka, doa, semangat serta dukungan dan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Teriring doa semoga amal kebagikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT., dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin.

Sinjai, 30 Juni 2021



KHUSNUL MAWADDAH
NIM. 170109019

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran <i>Quizizz</i>	10

B. Tinjauan Tentang Minat Belajar	18
C. Tinjauan Tentang Hasil Belajar	25
D. Hasil Penelitian Relevan.....	33
E. Hipotesis	44
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan pendekatan penelitian	46
B. Definisi Variabel.....	47
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	49
D. Populasi dan Sampel.....	49
E. Teknik Pengumpulan Data	50
F. Instrumen Penelitian	50
G. Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	58
B. Hasil dan Pembahasan Penelitian	64
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	99
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian	47
Tabel 3.2 Kriteria Keefektivan Setiap Indikator	57
Tabel 4.1 Hasil Hitung Uji Validitas Angket Minat Belajar Menggunakan <i>Product Momen</i>	66
Tabel 4.2 Hasil Hitung Uji Validitas Hasil Belajar (<i>Pre test</i>) Menggunakan <i>Product Momen</i>	67
Tabel 4.3 Hasil Hitung Uji Validitas Hasil Belajar (<i>Post Test</i>) Menggunakan <i>Product Mometn</i>	68
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar	70
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas Hasil Belajar (<i>Pre Test</i>).....	71
Tbael 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Hasil Belajar (<i>Post Test</i>) ...	71
Tabel 4.7 Deskriptif Skor <i>Pre Test</i> Minat Belajar	72
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Skor <i>Pre Test</i> Minat Belajar.....	73
Tabel 4.9 Deskriptif Skor <i>Post Test</i> Minat Belajar	74
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Skor <i>Post Test</i> Minat Belajar.....	75
Tabel 4.11 Kriteria Tingkat <i>N-Gain</i>	77
Tabel 4.12 Deskriptif Skor <i>Pre Test</i> Hasil Belajar	78
Tabel 4.13 Distribusi Frekuensi Skor <i>Pre Test</i> Hasil Belajar.....	79

Tabel 4.14	Deskriptif Skor <i>Post Test</i> Hasil Belajar	80
Tabel 4.15	Distribusi Frekuensi Skor <i>Post Test</i> Hasil Belajar.....	81
Tabel 4.16	Kriteria Tingkat <i>N-Gain</i>	83
Tabel 4.17	Uji Normalitas Minat belajar dan Hasil Belajar.....	84
Tabel 4.18	Uji Homogenitas Minat dan Hasil Belajar.....	86
Tabel 4.19	Hasil Uji <i>Paired Sampel T-Test</i> Minat Belajar.....	87
Tabel 4.20	Hasil Uji <i>Paired Sampel T-Test</i> Hasil Belajar.....	88
Tabel 4.21	Kriteria dan Pencapaian Efektivitas Media Pembelajaran <i>Quizizz</i>	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Memasukkan Kode.....	16
Gambar 2.2 Perolehan Nilai Sementara Saat Bermain	17
Gambar 2.3 Perolehan Nilai Tertinggi	18

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

- 1.1 Kisi-Kisi Instrumen Angket Minat Belajar Matematika 106
- 1.2 Kisi-Kisi Instrumen *Post Test* Hasil Belajar 107
- 1.3 Kisi-Kisi Instrumen *Pre Test* Hasil Belajar 108

LAMPIRAN 2 INSTRUMEN PENELITIAN

- 2.1 Angket Minat Belajar 110
- 2.2 Soal *Pre Test* Hasil Belajar 113
- 2.3 Kunci Jawaban Soal *Pre Test* Hasil Belajar 117
- 2.4 Soal *Post Test* Hasil Belajar 118
- 2.5 Kunci Jawaban Soal *Post Test* Hasil Belajar 121

LAMPIRAN 3 HASIL INSTRUMEN PENELITIAN

- 3.1 Data Hasil *Pre Test* Minat Belajar 122
- 3.2 Data Hasil *Post Test* Minat Belajar 123
- 3.3 Data Hasil *Pre Test* Hasil Belajar 124
- 3.4 Data Hasil *Post Test* Hasil Belajar 125

LAMPIRAN 4 DISTRIBUSI NILAI R_{TABEL}

- 4.1 Distribusi Nilai r_{tabel} 126

LAMPIRAN 5 UJI VALIDITAS

- 5.1 Uji Validitas Angket Minat Belajar 128
- 5.2 Uji Validitas *Pre Test* Hasil Belajar 130
- 5.3 Uji Validitas *Post Test* Hasil Belajar 131

LAMPIRAN 6 UJI RELIABILITAS

- 6.1 Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar 132
- 6.2 Uji Reliabilitas *Pre Test* Hasil Belajar 134

6.3 Uji Reliabilitas <i>Post Test</i> Hasil Belajar	135
LAMPIRAN 7 ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF	
7.1 Analisis Statistik Deskriptif Minat Belajar	136
7.2 Analisis Statistik Deskriptif Minat Belajar	138
LAMPIRAN 8 ANALISIS INFERENSIAL	
8.1 Uji Normalitas Minat dan Hasil Belajar	139
8.2 Uji Homogenitas Minat dan Hasil Belajar	142
8.3 Uji Hipotesis (Uji-t <i>Paired Sample T-Test</i>) Minat Belajar	143
8.4 Uji Hipotesis (Uji-t <i>Paired Sample T-Test</i>) Hasil Belajar	144
LAMPIRAN 9 DOKUMENTASI KEGIATAN	
9.1 Dokumentasi Kegiatan	145
LAMPIRAN 10 ADMINISTRASI PENELITIAN	
10.1 SK Pembimbing	148
10.2 Surat Izin Meneliti	150
10.3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	151
10.4 <i>Schedule</i> Penelitian	152

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di era globalisasi saat ini semakin pesat yang dibuktikan dengan segala bentuk aktivitas manusia yang tidak lepas dengan IPTEK dan tidak bisa lagi dihindari pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan. Hal tersebut dapat dicapai dengan mengadakan berbagai upaya peningkatan mutu pendidikan yang dapat menata pendidikan yang baik, terutama penyesuaian penggunaan teknologi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.¹ Oleh karena itu, diperlukan manusia yang memiliki keterampilan yang tinggi, memiliki pemikiran yang logis, kreatif dan inovatif, serta memiliki rasa kemauan bekerja atau etos kerja yang tinggi dalam upaya menghadapi tantangan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

¹Haris Budiman, "Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan", *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. VIII, Nomor. 1, 2017, h. 32.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan tidak terlepas dari ilmu matematika. Sehingga salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan yaitu matematika, hanya saja itu bertolak belakang dengan peran penting matematika, karena masih banyak siswa yang menganggap matematika pelajaran yang sulit sehingga banyak orang yang takut dengan matematika. Matematika adalah ilmu dasar yang mendasari ilmu pengetahuan lain. Maka dari itu matematika sangatlah penting karena pada setiap jenjang pendidikan selalu ada mata pelajaran matematika dan dijadikan sebagai mata pelajaran wajib.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari mulai dari tingkat SD sampai Perguruan Tinggi. Matematika memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari karena segala bentuk aktivitas tidak terlepas dari konsep matematika. Namun matematika terkadang menjadi momok bagi sebagian siswa, karena sulitnya dalam memahami konsep matematika.² Kesulitan belajar matematika yang dialami pada siswa berhubungan dengan

²Irmayanti dan Danial, "Eksplorasi Etnomatematika Permainan pada Siswa Sekolah Dasar di Sinjai Selatan", *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol VI, Nomor 1, 2019, h. 90.

kemampuan belajar yang kurang sempurna. Kekurangan tersebut dapat terlihat dari minat dan motivasi siswa dalam mempelajari matematika itu sendiri. Keberhasilan pembelajaran matematika dapat dilihat dari prestasi belajar matematika siswa dan kemampuan lain yang mendukung prestasi tersebut.³

Proses belajar mengajar matematika ternyata tidak hanya model pembelajaran dan media saja yang berpengaruh namun minat juga sangat besar perannya terhadap hasil belajar siswa. Karena dengan adanya minat belajar dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Bagi siswa yang memiliki minat belajar yang kuat akan mempunyai keinginan untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Sehingga siswa yang memiliki intelegensi yang cukup tinggi menjadi gagal karena kurangnya minat belajar, sebab hasil belajar itu akan optimal bila terdapat minat belajar yang baik.⁴ Berbagai upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas suatu pembelajaran, yaitu antara lain dengan melakukan perubahan dalam

³Fitriani, "Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP", *Jurnal Tadris Matematika*, Vol I, Nomor 1, 2020, h. 14.

⁴Hidayatullathifah dan A.A Sujadi, "Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Make Match Siswa Kelas VII F SMP 1 Banguntapan", *Union: jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. V, Nomor. 3, 2017, h. 230.

kurikulum pembelajaran, mengembangkan model pembelajaran, mengembangkan media pembelajaran, mengubah sistem penilaian, dan lain sebagainya. Salah satu aspek yang sering dikaji dalam hubungannya dengan minat dan hasil belajar siswa adalah media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran di sekolah.

Sebagaimana yang diketahui bahwa guru bukan hanya sebagai pusat pembelajaran melainkan sebagai pembimbing, fasilitator, dan motivator bagi siswanya. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dan meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa. Pemilihan media pembelajaran hendaknya mampu mengembangkan kemampuan berfikir siswa baik itu berfikir logis, kritis, dan inovatif

Kehadiran media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Yanto, pemilihan dan penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan karakteristik materi pelajaran disertai dengan penggunaan metode pembelajaran yang relevan, akan menghasilkan kualitas pelaksanaan pendidikan yang baik

pula.⁵ Seiring dengan perkembangan zaman, media belajar kini bertransformasi menjadi berbasis digital. Banyak sekali jenis media yang dapat dibuat oleh guru dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media *Quizizz*.

Quizizz merupakan salah satu aplikasi media interaktif abad 21 yang memiliki keunggulan dalam tampilan dan kemudahan. Selain itu, *Quizizz* juga memberikan alternatif pilihan yang berbeda. *Quizizz* juga merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Penggunaannya sangat mudah, kuis interaktif yang dibuat memiliki 4 atau lebih pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Selain itu, juga dapat menambah gambar kelatar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pernyataan sesuai keinginan.⁶

Aplikasi kuis online *Quizizz* dapat digunakan oleh para pengajar untuk melihat sejauh mana siswa dalam belajar. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses

⁵Dzaki Fadlurrohman, dkk, "Praktikalitas Media Interaktif *Quizizz* Pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa", Seminar Nasional Pendidikan Matematika, Vol. I, Nomor. 1, 2020, h. 56.

⁶Suhartatik dan Thony, *BEST PRACTICE Implementasi Media Quizizz Berbasis Android terhadap Kualitas Pembelajaran dalam mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional*, (Ahlimedia Book. 2020), h. 6-7.

penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0, sehingga siswa memiliki minat dan motivasi yang kuat untuk belajar. Aplikasi pembelajaran *Quizizz* dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran matematika yang menyenangkan. Karena penggunaan model pembelajaran, metode, dan strategi pembelajaran yang tepat dan secara optimal didukung oleh media interaktif telah dikembangkan untuk membangkitkan minat, aktivitas pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika.⁷

Mengingat betapa pentingnya pelajaran matematika dalam pendidikan, maka guru dituntut mampu menerapkan media-media pembelajaran matematika yang sedemikian rupa sehingga siswa akan tertarik dan senang dengan matematika.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, maka peneliti mengambil judul penelitian “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai”.

⁷Rahmi Ramadhani, dkk, *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*, (Cet. I; Yayasan Kita menulis, 2020), h. 40-41

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu:

1. Bagaimana gambaran minat belajar matematika siswa antara siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dan yang tidak menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai ?
2. Bagaimana gambaran hasil belajar matematika siswa antara siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dan yang tidak menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai ?
3. Apakah penggunaan media pembelajaran *Quizizz* efektif terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk

1. Untuk mengetahui gambaran minat belajar matematika siswa antara siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dan yang tidak

menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai

2. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar matematika siswa antara siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dan yang tidak menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai.

4. Manfaat Penelitian

Berikut ini manfaat dari penelitian yang dilakukan, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat memberikan informasi dan tambahan pengetahuan tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa MAN 2 Sinjai kelas XI IPA.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memperoleh pengalaman belajar dengan suasana yang lebih menarik atau berbeda dari yang sebelumnya dan dapat

lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan serta dapat lebih semangat, dan menambah minat dan motivasi belajar.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan menjadikan bahan informasi dalam meningkatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa khususnya dengan media *Quizizz* ini.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan atau menerapkan hasil penelitian ini untuk mempengaruhi dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran matematika.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mendapatkan pengalaman baru dan wawasan bagi peneliti dalam melaksanakan proses penelitian.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran *Quizizz*

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu “*medium*” yang berarti “perantara atau pengantar”. Jadi media diartikan sebagai alat atau benda yang bisa dijadikan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi yang hendak disampaikan dari sumber pesan kepada sasaran penerima informasi.¹

Cakupan dalam media pembelajaran sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi, atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup didalamnya semua sumber yang diperlukan untuk melakukan sebuah komunikasi dalam pembelajaran, yang bentuknya dapat berupa perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras. Perangkat keras (*hardware*) itu

¹Mahnun dan Nunu, “Media Pembelajaran kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran”, *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. XXXVII, Nomor. 1, 2012, h. 27

seperti proyektor, televisi dan komputer. Dalam hal ini, pendidik juga bisa termasuk salah satu bentuk media pembelajaran. Jadi media pembelajaran tidak hanya berupa benda hidup, melainkan juga dapat berupa benda mati.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang mencakup perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang perasaan, pikiran, perhatian dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif dan lebih menyenangkan bagi peserta didik.²

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat atau benda yang bisa digunakan dan dijadikan penunjang pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan dari guru kepada siswanya agar tercapainya tujuan pengajaran.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Gagne mengelompokkan media berdasarkan tingkat hierarki belajar yang dikembangkannya. Menurutnya ada

²Nizarwardi Jalinus, Ambiyar. *Media dan Sumber Pembelajaran.*, (Cet. I; Jakarta: Kencana, 2016), h. 4.

tujuh jenis kelompok media diantara seperti: benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, mesin belajar, dan media cetak, Sementara Briggs mengklasifikasikan media menjadi 13 jenis yang ditimbulkan media dengan karakteristik siswa. Ketiga belas jenis media tersebut, yaitu: objek/benda nyata, film (16 mm), film rangkai, gambar (grafis), model, pembelajaran terprogram, suara langsung, rekaman audio, film bingkai, papan tulis, media transformasi, dan media cetak.³

Menurut Smaldino, media dapat diklasifikasikan menjadi beberapa yaitu 1) *text*, berupa poster, kapur tulis, layar komputer; 2) audio, berupa musik, *mechanical sounds*, *noise*; 3) visual, berupa fotografi, buku bergambar, cartoons; 4) video, berupa *including DVD*, *video tape*, komputer *animation*; 5) manipulative, berupa tiga dimensi (3D), *can be touched*; 6) manusia, berupa guru, murid.⁴

3. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu;

³Nizarwardi Jalinus, Ambiyar. *Media dan Sumber Pembelajaran*. (Cet.I; Jakarta: Kencana. 2016). h. 11.

⁴Rudy Sumiharsono. *Media Pembelajaran*. (Cet. II; CV Pustaka Abadi: Jawa Timur.2018). h. 64.

- a. Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka.
- b. Makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata.
- d. Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.⁵

4. Aplikasi *Quizizz*

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan.⁶ Implementasi dalam menggunakan Game *Quizizz*, siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat

⁵Nizarwardi Jalinus, Ambiyar. *Media dan Sumber Pembelajaran*. (Cet.I; Jakarta: Kencana. 2016). h. 7.

⁶Leony Sanga Lamsari Purba. "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I". *JDP*. Vol.XII, Nomor. 1. 2019. h. 33

elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Game *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Game *Quizizz* dapat membantu motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi, C. K yang mengatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.⁷

Quizizz adalah salah satu aplikasi yang dimanfaatkan sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran yang berbasis game dan membawa aktivitas multi pemain. Aplikasi *Quizizz* ini jika digunakan dalam belajar matematika bisa membuat siswa tertarik dan lebih fokus

⁷Agung Setiawan, dkk, "Implementasi Media Game Edukasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri

serta minat belajarnya ada karena pembelajaran ini menjadi lebih menyenangkan dan dapat memotivasi siswa karena dalam *Quizizz* ini siswa bersaing untuk menjawab soal dan bersaing memperoleh peringkat atas. Jadi melalui penggunaan *Quizizz* ini dalam belajar matematika mampu merubah perspektif siswa bahwa belajar matematika itu membosankan dan sulit untuk dipahami serta dianggap menakutkan bagi siswa.

Adapun kelebihan dari *Quizizz*, yaitu, antara lain:

- a. Lebih privat. Maksudnya, ketika guru membagikan soal kepada siswa, guru harus memberikan enam kode digit agar siswa bisa mengakses soal yang diberikan guru.
- b. Bisa dijadikan PR siswa, *quiz* yang dibuat oleh guru bisa dijadikan pekerjaan rumah (PR) untuk siswa dan memiliki batas pengerjaan dengan maksimal 2 minggu.
- c. Tidak bisa mencontek. Siswa satu dengan lainnya tidak dapat mencontek karena soal yang diberikan telah diacak.

d. Mengetahui rangking. Di akhir pekerjaan, siswa dapat mengetahui rangking yang didapat dari keseluruhan siswa yang mengerjakan soal tersebut.

e. Jawaban benar. Siswa dapat mengetahui soal dan jawaban yang benar dari soal yang telah dikerjakan.⁸

Langkah-langkah mengikuti pembelajaran dan permainan *Quizizz* adalah sebagai berikut:

a. Guru membagikan link pembelajaran atau permainan *Quizizz* kepada siswa atau dapat diakses diinternet melalui <https://Quizizz.com> dan masukkan kode yang tersedia.



Gambar 2.1
Memasukkan Kode

⁸Hendrik Pandu Paksi dan Lita Ariyanti, *Sekolah dalam Jaringan*, (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020), h. 14-15.

- b. Setelah memasukkan code dan semua siswa sudah bergabung dalam pembelajaran atau permainan, siswa siap mengikuti permainan dan menjawab setiap soal yang telah disediakan. Dan pada layar laptop guru, ditampilkan nilai sementara masing-masing siswa pada soal yang dikerjakan sesuai skor dan peringkat yang diperoleh.



Gambar 2.2

Perolehan Nilai Sementara Saat Bermain

- c. Pada akhir sesi/soal, akan muncul nama-nama siswa yang mendapatkan skor tertinggi. Nilai dihitung berdasarkan skor benar dan kecepatan dalam menjawab soal.



Gambar 2.3

Perolehan Nilai Tertinggi

B. Tinjauan Tentang Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Definisi minat adalah suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan, perhatian, fokus, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan, motivasi, pengaturan perilaku, dan hasil interaksi seseorang atau individu dengan konten atau kegiatan tertentu.⁹ Sementara Khairani menyatakan bahwa minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar, akan mendorong individu bersungguh-sungguh, senang mengikuti penyajian pelajaran tertentu, dan dapat

⁹Siti Nurhasanah dan A. Sobandi. “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (*Learning Interest As Determinant Student Learning Outcomes*)”, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. I, Nomor. 1, 2016, h. 130.

menyelesaikan kesulitan-kesulitan dalam belajar atau menyelesaikan soal-soal latihan/praktikum.¹⁰

Minat belajar adalah aspek psikologis seseorang yang dalam beberapa gejala menampakkan bawaan diri seperti: kemauan, gairah, keinginan, semangat, perasaan, suka dalam melakukan sebuah proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang dilakukan, misalnya mencari pengalaman dan pengetahuan, dengan kata lain minat belajar itu adalah gairah, rasa suka, perhatian, ketertarikan seseorang (warga belajar) terhadap proses belajar yang dijalaninya dan yang kemudian ditunjukkan melalui partisipasi siswa, keaktifan dan keantusiasan siswa dalam mengikuti proses belajar.¹¹ Oleh karena itu, dengan adanya minat mampu mendorong kemauan dan memperkuat ingatan seseorang terhadap apa yang telah dipelajari dan merasa itu adalah sebuah kebutuhan.

Baharudin menyatakan bahwa untuk membangkitkan minat belajar siswa banyak cara yang bisa digunakan, antara lain dengan membuat materi yang akan dipelajari semenarik

¹⁰Widyastuti, dkk, “Minat Siswa terhadap Matematika dan Hubungannya dengan Metode Pembelajaran dan Efikasi Diri”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.XIII, Nomor. 1. 2019, h. 85.

¹¹Edy Syahputra. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. (Cet. I; Sukabumi Haura: Publishing. 2020), h. 12.

mungkin dan tidak membosankan, baik dari bentuk buku materi, desain pembelajaran yang membebaskan siswa untuk mengeksplor apa yang dipelajari, melibatkan seluruh domain belajar siswa (kognitif, afektif, psikomotor) sehingga siswa menjadi aktif maupun performansi guru yang menarik saat mengajar.¹²

Suatu minat dapat diekspresikan dan ditunjukkan melalui suatu pernyataan bahwa siswa dominan lebih menyukai suatu hal yang baru daripada yang lainnya, dapat pula diberikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu hal itu cenderung untuk memusatkan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.

2. Indikator-indikator Minat Belajar

Safari mengungkapkan bahwa ada beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa, yaitu perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan keterlibatan. Adapun menurut Slameto, menyatakan bahwa siswa yang memiliki minat belajar biasanya ditandai dengan adanya perasaan senang untuk belajar, adanya partisipasi atau

¹²Dewi Sasmita Pasaribu, dkk, “Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick pada Materi Listrik Dinamis di Kelas X SMAN 10 Muaro Jambi”, *Jurnal Edu Fisika*, Vol.II, Nomor. 01. 2017, h. 63.

keterlibatan, dan sikap penuh perhatian. Sementara Renninger, Hidi, & Krapp mengungkapkan bahwa ada beberapa hal yang menggambarkan minat belajar siswa, seperti adanya perhatian dan konsentrasi yang lebih besar, perasaan senang untuk belajar, dan adanya peningkatan kemauan untuk belajar.¹³

Minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan.¹⁴ Ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seseorang yang memiliki minat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Ia akan rajin belajar dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut, ia akan mengikuti pelajaran dengan penuh antusias dan tanpa ada beban dalam dirinya.

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, perhatian ataupun yang

¹³Ricardo dan Rini Intansari Meilani. "Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (*The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes*)", *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol. II, Nomor. 2, 2017, h. 190.

¹⁴Siti Nurhasanah dan A. Sobandi. "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (*Learning Interest As Determinant Student Learning Outcomes*)", *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. I, Nomor. 1, 2016, h. 130-131.

lainnya dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu. Jadi siswa akan mempunyai minat dan perhatian dalam belajar, jika pikiran dan jiwanya terfokus terhadap apa yang ia pelajari.

Motivasi merupakan suatu usaha atau pendorong yang dilakukan oleh seseorang baik secara sadar maupun tidak sadar untuk melakukan sebuah tindakan belajar untuk mewujudkan perilaku yang terarah demi mencapai tujuan yang diharapkan dalam situasi interaksi belajar. Motivasi terbagi atas dua jenis yaitu motivasi intrinsik yaitu motivasi yang timbul atau muncul dari dalam individu itu sendiri, dan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar seseorang. Pengetahuan diartikan bahwa jika seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran tersebut serta bagaimana manfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator-indikator minat belajar meliputi adanya perasaan tertarik dan senang untuk belajar, adanya kecenderungan untuk memperhatikan dan konsentrasi yang besar, adanya partisipasi aktif, memiliki

perasaan positif dan kemauan belajar yang terus meningkat, dan adanya kenyamanan saat belajar.

Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada yang lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.

Adapun indikator minat belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah tidak terlepas dari keempat indikatornya yang meliputi ketertarikan, perhatian, motivasi dan pengetahuan. Karena keempat indikator tersebut akan mendukung atau menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif.

3. Macam-Macam Minat Belajar

Setiap individu peserta didik memiliki berbagai macam-macam minat belajar. Secara konseptual, Krapp mengkategorikan minat peserta didik menjadi tiga dimensi besar, yaitu:

- a. Minat personal. Minat personal terkait erat dengan sikap dan motivasi atas mata pelajaran tertentu, apakah

tertarik dan senang atau tidak dalam mempelajari mata pelajaran yang telah dipilihnya, dan apakah mempunyai dorongan dalam dirinya untuk menguasai mata pelajaran tersebut. Minat persenol identik dengan minat interistik peserta didik yang mengarah pada minat khusus ilmu sosial, kesusatraan, komputer dan lain sebagainya.

- b. Minat situasional. Minat situasional mengarah pada minat peserta didik yang tidak stabil dan relatif berganti-ganti tidak monoton pada pilihannya itu tergantung dari faktor rangsangan dari luar diri individu.
- c. Minat psikologikal. Minat psikologikal erat kaitannya dengan adanya sebuah interaksi antara minat personal dengan minat situasional yang terus menerus berkesinambungan.¹⁵

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Slameto ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik, yaitu:

¹⁵Moh Toharudin. *Buku Ajar Manajemen Kelas*. (Lakeisha. 2020).
h. 172-173

a. Faktor Intern

- 1) Faktor Jasmaniah, seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh.
- 2) Faktor psikologi, seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan dan kesiapan.

b. Faktor Ekstern

- 1) Faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
- 2) Faktor sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi antar peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, metode mengajar dan tugas rumah.¹⁶

C. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Secara umum dapat didefinisikan bahwa hasil belajar merupakan penilaian diri siswa, dan perubahan yang dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari

¹⁶Moh Toharudin. *Buku Ajar Manajemen Kelas*. (Lakeisha. 2020).
h. 173-174

pengalaman belajar. Proits mengungkapkan bahwa hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan siswa setelah apa yang diterima dan ketahui sebelumnya.¹⁷ Selain itu, hasil belajar juga merupakan perubahan pola perilaku dan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah belajar secara keseluruhan yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman. Dimiyati mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar yang diakhiri dengan proses evaluasi.¹⁸

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas tentang pengertian hasil belajar, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan suatu pencapaian prestasi oleh seseorang setelah mengikuti sebuah proses pembelajaran untuk mengukur tingkat pemahaman seseorang melalui proses evaluasi atau latihan-latihan.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal yaitu faktor dalam diri individu dan faktor

¹⁷Siti Nurhasanah dan A. Sobandi. "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (*Learning Interest As Determinant Student Learning Outcomes*)", *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. I, Nomor. 1, 2016, h. 129.

¹⁸Anis Sulistyani dkk, "Metode Diskusi Buzz Group dengan Analisis Gambar Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar", *Unnes Physics Education Journal*, Vol. V, No. 1. 2016, h. 14.

eksternal yaitu faktor dari luar diri individu. Faktor internal siswa meliputi gangguan kesehatan, fisik, cacat tubuh, faktor psikologis (intelegensi, bakat, minat belajar, perhatian, motivasi, kematangan dan kesiapan peserta didik), dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa meliputi faktor keluarga, masyarakat dan sekolah.

2. Indikator Hasil Belajar

Terdapat beberapa indikator hasil belajar yang digunakan dalam mengukur prestasi belajar siswa. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Bloom yang membagi klasifikasi hasil belajar dalam 3 ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sementara Straus, Tetroe, & Graham menjelaskan bahwa ranah kognitif menitikberatkan pada bagaimana siswa memperoleh pengetahuan akademik lewat metode pengajaran maupun penyampaian informasi; ranah afektif melibatkan pada sikap, nilai, dan keyakinan yang merupakan pemeran penting untuk perubahan tingkah laku; dan ranah psikomotorik merujuk pada bidang keterampilan dan pengembangan diri yang diaplikasikan oleh kinerja keterampilan maupun praktek dalam mengembangkan penguasaan keterampilan.

Adapun menurut Moore ketiga ranah hasil belajar tersebut dijabarkan sebagai berikut:

- a. Ranah kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif, yaitu penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi, dan penentuanciri-ciri nilai.
- c. Ranah psikomotorik, yaitu *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, dan *creative movement*.¹⁹

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar terdiri ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut digunakan dalam mengukur kompetensi siswa selama kegiatan belajar secara lebih luas. Hasil belajar tidak hanya menyangkut soal aspek pengetahuan saja (kognitif), tetapi hasil belajar juga memperhatikan perubahan pola tingkah laku yang lebih baik dari siswa yang disebut kemampuan sikap (afektif) dan memiliki skill atau keterampilan yang mumpuni (psikomotorik), walaupun yang menjadi ranah umum dalam

¹⁹Ricardo dan Rini Intansari Meilani. "Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (*The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes*)". *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. II, No. 2. 2017, h. 194.

menjadikan fokus perhatian guru dalam menilai hasil belajar yaitu ranah kognitif atau sikap siswa.

Adapun indikator hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah tertuju pada ranah kognitif yaitu untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan dan pemahaman peserta didik dalam memperoleh pembelajaran matematika.

3. Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotorik), dan sikap siswa (aspek afektif).

a. Pemahaman konsep (aspek kognitif)

Pemahaman menurut Bloom diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

b. Keterampilan proses (aspek psikomotorik)

Usman dan Setiawan mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan social yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya.

c. Sikap siswa (aspek afektif)

Menurut Lange, sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respons fisik. Jadi, sikap ini harus bergandengan antara mental dan fisik secara bersamaan.²⁰

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Djamarah faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar terdiri atas:

a. Faktor Intern

- 1) Faktor Fisiologis, terdiri dari kondisi fisiologis, kondisi panca indra.

²⁰Ahmad Susanto. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Cet.I; Jakarta: Prenadamedia Group.2013). h. 6-10.

2) Faktor Psikologis, terdiri dari minat, kecerdasan, bakat, motivasi, kemampuan kognitif.

b. Faktor Ekstern

1) Faktor Lingkungan, terdiri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya.

2) Faktor Instrumental, terdiri dari kurikulum, program, sarana dan fasilitas, dan guru.²¹

Pendapat yang senada dikemukakan oleh Wasliman, hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik internal maupun eksternal.

a. Faktor intern; faktor intern merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor intern meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

b. Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga

²¹Rahmat Putra Yudha. *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya dengan Hasil Belajar*. (Cet. I; Pontianak: Yudha English Gallery.2018). h. 36-37.

berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orangtua kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.²²

Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:

- a. Faktor internal terdiri dari:
 - 1) Faktor jasmaniah
 - 2) Faktor psikologis
- b. Faktor Eksternal, terdiri dari:
 - 1) Faktor keluarga
 - 2) Faktor sekolah
 - 3) Faktor masyarakat²³

Dengan demikian, faktor yang terjadi dalam diri individu itu sendiri disebut dengan faktor individual adalah faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi. Sedangkan faktor yang ada

²²Ahmad Susanto. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Cet.I; Jakarta: Prenadamedia Group.2013). h. 12-13.

²³Edy Syahputra. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. (Cet. I; Sukabumi: Haura Publishing. 2020). h. 26.

diluar individu yang disebut dengan faktor social, faktor keluarga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

D. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan judul penelitian “Efektivitas Penggunaan Media pembelajaran *Quizizz* terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai” adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Sri Mulyati dan Haniv Evendi dengan judul “Pembelajaran Matematika Melalui Media Game *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara” adalah sebagai berikut:

Kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi informasi dan komunikasi sebagai salah satu produk perubahan zaman banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan sekarang ini. Era digitalisasi yang disebut era revolusi industri 4.0 membuat perubahan yang sangat cepat. Banyak aplikasi pembelajaran digital yang bisa digunakan secara efektif dan efisien sebagai media

penunjang pembelajaran, Penelitian ini membutuhkan inovasi media pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan pada saat proses belajar mengajar. Banyak aplikasi pembelajaran digital yang bisa digunakan secara efektif dan efisien sebagai media penunjang pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu: mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi teorema Pythagoras kelas VIII A di SMPN 2 Bojonegara. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengumpulan data dengan menggunakan metode tes dan observasi bulan Januari – Februari 2020. Hasil penelitian ini yaitu; terdapat peningkatan hasil belajar rata – rata hasil belajar pada siklus I sebesar 63% dan siklus II sebesar 78%.²⁴

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Sri Mulyati dan Haniv Evendi dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media *Quizizz* sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikat, selain itu juga menggunakan metode pengumpulan data melalui tes. Sedangkan perbedaannya yaitu mengenai jenis penelitiannya. penelitian yang dilakukan oleh Sri Mulyati

²⁴Sri Mulyati dan Haniv Evendi, “Pembelajaran Matematika Melalui Media Game *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. III, Nomor 1, 2020, h. 64.

dan Haniv Evendi menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sementara pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Muhtadim Amri dan Yuz Arija Shobri dengan judul “Evektivitas Penggunaan *Quizizz* dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah di IAIN Ponorogo” adalah sebagai berikut”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap efektivitas penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis permainan yaitu *Quizizz*. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa perbankan syariah semester 4 angkatan tahun 2018. Analisis data dilakukan menggunakan metode deskriptif yang analisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data penelitian diperoleh dengan menyebarkan survey kepada seluruh sampel penelitian dengan memanfaatkan aplikasi *google form*.. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa menganggap *Quizizz* merupakan aplikasi yang mudah digunakan, penggunaannya membuat perkuliahan menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan penguasaan materi, dan menambah motivasi dan keaktifan mahasiswa dalam mempelajari mata kuliah akuntansi konsolidasi bank syariah.

Terdapat beberapa mahasiswa juga merasa perlu dilakukan pembahasan tentang soal-soal yang diberikan melalui aplikasi *Quizizz* di kelas, sehingga diketahui jawaban mana yang benar dan jawaban mana yang salah.²⁵

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Muhtadim Amri dan Yuz Arija Shobri dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media *Quizizz* sedangkan perbedaannya yaitu mengenai metode penelitiannya, dimana penelitian yang dilakukan oleh Muhtadim Amri dan Yuz Arija Shobri menggunakan penelitian *mix method* yaitu metode kuantitatif dan kualitatif sementara pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Selain itu pada penelitian Muhtadim Amri dan Yuz Arija Shobri menggunakan pembelajaran akuntansi Konsolidasi Bank Syariah sedangkan pada penelitian ini menggunakan pembelajaran matematika.

3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Leony Sanga Lamsari Purba dengan judul “Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi

²⁵Muhtadin Amri dan Yuz Arija Shobri, “Evektivitas Penggunaan *Quizizz* dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah di IAIN Ponorogo”, *Jurnal Informasi Teknologi dan pendidikan*, Vol. XIII, Nomor 1, 2020, h. 128.

Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I” adalah sebagai berikut:

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif untuk mengetahui peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran *Quizizz* pada mata kuliah Kimia Fisika I. Populasi dalam Penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Pendidikan Kimia FKIP-UKI, dengan sampling mahasiswa Semester 3 tahun ajaran 2018/2019. Angket yang digunakan sebagai instrument dalam penelitian di validasi oleh dua orang validator yang ahli dibidang evaluasi pembelajaran. Hasil analisis data yang diperoleh dari pre-test dan post-test menunjukkan terjadi peningkatan pada konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran *Quizizz* pada mata kuliah Kimia Fisika I sebesar 0,45, dengan interpretasi peningkatan sedang. Dari lima indikator konsentrasi belajar, indikator ketelitian mengalami peningkatan tertinggi yaitu sebesar 0,53 dan indikator pemahaman mengalami peningkatan paling rendah yaitu 0,36. Berdasarkan wawancara mendalam terhadap mahasiswa yang digunakan sebagai sampling, ketelitian meningkat akibat adanya batasan waktu dan ketakutan

mahasiswa terhadap respon jawaban yang diinput mahasiswa pada *Quizizz*. Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *Quizizz* membantu meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik.²⁶

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Leony Sanga Lamsari Purba dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media *Quizizz* sebagai variabel bebas, dan instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes dan angket. Sedangkan perbedaannya yaitu variabel terikat yang terdapat dalam penelitian yang dilakukan oleh Leony Sanga Lamsari adalah konsentrasi belajar, sementara dalam penelitian ini menggunakan minat dan hasil belajar sebagai variabel terikat.

4. Penelitian yang telah dilakukan oleh Sugian Noor dengan judul “Penggunaan *Quizizz* dalam Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMAN 7 Banjarmasin” adalah sebagai berikut:

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media *Quizizz*. Populasi

²⁶Leony Sanga Lamsari Purba, “Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I”, *JDP*, Vol. XII, Nomor 1, 2019, h. 29.

penelitian adalah siswa SMAN 7 Banjarmasin kelas X.6. jenis penelitian yang digunakan adalah riset lapangan (*fiels research*) dengan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Analisis data dilakukan menggunakan kualitatif deskriptif. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dalam pembelajaran dari 71.64 menjadi 77.92 dengan presentase ketuntasan sebesar 20%.²⁷ Oleh karena itu, penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar karena penilaian dengan menggunakan media *Quizizz* sangat menarik dan menyenangkan sehingga siswa termotivasi mengikuti pembelajaran

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Sugian Noor dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media *Quizizz* dan menggunakan variabel hasil belajar sedangkan perbedaannya yaitu jenis penelitiannya. Penelitian yang dilakukan oleh sugian Noor menggunakan riset lapangan (*fiels research*) dengan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif serta menggunakan analisis data kualitatif deskriptif , sementara

²⁷Sugian Noor, "Penggunaan *Quizizz* dalam Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMAN 7 Banjarmasin", *Jurnal Pendidikan Hayat*, Vol. I, Nomor 1, 2020, h.6.

pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial. Selain itu, pada penelitian Sugian Noor menggunakan pembelajaran Biologi sedangkan pada penelitian ini menggunakan pembelajaran matematika.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Anisa Octorina dengan judul “Implementasi Aplikasi *Quizizz* untuk Meningkatkan Kehadiran dan Hasil Belajar IPS” adalah sebagai berikut:

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi Aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan kehadiran dan menganalisis hasil belajar IPS. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian berasal dari pengalaman *Best Practise* ketika menggunakan aplikasi *Quizizz* selama mengajar IPS. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kehadiran sebesar 34 %. Tingkat kehadiran sebelum menggunakan *Quizizz* sebesar 50% dan setelah *Quizizz* menjadi 84 %. Hasil belajar IPS juga mengalami peningkatan sebesar 22%. Siswa yang nilainya memenuhi kriteria ketuntasan Minimal (KKM) sebelum *Quizizz* sebesar 53% meningkat menjadi 75

% setelah menggunakan Aplikasi *Quizizz*.²⁸ Hal ini menunjukkan bahwa implementasi Aplikasi *Quizizz* bisa meningkatkan kehadiran dan hasil belajar IPS.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Anisa Octorina dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan aplikasi *Quizizz* dan menggunakan hasil belajar sebagai variabel. Sedangkan perbedaannya adalah jenis penelitiannya. Penelitian yang dilakukan oleh Anisa Octorina menggunakan penelitian kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Selain itu, penelitian Anisa Octorina menggunakan pembelajaran IPS sedangkan penelitian ini menggunakan pembelajaram matematika.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Rica Wijayanti, Didik Hermanto, dan Zainudin dengan judul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa” adalah sebagai berikut:

Penelitian ini bertujuan untuk melihat keefektivan penggunaan aplikasi *Quizizz* saat proses perkuliahan

²⁸Anisa Octorina , “Implementasi Aplikasi *Quizizz* untuk Meningkatkan Kehadiran dan Hasil Belajar IPS”, *Jurnal SOSEARCH : Social Science Educational Research*, Vol. I, Nomor 2, 2021, h. 68.

matematika sekolah dilakukan pada masa pandemi covid-19. Efektivitas pada penelitian ini ditinjau dari dua aspek yaitu motivasi dan hasil belajar yang dicapai oleh mahasiswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperiment* dengan model desain *Randomized Posttest-Only Control Group Design*. Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan teknik pemberian tes dan teknik pengisian *google form*. Analisis data yang akan digunakan adalah *uji paired sample t-test*. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 21, menunjukkan bahwa nilai dari *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari taraf signifikan ($0,000 < 0,005$) baik ditinjau dari hasil pengisian angket motivasi maupun hasil belajar mahasiswa.²⁹ Oleh karena itu, pada penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif digunakan pada mata kuliah matematika sekolah ditinjau dari motivasi dan hasil belajar mahasiswa.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Rica Wijayanti, dkk dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dan

²⁹Rica Wijayanti, Didik Hermanto, Zainuddin, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa”, *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. V, Nomor 1, 2021, h. 347.

menegggunakan analisis data dengan *uji paired sample t-test*, serta menggunakan variabel hasil belajar. Sedangkan perbedaannya yaitu jenis penelitiannya. Penelitian yang dilakukan oleh Rica Wijayanti, dkk menggunakan penelitian *quasi eksperiment* dengan model desain *Randomized Posttest-Only Control Group Design* sementara penelitian ini menggunakan penelitian *Pre-Experimental Design* dengan *One Group Pretest Posttest Design*.

Beberapa penelitian di atas menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz*, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan penguasaan materi, dan menambah motivasi dan minat serta keaktifan peserta didik dalam belajar. Adapun penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah untuk mengetahui minat dan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada pembelajaran matematika.

E. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini yaitu

a. Minat Belajar

H_0 : Tidak terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan media pembelajaran *Quizizz* dan yang tidak diajar dengan media pembelajaran *Quizizz* pada siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai.

H_a : Terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan media pembelajaran *Quizizz* dan yang tidak diajar dengan media pembelajaran *Quizizz* pada siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai.

b. Hasil Belajar

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan media pembelajaran *Quizizz* dan yang tidak diajar dengan media pembelajaran *Quizizz* pada siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai.

H_a : Terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan

media pembelajaran *Quizizz* dan yang tidak diajar dengan media pembelajaran *Quizizz* pada siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai.

c. Efektivitas minat dan hasil belajar

H_0 : Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* tidak efektif terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai.

H_a : Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* efektif terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antarvariabel. Variabel-variabel ini diukur (biasanya dengan instrument penelitian) sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik.¹ Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang datanya berupa angka-angka dan dianalisis menggunakan data statistik.

Sementara penelitian eksperimen artinya bahwa dalam melaksanakan penelitian untuk menguji hubungan sebab akibat dari satu atau lebih variabel terikat. Penelitian ini termasuk jenis penelitian *Pre-Experimental Design* dengan *One Group Pretest Posttest Design*, yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada suatu subyek yaitu siswa.

¹Juliansyah Noor, *Metode Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, (Cet.VII; Jakarta: Kencana, 2017), h. 38.

Penelitian ini dilakukan pada satu kelas tanpa menggunakan kelas pembanding.

Adapun desain penelitiannya yaitu sebagai berikut:

Tabel. 3.1
Desain Penelitian

Model Desain Penelitian			
Kelas	<i>Pre Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>
Eksperimen	O ₁	T	O ₂

Keterangan:

O₁ : Tes awal (*Pre Test*)

T : Perlakuan/Treatment (penggunaan media pembelajaran *Quizizz*)

O₂ : Tes Akhir (*Post Test*)

B. Definisi Variabel

Variabel adalah segala sesuatu yang bentuknya bermacam-macam yang telah ditetapkan oleh peneliti, selain itu juga merupakan suatu besaran yang dapat berubah-ubah sehingga mempengaruhi peristiwa atau hasil penelitian.² Dengan menggunakan variabel akan lebih mudah dalam

²Febri Endra. *Pengantar Metodologi Penelitian (Statistik Praktis)*. (Cet. I; Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2017), h. 120

memahami permasalahan. Berdasarkan objek yang diteliti, maka terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel Bebas (Variabel Independen)

Variabel independen, sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, dan *antecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel bebas yang merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (dependen). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Quizizz*, karena variabel tersebut tidak bergantung pada variabel lain.

2. Variabel Terikat (Variabel Dependen)

Variabel dependen, sering disebut sebagai variabel output, kriteria, dan konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat yang merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat dan hasil belajar matematika siswa. Variabel ini dikatakan terikat karena tinggi rendahnya minat dan hasil belajar matematika siswa itu tergantung dari efektivitas variabel media pembelajaran *Quizizz*nya.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Sinjai dengan waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021.

D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah sekumpulan individu yang terdiri dari objek/subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya termasuk orang, tetapi termasuk juga benda alam lainnya. Adapun yang termasuk sampel adalah bagian dari suatu objek atau subjek yang mewakili dari populasi.³

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai pada tahun pelajaran 2020/2021 dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang. Adapun sampel dalam penelitian diambil dengan menggunakan teknik *total sampling*, yaitu teknik penentuan sampel jika semua anggota dari populasi dijadikan sebagai sampel.

³Iwan Hermawan. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Methodh*. (Cet. I; Hidayatul Qur'an Kuningan: Kuningan. 2019). h. 61

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data dalam proses penelitian. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui tes hasil belajar dan angket minat belajar berupa *pre test* dan *post test*.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tes Hasil Belajar

Tes yang digunakan adalah tes berupa *pre test* dan *post test*. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah perlakuan. Tes ini disusun dalam tes tertulis yang berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari lima item pilihan untuk setiap butir soal, yaitu A, B, C, D , dan E. Setiap soal hanya memiliki satu pilihan jawaban yang benar, jika siswa menjawab benar akan mendapatkan skor 1 (satu) dan jika salah mendapatkan skor 0 (Nol). Tes hasil belajar disusun berdasarkan indikator hasil belajar.

2. Angket Minat Belajar

Angket ini dilakukan atau pengisiannya secara tertulis. Angket ini terdapat beberapa item soal yang sesuai dengan variabel yang diteliti. Bentuk angket yang digunakan adalah angket tertutup yaitu dengan menggunakan pernyataan-pernyataan tertutup yang berisi tentang pernyataan dimana orang yang menjadi objek tinggal memilih jawaban yang telah disediakan yang terdiri dari lima alternatif pilihan jawaban. Jawaban setiap item instrumen yang diberikan berupa Tidak Pernah, Jarang, Kadang-Kadang, Sering, Selalu, Pernah dengan masing-masing diberi skor sebagai berikut:

- a. Respon “Tidak Pernah” diberikan skor satu (1)
- b. Respon “Jarang” diberikan skor dua (2)
- c. Respon “Kadang-kadang” diberikan skor tiga (3)
- d. Respon “Sering” diberikan skor empat (4)
- e. Respon “Selalu” diberikan skor lima (5)

G. Teknik Analisis Data

1. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan kesahihan atau kevalidatan suatu instrumen. Uji validitas

dilakukan untuk menguji data yang telah didapat setelah penelitian merupakan data valid atau tidak. Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan *product moment* dengan bantuan program *SPSS 25.0 for windows* dengan kriteria pengujian jika nilai $r_{hitung} > r_{Tabel}$, maka item soal tersebut dinyatakan valid dan jika nilai $r_{hitung} < r_{Tabel}$, maka item soal dinyatakan tidak valid.⁴

Sedangkan reliabilitas diartikan sebagai keterpercayaan atau konsistensi. Hasil suatu pengukuran dapat dipercaya atau mempunyai konsistensi pengukuran yang baik jika dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama. Suatu variabel dapat dikatakan *reliable* apabila memiliki *Cronbach Alpha* > 0.60 .⁵ pengujian reliabilitas menggunakan bantuan program *SPSS 25.0 for windows*.

⁴Firdaus. *Metodologi Penelitian Kuantitatif; Dilengkapi Analisis Regresi IBM SPSS Statistics Version 26.0*. (Cet I; Riau: CV DOTPLUS Publisher, 2021), h 22

⁵Firdaus. *Metodologi Penelitian Kuantitatif; Dilengkapi Analisis Regresi IBM SPSS Statistics Version 26.0*. (Cet I; Riau: CV DOTPLUS Publisher, 2021), h 22

2. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif dan analisis statistik inferensial.

- a. Statistika deskriptif adalah bagian dari statistik yang dapat digunakan jika peneliti ingin mendeskripsikan data sampel dan tidak ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi sampel diambil dan bentuk penyajian data melalui Tabel, grafik, atau diagram, pemusatan data dan penyebaran data. Proses pengolahan dalam menguji analisis statistik deskriptif tersebut dilakukan dengan menggunakan SPSS.
- b. Statistik inferensial adalah bagian dari statistik yang digunakan dalam menarik sebuah kesimpulan mengenai keseluruhan populasi dari data hasil penelitian sampel. Adapun bentuk pengujiannya berupa uji-t dengan menggunakan SPSS. Namun sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Untuk pengujian tersebut digunakan uji *Shapiro Wilk* karena sampel dalam penelitian ini jumlahnya sedikit atau kurang dari 50 sampel. Uji *Shapiro Wilk* menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05, dengan syarat : Jika $P_{\text{Value}} \geq \alpha = 0,05$ maka distribusinya adalah normal dan jika $P_{\text{Value}} < \alpha = 0,05$ maka distribusinya adalah tidak normal. Pengujian normalitas dalam hal ini dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 25.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah data yang diuji dalam sebuah penelitian itu merupakan data yang homogen atau tidak. Apabila data yang diperoleh oleh peneliti terbukti homogen maka dapat dilanjutkan dengan analisis data dengan uji-t. Uji homogenitas menggunakan *one way ANOVA* dengan menggunakan program *SPSS 25,0*

for windows dengan kaidah pengujian jika probabilitas atau $p > 0.05$ maka data tersebut homogen dan jika probabilitas < 0.05 maka data tersebut tidak homogen.

3) Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Uji ini dilakukan untuk mengetahui bahwa ada perbedaan antara minat dan hasil belajar matematika siswa sebelum dan setelah diajar menggunakan media pembelajaran *Quizizz*. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t yaitu *Paired Sampel T-Test*. Uji *Paired Sampel T-Test* digunakan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa. Analisis data ini olah dengan menggunakan program *SPSS 25,0 for windows*.

c. Analisis Keefektifan

Kriteria keefektifan untuk setiap indikator keefektifan pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Minat Belajar Siswa

- 1) Secara inferensial skor rata-rata tes hasil belajar siswa untuk *post-test* melebihi 74,9
- 2) Secara inferensial skor rata-rata *gain* ternormalisasi minimal berada pada kategori sedang.

b. Hasil Belajar Siswa

- 1) Secara inferensial skor rata-rata tes hasil belajar siswa untuk *post-test* melebihi 74,9
- 2) Secara inferensial skor rata-rata *gain* ternormalisasi minimal berada pada kategori sedang.

Kriteria umum yang digunakan untuk menentukan keefektifan suatu pembelajaran yakni apabila minimal dua dari tiga indikator keefektifan yang telah ditetapkan memenuhi kriteria efektif dengan syarat minat dan hasil belajar siswa harus memenuhi kriteria efektif. Untuk menentukan tingkat keefektifan dari setiap pembelajaran maka kategori yang digunakan adalah sebagai berikut:⁶

⁶Syarifuddin, “ Efektivitas Penerapan Model Learning Cycle Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Materi Teorema Phytagoras Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Salomekko Kabupaten Bone”, *Jurnal Tadris Matematika*, Vol. I, No. 01, 2020, h 110.

Tabel 3.2
Kriteria Keefektivan Setiap Indikator

Syarat	Kategori
Jika semua R	Tidak Efektif
Jika 1 R	Kurang Efektif
Jika (lebih dari 1S, yang lainnya tinggi)	Cukup Efektif
Jika (1S, lainnya tinggi)	Efektif
Jika semuanya T	Sangat Efektif

Keterangan :

T : Tinggi

S : Sedang

R : Rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil Sekolah

Nama Sekolah	:	MAN 2 Sinjai
Provinsi	:	Sulawesi Selatan
Pemerintah Kab/Kota	:	Sinjai
Kecamatan	:	Sinjai Utara
Alamat	:	Jalan Mandasini No.2 Kelurahan Balangnipa Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai
Kode Pos	:	92615
Daerah	:	Perkotaan
Jenjang	:	SMA
Status Sekolah	:	Negeri
Website	:	Man2sinjai.com
Tahun Penegerian	:	1997
Waktu Belajar	:	Pagi

2. Selayang Pandang

Pada tahun 1973 Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Sinjai Timur, yang sebelumnya merupakan kelas jauh dari MAN Kajuara, beralih ke kelas jauh MAN Tanete Kecamatan Bulukumba Kabupaten Bulukumba, dengan pertimbangan untuk mempermudah diproses sekiranya suatu ketika Madrasah ini bisa berdiri sendiri, dan dalam hal ini Kantor Perbendaharaan Negara (KPN-nya) sama.

Pada tahun 1997 Madrasah Aliyah Negeri 2 Sinjai Timur resmi berdiri sendiri dengan diterbitkannya Surat Keputusan (SK) Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 107 tahun 1997, tanggal 17 Maret 1997 didalam Surat Keputusan (SK) Menteri Agama tersebut dinegerikan dua Madrasah Aliyah yaitu Nomor 41 Madrasah Aliyah Negeri Tante Filial Sinjai yang berlokasi di jalan Andi Mandasini No. 2 Kelurahan Balangnipa Kecamatan Sinjai Utara kabupaten Sinjai dan Nomor 42 Madrasah Aliyah Negeri Filial Sinjai, Kecamatan Sinjai Timur Kabupaten Sinjai.

Berdasarkan penetapan Kepala Kantor Departemen Agama Kabupaten Sinjai menunjuk Madrasah Aliyah Negeri yang beralamat di jalan Andi Mandasini No. 2 Kelurahan Balangnipa Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai

ditunjuk sebagai MAN 2 Sinjai Kabupaten Sinjai. Adanya Surat Keputusan (SK) dari Menteri Agama Republik Indonesia tersebut menegaskan bahwa keberadaan MAN 2 Sinjai telah mendapatkan Legalitas dari Departemen Agama Republik Indonesia yang sebelumnya hanya menjadi kelas jauh atau Filial dari Madrasah Aliyah Negeri Kajuara Kabupaten Bone dan Madrasah Aliyah Negeri Tanete Kabupaten Bulukumba.

Nama Kepala MAN 2 Sinjai sejak Tahun 1976 sampai sekarang :

- a. Muh. Arif Karim (1973-1997)
- b. Sitti Maryam, S. Ag (1997-2008)
- c. H. Muh. Danial, S. Ag (2008-2011)
- d. H. Syamsuddin, S. Ag., M. Pd.I (2011-2017)
- e. Dra. Hj. Zakiah Parman, MM (2017- sekarang)¹

3. Visi, Misi dan Tujuan MAN 2 Sinjai

MAN 2 Sinjai merumuskan Visi, Misi, dan Tujuan:

a. Visi

“Terwujudnya generasi *Islam* yang tekun beribadah, unggul dan kompetitif dalam prestasi iptek, yang

¹<https://man2sinjai.com/profil/>. Diakses tanggal 16 Desember 2020, Pukul 15.08.

dilandasi akhlakul karimah dengan berbasis lingkungan sehat”

b. Misi

Misi Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Sinjai adalah untuk mencapai visi madrasah tersebut, Misi dari penyelenggaraan pendidikan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Sinjai adalah sebagai berikut :

- a. Mengintegrasikan pembelajaran umum ke dalam pembelajaran agama.
- b. Mewujudkan pembelajaran dan pembiasaan dalam mempelajari Al-Qur'an dan menjalankan ajaran agama *Islam*.
- c. Mengimplementasikan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari pada semua komponen pendidikan.
- d. Menyiapkan serta mengoptimalkan dan memberdayakan sarana prasarana yang ada.
- e. Meningkatkan kompetensi dan mutu tenaga pendidik dan tenaga kependidikan sesuai dengan perkembangan dunia pendidikan.

- f. Selalu menciptakan lingkungan bersih dan sehat untuk mencegah kerusakan dan menghindari pencemaran lingkungan.

c. Tujuan

Tujuan pendidikan MAN 2 Sinjai yaitu :

1) Tujuan Umum

“Menghasilkan manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi luhur, berkepribadian, mandiri, tangguh, cerdas, terampil, disiplin, beretos kerja, profesional, bertanggung jawab, produktif, sehat jasmani dan rohani, memiliki semangat kebangsaan, cinta tanah air, kesetiakawanan sosial, sadar akan sejarah bangsa dan sikap menghargai para pahlawan serta berorientasi masa depan”.

2) Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus MAN 2 Sinjai yaitu :

- a) Memiliki prestasi akademik.
- b) Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan materi.

- c) Meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa Inggris dan bahasa Arab.
- d) Mengekspresikan diri melalui kegiatan seni dan budaya,
- e) Mencerdaskan peserta didik sehingga menjadi madrasah yang diminati masyarakat.
- f) Meningkatkan etos kerja dan profesionalisme tenaga pendidikan.
- g) Memiliki prestasi non akademik sesuai dengan kompetensi yang ada.
- h) Memberikan motivasi dan komitmen yang tinggi untuk mencapai prestasi dan keunggulan serta memiliki kepribadian yang kokoh.
- i) Memiliki wawasan iptek yang mendalam dan luas.
- j) Memiliki kepekaan sosial dan kepemimpinan.
- k) Disiplin yang tinggi dan ditunjang oleh kondisi fisik yang prima.
- l) Menciptakan madrasah yang bersih dan hijau sehingga nyaman untuk belajar.
- m) Memenuhi sarana prasarana yang standar.

4. Motto dan Nilai-Nilai Strategis MAN 2 Sinjai

MAN 2 Sinjai memiliki motto yaitu: “ Pencetak Insan Berilmu dan Berakhlakul Karimah “

Adapun nilai-nilai strategis MAN 2 Sinjai yaitu :

1. Berprestasi dalam bermasyarakat
2. Kepribadian yang bernorma
3. Inovatif dan berkreasi
4. Mampu beradaptasi
5. Lingkungan nyaman dan sehat

5. Program Unggulan MAN 2 Sinjai

Adapun program unggulan MAN 2 Sinjai yaitu pengembangan diri yang meliputi : praktik agama (shalat dan tahfidz Juz Amma, *One Day One Ayat*, pidato bahasa Arab/Inggris/ceramah, muazin dan praktek keagamaan lainnya) dengan melibatkan masyarakat sebagai pusat belajar.

B. Hasil dan Pembahasan Penelitian

1. Hasil Penelitian

a. Uji Validitas dan Reliabilitas

1) Uji Validitas

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar dan angket minat.

Sebelum instrumen dipergunakan untuk melaksanakan penelitian, maka instrumen tersebut harus diuji coba terlebih dahulu kepada sejumlah responden yang telah ditetapkan untuk menguji validitasnya. Jika instrumen tersebut dinyatakan valid maka instrumen tersebut siap untuk digunakan dalam penelitian. Instrumen dalam penelitian ini telah diuji coba kepada 30 responden. Sampel uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS di MAN 2 Sinjai.

Tabulasi data asli dari uji coba angket atau kuesioner minat belajar dan tes hasil belajar ini dapat dilihat pada bagian lampiran. Untuk menguji validitas instrumen penelitian menggunakan *product moment* dengan bantuan program *SPSS 25.0 for windows* dengan ketentuan membandingkan nilai r_{hitung} dengan nilai r_{Tabel} . Jika nilai $r_{hitung} > r_{Tabel}$ maka item soal tes dan angket dinyatakan valid. Sedangkan jika nilai $r_{hitung} < r_{Tabel}$ maka item soal tes dan angket dinyatakan tidak valid. Adapun hasil uji validitas angket minat belajar dan tes hasil belajar adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1
Hasil Hitung Uji Validitas Angket Minat Belajar
Menggunakan *Product Moment*

Correlations			
No Item Soal	Pearson Correlation	R_{Tabel} (Sig. 0.05)	Keterangan
P1	0.629	0.361	Valid
P2	0.541	0.361	Valid
P3	0.815	0.361	Valid
P4	0.746	0.361	Valid
P5	0.815**	0.361	Valid
P6	0.607	0.361	Valid
P7	0.623	0.361	Valid
P8	0.600	0.361	Valid
P9	0.629	0.361	Valid
P10	0.541	0.361	Valid
P11	0.746	0.361	Valid
P12	0.629	0.361	Valid
P13	0.541	0.361	Valid
P14	0.600	0.361	Valid
P15	0.600	0.361	Valid
P16	0.746	0.361	Valid
P17	0.815	0.361	Valid
P18	0.746	0.361	Valid
P19	0.608	0.361	Valid
P20	0.623	0.361	Valid
P21	0.576	0.361	Valid
P22	0.607	0.361	Valid

P23	0.541	0.361	Valid
P24	0.623	0.361	Valid
P25	0.815	0.361	Valid

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS 25.0

Berdasarkan Tabel 4.1 hasil uji validitas di atas, dapat diketahui bahwa sebuah item dinyatakan valid jika hasil hitung *correlation person* $>$ r_{Tabel} (Sig. 0.05). Untuk menentukan nilai r_{Tabel} (Sig. 0.05) dapat dilihat pada Tabel *r product moment* dengan jumlah data (N)=30 pada lampiran. Berdasarkan Tabel *r product moment* pada signifikansi 5% diketahui r_{Tabel} sebesar 0.361. Sehingga, item setiap skala minat belajar yang terdiri 25 item pernyataan dinyatakan valid.

Tabel 4.2
Hasil Hitung Uji Validitas Hasil Belajar (*Pre test*)
Menggunakan *Product Moment*

Correlations			
No Item Soal	Pearson Correlation	R_{Tabel} (Sig. 0.05)	Keterangan
P1	0.466	0.361	Valid
P2	0.796	0.361	Valid
P3	0.589	0.361	Valid
P4	0.466	0.361	Valid
P5	0.364	0.361	Valid
P6	0.796	0.361	Valid

P7	0.589	0.361	Valid
P8	0.796	0.361	Valid
P9	0.796	0.361	Valid
P10	0.466	0.361	Valid

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS 25.0

Berdasarkan Tabel 4.2 hasil uji validitas di atas, dapat diketahui bahwa sebuah item dinyatakan valid jika hasil hitung *correlation person* $>$ r_{Tabel} (Sig. 0.05). Untuk menentukan nilai r_{Tabel} (Sig. 0.05) dapat dilihat pada Tabel *r product moment* dengan jumlah data (N)=30 pada lampiran. Berdasarkan Tabel *r product moment* pada signifikansi 5% diketahui r_{Tabel} sebesar 0.361. Sehingga, item setiap skala *pre test* hasil belajar yang terdiri dari 10 item pertanyaan dinyatakan valid.

Tabel 4.3
Hasil Hitung Uji Validitas Hasil Belajar (*Post Test*)
Menggunakan *Product Moment*

Correlations			
No Item Soal	Pearson Correlation	R_{Tabel} (Sig. 0.05)	Keterangan
P1	0.610	0.361	Valid
P2	0.678	0.361	Valid
P3	0.581	0.361	Valid
P4	0.610	0.361	Valid
P5	0.707	0.361	Valid
P6	0.678	0.361	Valid

P7	0.707	0.361	Valid
P8	0.581	0.361	Valid
P9	0.610	0.361	Valid
P10	0.581	0.361	Valid

Sumber: Hasil analisis data dengan *SPSS 25.0*

Berdasarkan Tabel 4.3 hasil uji validitas di atas, dapat diketahui bahwa sebuah item dinyatakan valid jika hasil hitung *correlation person* $>$ r_{Tabel} (Sig. 0.05). Untuk menentukan nilai r_{Tabel} (Sig. 0.05) dapat dilihat pada Tabel *r product moment* dengan jumlah data (N)=30 pada lampiran. Berdasarkan Tabel *r product moment* pada signifikansi 5% diketahui r_{Tabel} sebesar 0.361. Sehingga, item setiap skala *post test* hasil belajar yang terdiri dari 10 item pertanyaan dinyatakan valid.

2) Uji Reliabilitas

Secara umum reliabilitas diartikan sebagai suatu hal yang dapat dipercaya. Uji reliabilitas dalam statistik berfungsi untuk mengetahui tingkat kekonsistenan tes hasil belajar dan angket minat belajar yang digunakan oleh penelitian sehingga tes dan angket tersebut dapat diandalkan, walaupun penelitian dilakukan berulang kali dengan tes kuesioner yang sama.

Pada penelitian ini uji reliabilitas menggunakan *alpha cronbach moment* dengan menggunakan bantuan program *SPSS 25.0 for windows*. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas yaitu, jika nilai *cronbach's alpha* > 0.60 maka tes hasil belajar dan angket minat dinyatakan reliabel atau konsisten. Sedangkan jika nilai *cronbach's alpha* < 0.60 maka tes dan angket dinyatakan tidak reliabel atau konsisten. Adapun hasil hitung uji reliabilitas tes hasil belajar sebanyak 10 item pertanyaan dan angket minat belajar sebanyak 25 item pernyataan adalah sebagai berikut

Tabel 4.4
Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.931	25

Sumber: Hasil analisis data dengan *SPSS 25.0*

Berdasarkan Tabel 4.4 hasil uji reliabilitas di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai *cronbach's alpha* sebesar 0.931 dari 25 item pernyataan angket minat belajar. Karena nilai *cronbach's alpha* > 0.60 atau

0.931 > 0.60, sehingga item-item pernyataan dari angket minat belajar memiliki tingkat reliabilitas tinggi.

Tabel 4.5
Hasil Uji Reliabilitas *Pre test* Hasil Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.835	10

Sumber: Hasil analisis data dengan *SPSS 25.0*

Berasarkan Tabel 4.5 hasil uji reliabilitas di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai *cronbach's alpha* sebesar 0.824 atau $0.824 > 0.60$. Sehingga item-item pertanyaan dari *pre test* hasil belajar memiliki tingkat reliabilitas tinggi.

Tabel 4.6
Hasil Uji Reliabilitas *Pre test* Hasil Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.824	10

Sumber: Hasil analisis data dengan *SPSS 25.0*

Berdasarkan Tabel 4.6 hasil uji reliabilitas di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai *cronbach's alpha* sebesar 0.835 atau $0.835 > 0.60$ dari 10 item

pertanyaan. Sehingga item-item pertanyaan dari *post test* hasil belajar memiliki tingkat reliabilitas tinggi.

b. Analisis Statistik Deskriptif

1) Deskriptif Minat Belajar Matematika Siswa

a) Minat Belajar Siswa Sebelum Pembelajaran *Quizizz (Pre Test)*

Dari hasil analisis deskriptif, maka statistik skor *pre test* minat belajar siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai pada materi Turunan Fungsi Aljabar disajikan dalam bentuk Tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7

Deskriptif Skor *Pre Test* Minat Belajar

<i>Statistics</i>		<i>Pre Test</i>
<i>N</i>	<i>Valid</i>	24
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		73.63
<i>Median</i>		71.00
<i>Mode</i>		69
<i>Std. Deviation</i>		7.505
<i>Variance</i>		56.332
<i>Range</i>		27
<i>Minimum</i>		67
<i>Maximum</i>		94
<i>Sum</i>		1767

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS 25.0

Berdasarkan Tabel 4.7 di atas menunjukkan bahwa nilai *pre test* minat belajar matematika siswa diperoleh nilai maksimum atau nilai tertinggi sebesar 94. Sedangkan nilai minimum ialah nilai terendah yang diperoleh siswa sebesar 67. Sementara untuk nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh sebesar 73.63. Selain itu, terlihat juga besar nilai standar deviasi adalah 7.505 dan untuk nilai variansi adalah 56.332. Jika skor *pre test* dikelompokkan kedalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi yang ditunjukkan pada Tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8
Distribusi Frekuensi Skor *Pre Test*
Minat Belajar

No	Nilai Minat Belajar	Frekuensi	Kategori
1	86-95	2	Sangat Tinggi
2	76-85	4	Tinggi
3	51-75	18	Sedang
4	26-50	0	Rendah
5	0-25	0	Sangat Rendah

Berdasarkan Tabel 4.8 menunjukkan bahwa minat belajar matematika siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *quizizz* berada pada kategori sedang yang memperoleh nilai interval 51-75. Ini

berarti bahwa sebelum menggunakan media pembelajaran *quizizz* pada siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai memiliki minat belajar matematika pada kategori sedang.

b) Minat Belajar Siswa Setelah Pembelajaran *Quizizz*
(*Post Test*)

Dari hasil analisis deskriptif, maka statistik skor *pre test* minat belajar siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai pada materi Turunan Fungsi Aljabar disajikan dalam bentuk Tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9
Deskriptif Skor *Post Test* Minat Belajar

<i>Statistics</i>		<i>Post Test</i>
N	Valid	24
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		87.58
<i>Median</i>		87.00
<i>Mode</i>		86
<i>Std. Deviation</i>		4.898
<i>Variance</i>		23.993
<i>Range</i>		18
<i>Minimum</i>		77
<i>Maximum</i>		95
<i>Sum</i>		2102

Sumber: Hasil analisis data dengan SPSS 25.0

Berdasarkan Tabel 4.9 di atas menunjukkan bahwa nilai *post test* minat belajar matematika siswa diperoleh nilai maksimum sebesar 95. Sedangkan nilai minimum yang diperoleh siswa sebesar 77. Sementara untuk nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh sebesar 87.58. Selain itu, terlihat juga besar nilai standar deviasi adalah 4.898 dan untuk nilai variansi adalah 23.993. Jika skor *pre test* dikelompokkan kedalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi yang ditunjukkan pada Tabel 4.10 berikut:

Tabel 4.10

Distribusi Frekuensi Skor *Post Test* Minat Belajar

No	Nilai Minat Belajar	Frekuensi	Kategori
1	86-95	20	Sangat Tinggi
2	76-85	4	Tinggi
3	51-75	0	Sedang
4	26-50	0	Rendah
5	0-25	0	Sangat Rendah

Berdasarkan Tabel 4.10 menunjukkan bahwa minat belajar matematika siswa setelah menggunakan media pembelajaran *quizizz* berada pada kategori sangat tinggi yang memperoleh nilai interval 86-95. Ini berarti bahwa setelah menggunakan media pembelajaran *quizizz* pada siswa kelas XI IPA MAN 2

Sinjai mengalami peningkatan minat belajar matematika dari kategori sedang menjadi kategori sangat tinggi.

c) Deskriptif *Normalized Gain* atau Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Setelah Pembelajaran *Quizizz*

Data hasil *pre test* dan hasil *post test* siswa selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus *normalized gain* yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan minat belajar siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai setelah diterapkan media pembelajaran *quizizz* dalam pembelajaran matematika. Adapun statistik dari *gain* hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \frac{S_{post-Spre}}{S_{max-Spre}} &= \frac{2.102-1.767}{2.280-1.767} \\ &= \frac{334}{1233} \\ &= 0.3 \end{aligned}$$

Nilai *gain* dari minat belajar siswa adalah 0.3, maka dapat dilihat pada kriteria peningkatan minat belajar siswa pada Tabel 4.11 Berikut ini

Tabel 4.11
Kriteria Tingkat *N-Gain*

Koefisien Normalisasi Gain	Kategori
$g < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g > 0,7$	Tinggi

Berdasarkan Tabel 4.11 di atas maka diperoleh nilai *gain* sebesar 0.3. Jadi, kriteria peningkatan minat belajar matematika siswa setelah diterapkan media pembelajaran *quizizz* berada pada kriteria peningkatan yang sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *quizizz* efektif diterapkan untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa pada kelas XI IPA MAN 2 Sinjai.

2) Deskriptif Hasil Belajar Matematika Siswa

a) Hasil Belajar Siswa Sebelum Pembelajaran *Quizizz* (*Pre Test*)

Dari hasil analisis deskriptif, maka statistik skor *pre test* hasil belajar matematika siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai pada materi Turunan Fungsi Aljabar disajikan dalam bentuk Tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.12
Deskriptif Skor *Pre Test* Hasil Belajar

<i>Statistics</i>		
		<i>Pre Test</i>
N	<i>Valid</i>	24
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		45.83
<i>Median</i>		60.00
<i>Mode</i>		60
<i>Std. Deviation</i>		21.853
<i>Variance</i>		477.536
<i>Range</i>		70
<i>Minimum</i>		0
<i>Maximum</i>		70
<i>Sum</i>		1100

Berdasarkan Tabel 4.12 di atas, maka dapat dijelaskan bahwa nilai maksimum merupakan nilai tertinggi hasil belajar (*Pre test*) siswa yang diperoleh sebelum perlakuan menggunakan media *Quizizz* dengan nilai sebesar 70. Sedangkan nilai minimum ialah nilai terendah yang diperoleh siswa sebesar 0. Sementara untuk nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh sebesar 43.83. Selain itu, terlihat juga besar nilai standar deviasi adalah 2531. dan untuk nilai variansi adalah. 477.536. Jika skor *pre test* dikelompokkan kedalam lima kategori, maka

diperoleh distribusi frekuensi yang ditunjukkan pada Tabel 4.13 berikut:

Tabel 4.13

Distribusi Frekuensi Skor *Pre Test* Hasil Belajar

No	Nilai Hasil Belajar	Frekuensi	Kategori
1	90-100	0	Sangat Tinggi
2	80-89	0	Tinggi
3	65-79	2	Sedang
4	55-64	12	Rendah
5	0-54	10	Sangat Rendah
Jumlah		24	

Berdasarkan Tabel 4.13 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *quizizz* berada pada kategori rendah yang memperoleh nilai interval 55-64. Ini berarti bahwa sebelum menggunakan media pembelajaran *quizizz* pada siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai memiliki hasil belajar matematika yang masih berada pada kategori rendah.

b) Hasil Belajar Siswa Setelah Pembelajaran *Quizizz (Post Test)*

Dari hasil analisis deskriptif, maka statistik

skor *post test* hasil belajar siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai pada materi Turunan Fungsi Aljabar disajikan dalam bentuk Tabel 4.14 berikut:

Tabel 4.14

Deskriptif Skor *Post Test* Hasil Belajar

<i>Statistics</i>		
		<i>Post Test</i>
<i>N</i>	<i>Valid</i>	24
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		80.53
<i>Median</i>		70.00
<i>Mode</i>		80
<i>Std. Deviation</i>		17.062
<i>Variance</i>		291.123
<i>Range</i>		60
Minimum		30
Maximum		90
Sum		1610

Berdasarkan Tabel 4.14 di atas, maka dapat dijelaskan bahwa nilai maksimum dari hasil belajar (*post test*) siswa yang diperoleh setelah perlakuan menggunakan media *Quizizz* dengan nilai sebesar 90. Sedangkan nilai minimum ialah nilai terendah yang diperoleh siswa sebesar 30. Sementara untuk nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh sebesar 80.53. Selain itu, terlihat juga besar nilai standar deviasi

adalah 17.062 dan untuk nilai variansi adalah 291,123. Jika skor *pre test* dikelompokkan kedalam lima kategori, maka diperoleh distribusi frekuensi yang ditunjukkan pada Tabel 4.15 berikut:

Tabel 4.15
Distribusi Frekuensi Skor *Post Test* Hasil Belajar

No	Nilai Hasil Belajar	Frekuensi	Kategori
1	90-100	1	Sangat Tinggi
2	80-89	10	Tinggi
3	65-79	5	Sedang
4	55-64	2	Rendah
5	0-54	6	Sangat Rendah
Jumlah		24	

Berdasarkan Tabel 4.15 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa setelah menggunakan media pembelajaran *quizizz* berada pada kategori tinggi yang memperoleh nilai interval 80-89. Ini berarti bahwa setelah menggunakan media pembelajaran *quizizz* pada siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai mengalami peningkatan hasil belajar matematika dari kategori rendah menjadi tinggi.

c) Deskripsi Normalized gain atau peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah menggunakan media pembelajaran *quizizz*

Data hasil *pre test* dan hasil *post test* siswa selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus *normalized gain* yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai setelah diterapkan media pembelajaran *quizizz* dalam pembelajaran matematika. Adapun statistik dari *gain* hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}g &= \frac{S_{post}-S_{pre}}{S_{max}-S_{pre}} = \frac{1.610-1100}{2.400-1100} \\ &= \frac{510}{1.300} \\ &= 0.4\end{aligned}$$

Nilai *gain* dari hasil belajar siswa adalah 0.4, maka dapat dilihat pada kriteria peningkatan hasil belajar siswa pada Tabel 1. Berikut ini

Tabel 4.16
Kriteria Tingkat *N-Gain*

Koefisien Normalisasi Gain	Kategori
$g < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g > 0,7$	Tinggi

Berdasarkan Tabel 4.16 di atas maka diperoleh nilai *gain* sebesar 0,4. Jadi kriteria peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah diterapkan media pembelajaran *quizizz* berada pada kriteria peningkatan yang sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *quizizz* efektif diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada kelas XI IPA MAN 2 Sinjai.

c. Analisis Statistik Inferensial

Statistik inferensial yang dimaksudkan adalah untuk menguji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji T. sebelum melakukan uji hipotesis atau uji T terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji prasyarat dilaksanakan untuk menguji data yang telah diperoleh sehingga dapat diuji hipotesisnya.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui data-data bagwa minat dan hasil belajar matematika siswa yang diperoleh berdistribusi normal. Pada penelitian ini pengujian normalitas menggunakan *shapiro wilk* dengan ketentuan taraf signifikansi > 0.05 dengan menggunakan program *SPSS 25,0 for windows*. Adapun hasil perhitungan uji normalitas data minat belajar dan hasil belajar matematika siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 4.17
Uji Normalitas Minat Belajar dan Hasil Belajar

<i>Tests of Normality</i>				
	Kelas	Shapiro-Wilk		
		<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Minat	<i>Pre test</i>	.945	24	.207
Belajar	<i>Post Test</i>	.922	24	.063
Hasil	<i>Pre test</i>	.964	24	.520
Belajar	<i>Post Test</i>	.950	24	.273

Sumber: Hasil analisis data menggunakan SPSS 25.0

Berdasarkan Tabel 4.17 pada minat belajar diperoleh nilai signifikansi dari nilai *pre test* yaitu sebesar 0.207 pada Tabel sig. Nilai signifikansi yang

diperoleh tersebut lebih besar dari 0.05 atau $0.207 > 0.05$ dan untuk nilai nilai signifikansi dari nilai *post test* yaitu sebesar 0.063 pada Tabel sig. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih besar dari 0.05 atau $0.063 > 0.05$. Sementara untuk hasil belajar diperoleh nilai signifikansi dari nilai *pre test* yaitu sebesar 0.520 pada Tabel sig. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih besar dari 0.05 atau $0.520 > 0.05$. Sedangkan nilai signifikansi yang diperoleh dari nilai *post test* yaitu sebesar 0.273 pada Tabel sig. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih besar dari 0.05 atau $0.273 > 0.05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai hasil belajar dan minat belajar matematika siswa berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui dua atau lebih kelompok data berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama atau homogen. Hasil perhitungan homogenitas menggunakan uji *one way ANOVA* dengan menggunakan program *SPSS 25, 0 for windows*. Syarat homogen pada uji *one way ANOVA* adalah

Sig > 0,05. Hasil uji homegenitas sebagai berikut:

Tabel 4.18
Uji Homogenitas Hasil Belajar dan Minat Belajar

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>				
	<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Minat Belajar	2.117	1	46	.152
Hasil Belajar	.514	1	46	.477

Sumber: hasil analisis data dengan *SPSS 25.0*

Berdasarkan Tabel 4.18 hasil uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi minat belajar > 0.05 atau $0.152 > 0.05$ dan nilai signifikansi hasil belajar > 0.05 atau $0.477 > 0.05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang memiliki variansi yang homogen.

3) Uji T (*Paired Sample T-Test*)

Setelah dilakukan uji prasyarat dan data terbukti normal dan homogen, maka analisis dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis digunakan membuktikan kebenaran atau menjawab hipotesis yang dipaparkan dalam

penelitian ini. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *paired sampel t-test*. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran *quizizz* efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai.

Berikut ini Tabel hasil uji *paired sampel t-test* dengan menggunakan menggunakan program *SPSS 25.0 for windows*.

Tabel 4.19

Hasil Uji Paired Sampel T-Test Minat Belajar

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Paired 1	Post Test - Pre test	5.417	3.256	.665	4.042	6.792	8.150	23	.000

Sumber: Hasil analisis data dengan *SPSS 25.0*

Berdasarkan Tabel 4.19 di atas diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari 0.05 atau $0,000 < 0.05$. Karena

pada kaidah pengujian jika nilai *Sig.(2-tailed)* < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, dengan kata lain penggunaan media pembelajaran *Quizizz* efektif terhadap minat belajar matematika siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai.

Tabel 4.20
Hasil Uji Paired Sampel T-Test
Hasil Belajar

		Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper				
Paired	Post Test – Pre test	31.250	11.910	2.431	26.221	36.279	12.854	23	.000	

Sumber: Hasil analisis data dengan *SPSS 25.0*

Berdasarkan Tabel 4.20 di atas diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari 0.05 atau $0,000 < 0.05$. Karena pada kaidah pengujian jika nilai *Sig.(2-tailed)* < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, dengan kata lain

penggunaan media pembelajaran *Quizizz* efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai.

Berdasarkan data hasil uji *paired sampel t-test* minat dan hasil belajar matematika siswa diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0.000 lebih kecil dari 0.05 atau $0.000 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* efektif terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai.

d. Analisis Keefektivan

Analisis keefektivan bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis teruji kebenarannya atau tidak. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *quizizz* efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. Hasil analisis hipotesis tersebut adalah:

- 1) Minat Belajar
 - a) Skor rata-rata minat belajar matematika siswa setelah penggunaan media pembelajaran *quizizz* pada siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai lebih besar dari nilai KKM yaitu 75. Berdasarkan

analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran *quizizz* adalah 87.58 dan lebih besar dari nilai KKM yaitu 75, sedangkan berdasarkan analisis inferensial menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* adalah $0,000 < 0,05 = \alpha$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

- b) Terjadi peningkatan nilai minat belajar matematika siswa yaitu nilai rata-rata skor *post test* lebih besar daripada skor nilai rata-rata *pre test* yaitu nilai gain ternormalisasi lebih dari 0,29 yaitu 0,3 sedangkan berdasarkan analisis inferensial menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* adalah 0.000.

2) Hasil Belajar

- a) Skor rata-rata hasil belajar matematika siswa setelah penggunaan media pembelajaran *quizizz* pada siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai lebih besar dari nilai KKM yaitu 75. Berdasarkan analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran *quizizz* adalah 80.53 dan lebih besar dari nilai KKM yaitu 75, sedangkan berdasarkan

analisis inferensial menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)*) adalah $0,000 < 0,05 = \alpha$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

- b) Terjadi peningkatan nilai hasil belajar siswa yaitu nilai rata-rata skor *post test* lebih besar daripada skor nilai rata-rata *pre test* yaitu nilai gain ternormalisasi lebih dari 0,29 yaitu 0,4 sedangkan berdasarkan analisis inferensial menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)*) adalah $0,000 < 0,05 = \alpha$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan analisis inferensial yang telah diuraikan sebelumnya, tampak bahwa kriteria keefektifan yang terpenuhi oleh pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *quizizz* adalah minat dan hasil belajar matematika siswa karena semua indikator memenuhi kriteria keefektifan sehingga dapat disimpulkan bahwa secara deskriptif penggunaan media pembelajaran *quizizz* efektif untuk diterapkan di kelas XI IPA MAN 2 Sinjai.

Adapun kriteria dan pencapaian efektivitas dari hipotesis dapat dilihat pada Tabel 4.21 sebagai berikut:

Tabel 4.21
Kriteria dan Pencapaian Efektivitas Media
Pembelajaran *Quizizz*

Metode Pembelajaran	Indikator	Kriteria	Pencapaian	Keputusan
Pembelajaran <i>Quizizz</i>	a. Minat Belajar			
	1) <i>Post Test</i>	$X \geq 75$	87.58	Terpenuhi
	2) <i>Gain</i>	$X > 0.29$	0.3	Terpenuhi
	b. Hasil Belajar			
	1) <i>Post Test</i>	$X \geq 75$	80.58	Terpenuhi
	2) <i>Gain</i>	$X \geq 0.29$	0.4	Terpenuhi

2. Pembahasan Penelitian

a. Gambaran Minat Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai

Minat belajar matematika siswa terlihat pada pengkategorian nilai sebelum dan setelah perlakuan menggunakan media pembelajaran *Quizizz*. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, untuk nilai minat belajar matematika siswa sebelum perlakuan diperoleh nilai maksimum sebesar 94 dan nilai minimum sebesar 67. Sementara untuk nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh sebesar 73.63. Selain itu, terlihat juga besar nilai standar deviasi adalah 7.505 dan nilai variansi sebesar 56.332. Selain itu juga, kategorisasi minat belajar matematika

siswa terdapat 0 siswa dalam kategori sangat rendah, 0 siswa dalam kategori rendah, 18 siswa dalam kategori sedang, 4 siswa dalam kategori tinggi dan 2 siswa dalam kategori sangat tinggi. Sehingga tingkat minat belajar matematika siswa sebelum diterapkan media pembelajaran *quizizz* berada pada kategori sedang.

Sedangkan untuk nilai minat belajar matematika siswa setelah perlakuan diperoleh nilai maksimum sebesar 95 dan nilai minimum sebesar 77. Sementara untuk nilai rata-rata sebesar 87.58. Selain itu, terlihat juga besar nilai standar deviasi adalah 4.898 dan nilai variansi sebesar 23.993. Selain itu juga, kategorisasi minat belajar matematika siswa terdapat 0 siswa dalam kategori sangat rendah, 0 siswa dalam kategori rendah, 0 siswa untuk kategori sedang, 20 siswa untuk kategori tinggi, dan 4 siswa dalam kategori sangat tinggi. Oleh karena itu, tingkat minat belajar setelah pembelajaran *quizizz* berada pada kategori tinggi. Sementara nilai *gain* yang diperoleh setelah pembelajaran *quizizz* sebesar 0.3 berada pada kategori sedang.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat

belajar matematika siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *Quizizz*.

b. Gambaran Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai

Hasil belajar matematika siswa terlihat pada pengkategorian nilai sebelum dan setelah perlakuan menggunakan media pembelajaran *Quizizz*. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, nilai hasil belajar matematika siswa sebelum perlakuan diperoleh nilai maksimum sebesar 70 dan nilai minimum sebesar 0. Sementara untuk nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh sebesar 45.83. Selain itu, terlihat juga besar nilai standar deviasi adalah 21.853 dan nilai variansi sebesar 477.536. Serta, kategorisasi hasil belajar matematika siswa terdapat 10 siswa dalam kategori sangat rendah, 12 siswa dalam kategori rendah, 2 siswa dalam kategori sedang, 0 siswa dalam kategori tinggi dan 0 siswa dalam kategori sangat tinggi. Sehingga tingkat hasil belajar matematika siswa sebelum diterapkan media pembelajaran *quizizz* berada pada kategori rendah.

Sedangkan nilai hasil belajar matematika siswa setelah perlakuan diperoleh nilai maksimum sebesar 90

dan nilai minimum sebesar 30. Sementara untuk nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh sebesar 80.53. Selain itu, terlihat juga besar nilai standar deviasi adalah 17.062 dan nilai variansi sebesar 291.123. Serta kategorisasi hasil belajar matematika siswa terdapat 6 siswa dalam kategori sangat rendah, 2 siswa dalam kategori rendah, 5 siswa dalam kategori sedang, 10 siswa dalam kategori tinggi dan 1 siswa dalam kategori sangat tinggi. Oleh karena itu, tingkat hasil belajar setelah pembelajaran *quizizz* berada pada kategori tinggi. Sementara nilai *gain* yang diperoleh setelah pembelajaran *quizizz* sebesar 0.4 berada pada kategori sedang.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran *Quizizz*.

c. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara minat belajar dan hasil belajar matematika siswa sebelum dan setelah perlakuan

menggunakan media pembelajaran *Quizizz*. Hal ini berdasarkan hasil uji *paired sampel t-test* yang diperoleh nilai signifikan $0.000 < 0.05$, karena pada kaidah pengujian jika nilai *Sig.(2-tailed)* < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil penelitian sebelumnya mendukung penelitian ini yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa.² Dalam penelitian yang lain menemukan adanya peningkatan pada konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran *Quizizz*.³ Sedangkan pada penelitian yang lain menunjukkan bahwa implementasi aplikasi *Quizizz* bisa meningkatkan kehadiran dan hasil belajar IPS.⁴ Sementara pada hasil penelitian lain yang mendukung penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar karena

²Sri Mulyati dan Haniv Evendi, “Pembelajaran Matematika Melalui Media Game *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. III, Nomor 1, 2020, h. 64.

³Leony Sanga Lamsari Purba, “Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I”, *JDP*, Vol. XII, Nomor 1, 2019, h. 29.

⁴Anisa Octorina, “Implementasi Aplikasi *Quizizz* untuk Meningkatkan Kehadiran dan Hasil Belajar IPS”, *Jurnal SOSEARCH : Social Science Educational Research*, Vol. I, Nomor 2, 2021, h. 68.

penilaian dengan menggunakan media *Quizizz* sangat menarik dan menyenangkan sehingga siswa termotivasi mengikuti pembelajaran.⁵ Selain itu, terdapat hasil penelitian yang lain bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif digunakan pada mata kuliah matematika sekolah ditinjau dari motivasi dan hasil belajar mahasiswa.⁶

Berdasarkan gambaran efektivitas penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan sebelum dan setelah perlakuan menggunakan media pembelajaran *Quizizz*, dan dapat membuktikan adanya peningkatan minat dan hasil belajar matematika siswa. Hal ini sejalan dengan beberapa hasil penelitian sebelumnya yang telah melakukan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran *Quizizz*. Penelitian-penelitian tersebut telah membuktikan adanya manfaat dari penggunaan media pembelajaran *Quizizz*

⁵Sugian Noor, "Penggunaan *Quizizz* dalam Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMAN 7 Banjarmasin", *Jurnal Pendidikan Hayat*, Vol. I, Nomor 1, 2020, h.6.

⁶Rica Wijayanti, Didik Hermanto, Zainuddin, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa", *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. V, Nomor 1, 2021, h. 347.

dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dalam pembelajaran matematika di kelas memberikan pengaruh yang positif terhadap siswa maupun mahasiswa. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa siswa maupun mahasiswa lebih senang jika media pembelajaran *Quizizz* digunakan selama pembelajaran matematika karena mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa dan memberikan suasana yang lebih menyenangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar dan kehadiran siswa pada pembelajaran matematika di kelas. Oleh karena itu pada penelitian ini, peneliti memperoleh hasil penelitian bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* efektif terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah

1. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh perbedaan nilai rata-rata minat belajar yaitu nilai *pre test* sebesar 73.63 dengan tingkat minat belajar siswa berada pada kategori sedang. Sedangkan nilai *post test* sebesar 87.58 dengan tingkat minat belajar siswa berada pada kategori tinggi, serta nilai *gain* sebesar 0.3 berada pada tingkat *n-gain* kategori sedang.
2. Nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa yaitu nilai *pre test* sebesar 45.83 dengan tingkat hasil belajar siswa berada pada kategori rendah. Sedangkan nilai *post test* sebesar 80.53 dengan tingkat hasil belajar siswa berada pada kategori tinggi, serta nilai *gain* sebesar 0.4 berada pada tingkat *n-gain* kategori sedang.
3. Hasil uji *paired sampel t-test* diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0.000. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari 0.05 atau $0.000 < 0.05$. karena pada kaidah pengujian jika nilai *Sig. (2-tailed)* < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat

disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, dengan kata lain penggunaan media pembelajaran *Quizizz* efektif terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai.

B. Saran

Adapun saran yang dikemukakan oleh peneliti berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik agar dapat menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran *Quizizz* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar.
2. Bagi pendidik mampu memanfaatkan teknologi dengan baik dan mampu menyediakan berbagai macam media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih kreatif agar peserta didik lebih termotivasi untuk belajar sehingga minat belajarnya semakin meningkat.
3. Bagi pihak sekolah agar dapat meningkatkan sarana yang mendukung proses pembelajaran dengan baik sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Muhtadin, Yuz Arijia Shobri, “Evektivitas Penggunaan *Quizizz* dalam Pembelajaran Akuntansi Konsolidasi Bank Syariah di IAIN Ponorogo”, *Jurnal Informasi Teknologi dan pendidikan*, Vol. XIII, Nomor 1, 2020.
- Budiman, Haris, “Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan”, *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. VIII, Nomor. 1, 2017.
- Endra, Febri. *Pengantar Metodologi Penelitian (Statistik Praktis)*, Cet. I; Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2017.
- Fadlurrohman, Dzaki, dkk, “Praktikalitas Media Interaktif *Quizizz* Pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa”, Seminar Nasional Pendidikan Matematika, Vol. I, Nomor. 1, 2020.
- Firdaus. *Metodologi Penelitian Kuantitatif; Dilengkapi Analisis Regresi IBM SPSS Statistics Version 26.0*. Cet I; Riau: CV DOTPLUS Publisher, 2021
- Fitriani,”Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP”, *Jurnal Tadris Matematika*, Vol I, Nomor 1, 2020.
- Hermawan, Iwan. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan Mixed Methodh*, Cet. I; Hidayatul Qur’an Kuningan: Kuningan. 2019.
- Hidayatullathifah, A.A Sujadi, “Peningkatan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Make Match

Siswa Kelas VII F SMP 1 Banguntupan”, *Union: jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. V, Nomor. 3, 2017.

<https://man2sinjai.com/profil/>. Diakses tanggal 16 Desember 2020, Pukul 15.08

Irmayanti, Danial, “Eksplorasi Etnomatematika Permainan pada Siswa Sekolah Dasar di Sinjai Selatan”, *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol VI, Nomor 1, 2019.

Jalinus, Nizarwardi, Ambiyar. *Media dan Sumber Pembelajaran*. (Cet.I; Jakarta: Kencana. 2016).

Mahnun, Nunu, “Media Pembelajaran kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran”, *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. XXXVII, Nomor. 1, 2012.

Mulyati, Sri, Haniv Evendi, “Pembelajaran Matematika Melalui Media Game *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. III, Nomor 1, 2020.

Noor, Juliansyah., *Metode Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, Cet.VII; Jakarta: Kencana, 2017.

Noor, Sugian, “Penggunaan *Quizizz* dalam Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMAN 7 Banjarmasin”, *Jurnal Pendidikan Hayat*, Vol. I, Nomor 1, 2020.

Nurhasanah, Siti, A. Sobandi. “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (*Learning Interest As*

Determinant Student Learning Outcomes”, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. I, Nomor. 1, 2016.

Octorina, Anisa, “Implementasi Aplikasi *Quizizz* untuk Meningkatkan Kehadiran dan Hasil Belajar IPS”, *Jurnal SOSEARCH : Social Science Educational Research*, Vol. I, Nomor 2, 2021.

Paksi, P. Hendrik, Lita Ariyanti, *Sekolah dalam Jaringan*, Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020.

Pasaribu, S. Dewi, dkk, “Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick pada Materi Listrik Dinamis di Kelas X SMAN 10 Muaro Jambi”, *Jurnal Edu Fisika*, Vol.II, Nomor. 01. 2017.

Purba, Leony Sanga Lamsari, “Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I”, *JDP*, Vol. XII, Nomor 1, 2019.

Ramadhani, Rahmi, dkk, *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*, Cet. I; Yayasan Kita menulis, 2020.

Ricardo, Rini Intansari Meilani. “Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (*The impacts of students’ learning interest and motivation on their learning outcomes*)”, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol. II, Nomor. 2, 2017.

- Setiawan, Agung, dkk, “Implementasi Media Game Edukasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020”. Prosiding Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019.
- Suhartatik, Thony, *BEST PRACTICE Implementasi Media Quizizz Berbasis Android terhadap Kualitas Pembelajaran dalam mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional*, Ahlimedia Book. 2020.
- Sulistiyani, Anis dkk, “Metode Diskusi Buzz Group dengan Analisis Gambar Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar”, *Unnes Physics Education Journal*, Vol .V, No. 1. 2016.
- Sumiharsono, Rudy. *Media Pembelajaran*. Cet. II; CV Pustaka Abadi: Jawa Timur. 2018.
- Susana, Deni, “Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar *Leaflet* terhadap Penguasaan Materi Biologi Siswa Kelas X SMA Negeri 16 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2016/2017”, *Skripsi*, 2017.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.2013.
- Syahputra, Edy. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi Haura: Publishing. 2020.
- Syarifuddin, “Efektivitas Penerapan Model Learning Cycle Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Materi Teorema Phytagoras Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3

Salomekko Kabupaten Bone”, *Jurnal Tadris Matematika*, Vol. I, Nomor. 01, 2020.

Toharudin, Moh. *Buku Ajar Manajemen Kelas*. Lakeisha. 2020.

Widyastuti, dkk, “Minat Siswa terhadap Matematika dan Hubungannya dengan Metode Pembelajaran dan Efikasi Diri”, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.XIII, Nomor. 1. 2019.

Wijayanti, Rica, dkk. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa”, *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. V, Nomor 1, 2021.

Yudha, P. Rahmat. *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya dengan Hasil Belajar*. Pontianak: Yudha English Gallery. 2018.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

1.1 KISI-KISI INSTRUMEN *PRE TEST*

HASIL BELAJAR

1.2 KISI-KISI INSTRUMEN *POST TEST*

HASIL BELAJAR

1.3 KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET

MINAT BELAJAR

1.1 Kisi-kisi Instrumen *Pre test*


KISI-KISI INSTRUMEN *PRE TEST*

NAMA SEKOLAH : MAN 2 SINJAI
MATA PELAJARAN : MATEMATIKA
KELAS/SEMESTER : XI / DUA
MATERI : TURUNAN FUNGSI ALJABAR


KD	Indikator Kompetensi	Indikator Soal	Jumlah Butir Soal	Bentuk Soal	Skor	
					Benar	Salah
4.8 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan turunan fungsi aljabar	4.8.1 Menggunakan prosedur untuk menentukan turunan fungsi aljabar menggunakan definisi atau sifat-sifat turunan fungsi	1. Menentukan turunan fungsi pertama	4 soal	Pilihan Ganda	10	0
		2. Menentukan turunan dari fungsi kuadrat dengan menggunakan aturan limit	1 soal			
		3. Menentukan nilai turunan suatu fungsi yang diketahui nilai x nya.	3 soal			
		4. Menentukan turunan dari suatu hasil kali fungsi	2 soal			

Sinjai, 12 April 2021

Pembimbing I,


Umar, S.Pd., M.Pd.I
 NIDN. 2102058601

Pembimbing II,


Irmavanti, S. Pd., M. Pd
 NIDN. 2110059102

Mengetahui,


 Ketua Prodi Tadris Matematika

Darul, S. Pd., M. Pd.
 NIDN. 1309677

1.2 Kisi-kisi Instrumen *Post Test*


KISI-KISI INSTRUMEN *POST TEST*

NAMA SEKOLAH : MAN 2 SI NJAI
 MATA PELAJARAN : MATEMATIKA
 KELAS/SEMESTER : XI / DUA
 MATERI : TURUNAN FUNGSI ALJABAR


KD	Indikator Kompetensi	Indikator Soal	Jumlah Butir Soal	Bentuk Soal	Skor	
					Benar	Salah
4.8 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan turunan fungsi aljabar	4.8.1 Menggunakan prosedur untuk menentukan turunan fungsi aljabar menggunakan definisi atau sifat-sifat turunan fungsi	1. Menentukan turunan fungsi pertama	4 soal	Pilihan Ganda	10	0
		2. Menentukan turunan dari fungsi kuadrat dengan menggunakan aturan limit	1 soal			
		3. Menentukan nilai turunan suatu fungsi yang diketahui nilai x nya.	2 soal			
		4. Menentukan turunan dari suatu hasil kali fungsi	3 soal			

Sinjai, ... 12 ... April 2021

Pembimbing I,


Umar, S.Pd.I., M.Pd.I
 NIDN. 2102058601

Pembimbing II,


Irmayanti, S. Pd., M. Pd
 NIDN. 2110059102

Mengetahui,

Ketua Prodi Tadris Matematika


Darul, S. Pd., M. Pd.
 NIDN. 2110051309677

1.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Minat Belajar Matematika

KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET MINAT BELAJAR

No	Indikator	Sub Indikator	No Item	Jumlah
1.	Perhatian	a. Mengikuti pembelajaran dengan perasaan senang b. Memperhatikan kegiatan pembelajaran matematika	3, 6, 12, 14, 15	5
2.	Ketertarikan	a. Ketertarikan mengikuti pembelajaran matematika b. Antusias belajar matematika menggunakan <i>Quizizz</i> c. Siswa selalu tertantang dalam mengerjakan soal yang disajikan melalui <i>Quizizz</i>	5, 10, 13, 19, 22, 23, 25	7
3.	Motivasi	a. Siswa termotivasi belajar matematika ketika menggunakan <i>Quizizz</i> b. <i>Quizizz</i> membuat siswa bersemangat mengikuti pembelajaran c. Siswa termotivasi mengikuti pembelajaran menggunakan <i>Quizizz</i>	1, 2, 4, 7, 8, 11, 18, 20, 24	9
4.	Pengetahuan	a. <i>Quizizz</i> membuat siswa bersungguh-sungguh mengerjakan soal yang diberikan b. Pembelajaran menggunakan media	9, 16, 17, 21	4

		<p><i>Quizizz</i> membantu siswa memahami gambaran umum pelajaran</p>		
--	--	---	--	--

Sinjai, ~~12~~ April 2021

Pembimbing I,



Umar, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 2102058601

Pembimbing II,



Irmayanti, S. Pd., M. Pd
NIDN. 2110059102

Mengetahui,

Ketua Prodi Tadris Matematika



Daniel, S. Pd., M. Pd.
NBM. 1309677

LAMPIRAN 2

INSTRUMEN PENELITIAN

2.1 ANGKET MINAT BELAJAR

2.2 SOAL *PRE TEST*

2.3 KUNCI JAWABAN SOAL *PRE TEST*

2.4 SOAL *POST TEST*

2.5 KUNCI JAWABAN SOAL *POST TEST*

2.1. Angket Minat Belajar

Angket Minat Belajar

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Bacalah dengan teliti dan seksama!
2. Tulislah nama lengkap dan kelas kalian pada lembar jawab!
3. Kerjakan semua soal pada lembar jawab yang telah disediakan dengan memberikan tanda (\checkmark) sesuai dengan pendapat kalian!
4. Untuk menjawab soal pada pernyataan pilihlah lima alternatif di bawah ini dengan menggunakan tanda ceklist (\checkmark) dengan memberikan skor 1-5 pada kolom yang tersedia, dengan makna 5=Selalu, 4=Sering, 3=Kadang-kadang, 2=Jarang dan 1=Tidak Pernah.

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Matematika sulit bagi saya karena terlalu banyak rumus dan berhitung.					
2	Guru kurang menyenangkan dalam mengajar, sehingga saya menjadi malas belajar matematika.					

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
3	Saya mengikuti pembelajaran matematika dengan perasaan senang.					
4	Saya bersemangat belajar matematika karena guru mengajar dengan menyenangkan.					
5	Saya kurang senang ketika pembelajaran matematika sudah dimulai.					
6	Saya kurang aktif ketika diskusi kelompok.					
7	Tugas yang diberikan guru membuat saya semakin tertarik dengan matematika					
8	Saya merasa putus asa ketika mengerjakan soal matematika.					
9	Apabila mengalami kesulitan dalam memahami materi, saya bertanya.					
11	Saya belajar matematika ketika akan menghadapi ulangan					
12	Saya kebingungan ketika pelajaran matematika					
13	Guru menggunakan bermacam-macam teknik mengajar yang menarik					
14	Saya suka duduk dibelakang karena jauh dari pantauan guru					
15	Saya mengikuti dengan sepenuh hati jika teman-teman membahas soal-soal matematika					
16	Pembelajaran menggunakan media <i>Quizizz</i> membantu saya memahami gambaran umum pelajaran					

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
17	Saya tidak mengalami kesulitan jika mengerjakan soal melalui <i>Quizizz</i>					
18	Saya lebih termotivasi belajar matematika ketika menggunakan <i>Quizizz</i>					
19	Saya merasa senang jika menggunakan <i>Quizizz</i>					
20	Saya bersungguh-sungguh saat mengerjakan soal matematika dengan menggunakan <i>Quizizz</i>					
21	Saya senang menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan menggunakan <i>Quizizz</i> karena akan menambah pengetahuan saya terkait materi yang diajarkan					
22	<i>Quizizz</i> memfasilitasi saya berinteraksi dalam kelompok					
23	Saya selalu tertantang mengerjakan soal melalui <i>Quizizz</i>					
24	Saya selalu terlibat aktif ketika belajar matematika dengan menggunakan <i>Quizizz</i> pada proses pembelajaran.					
25	Saya berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan yang disajikan melalui <i>Quizizz</i>					

2.2 Soal Pre Test

SOAL PRE TEST

Nama Sekolah : MAN 2 Sinjai
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : XI/2
Materi : Turunan Fungsi Aljabar

Petunjuk :

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal.
2. Kerjakan soal pada lembar jawaban pada kolom yang tersedia.
3. Tulis nama dan kelas pada kolom yang tersedia.
4. Kerjakan soal yang dianggap pling mudah terlebih dahulu.
5. Berikan tanda silang (X) pada huruf a,b,c,d, atau e pada lembar jawaban yang dianggap benar pada soal pilihan ganda berikut.
6. Apabila ada jawaban yang anda anggap salah dan ingin memperbaikinya coretlah dengan dua garis lurus mendatar pada jawaban yang salah, kemudian berilah tanda silang (X) pada huruf yang dianggap benar.

Contoh :

Jawaban semula A ~~X~~ C D E

Pembetulan A ~~X~~ C ~~X~~ E

7. Periksa dan perhatikan kembali pekerjaan anda sebelum dikumpul.

SOAL PRESTASI BELAJAR

1. Turunan pertama dari fungsi $f(x) = 2x^3 + 7x$ adalah.....
 - A. $6x^2 + 7x$
 - B. $6x^2 + 7$
 - C. $6x^2$
 - D. $6x^3$
 - E. $6x^3 + 7$

2. Turunan pertama dari fungsi $f(x) = 3x^{\frac{1}{2}}$ adalah
- $\frac{3}{2}x^{\frac{1}{2}}$
 - $\frac{1}{2}3x$
 - $\frac{1}{2}x^{-\frac{1}{2}}$
 - $\frac{3}{2}x^{-\frac{1}{2}}$
 - $\frac{3}{2}x$
3. Turunan pertama dari fungsi f yang dinyatakan dengan $f(x) = \sqrt{3x^2 + 5}$ adalah $f'(x)$, maka $f'(x) = \dots\dots\dots$
- $\frac{3x}{\sqrt{3x^2+5}}$
 - $\frac{3}{\sqrt{3x^2+5}}$
 - $\frac{6}{\sqrt{3x^2+5}}$
 - $\frac{x}{\sqrt{3x^2+5}}$
 - $\frac{6x}{\sqrt{3x^2+5}}$
4. Diketahui $f(x) = x^2 - 5x + 6$, berapa nilai $f'(x) = \dots\dots\dots?$
- $2x - 6x$
 - $2x - 5x$
 - $2x - 6$
 - $2x - 5$
 - $2x - x$
5. Dengan menggunakan aturan limit, berapa turunan dari $f(x) = x^2 + x \dots\dots\dots$
- $2x$
 - $2x + x$
 - $2x + 1$
 - $2x + h$
 - $2x + h + 1$

6. Diketahui $f(x) = (3x + 4)^4$ dari $f'(x)$ adalah turunan pertama dari $f(x)$. Maka nilai dari $f'(-1) = \dots$
- 4
 - 12
 - 16
 - 84
 - 112
7. Diketahui $f(x) = \frac{2x+4}{1+\sqrt{x}}$, Nilai $f'(4) = \dots\dots\dots$
- $\frac{1}{3}$
 - $\frac{3}{7}$
 - $\frac{3}{5}$
 - 1
 - 4
8. Turunan fungsi $f(x) = \frac{1}{x}$, $x \neq 0$ adalah
- $-\frac{1}{x^2}$
 - $2\frac{1}{x}$
 - $2x$
 - x^2
 - $\frac{1}{x}$
9. Turunan dari fungsi $f(x) = (2x + 3)(5x + 4)$ adalah.....

A. $20x + 23$

B. $20x + 23x$

C. $20x + 23x + 12$

D. $20 + 23x$

E. $20 + 23$

10. Turunan dari fungsi $f(x) = \frac{x-1}{x^2-1}, \dots$

A. $\frac{x^3-2x+x}{(x^2+1)^2}$

B. $\frac{x^3-2x}{(x^2+1)}$

C. $\frac{x^3-2+x}{(x^2+1)^2}$

D. $\frac{x-2x+x}{(x^2-1)}$

E. $\frac{x^3-2x+x}{(x^2+1)^2}$

2.3. Kunci Jawaban *Pre Test*

Kunci Jawaban Soal *Pre Test* Prestasi Belajar

1. B
2. D
3. A
4. D
5. C
6. B
7. A
8. A
9. A
10. A

2.4. Soal Post Test

SOAL POST TEST

Nama Sekolah : MAN 2 Sinjai
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : XI/2
Materi : Turunan Fungsi Aljabar

Petunjuk :

1. Berdoalah sebelum mengerjakan soal.
2. Kerjakan soal pada lembar jawaban pada kolom yang tersedia.
3. Tulis nama dan kelas pada kolom yang tersedia.
4. Kerjakan soal yang dianggap paling mudah terlebih dahulu.
5. Berikan tanda silang (X) pada huruf a,b,c,d, atau e pada lembar jawaban yang dianggap benar pada soal pilihan ganda berikut.
6. Apabila ada jawaban yang anda anggap salah dan ingin memperbaikinya coretlah dengan dua garis lurus mendatar pada jawaban yang salah, kemudian berilah tanda silang (X) pada huruf yang dianggap benar.

Contoh :

Jawaban semula A ~~X~~ C D E
Pembetulan A ~~X~~ C ~~X~~ E

7. Periksa dan perhatikan kembali pekerjaan anda sebelum dikumpul.

SOAL PRESTASI BELAJAR

1. Turunan pertama dari $f(x) = 3x^4 + 2x^2 + 5x$ adalah.....
A. $12x^3 + 4x + 5x$
B. $12x^3 + 4x + 5x$
C. $12x^3 + 4 + 5$
D. $12x^3 + 4x + 5$
E. $12x^3 + 4x$
2. Diketahui $f(x) = 6x^{\frac{3}{2}}$ maka nilai $f'(x)$ adalah...

- A. $9x^{\frac{3}{2}}$
 B. $9x^{\frac{1}{2}}$
 C. $9x^{-\frac{3}{2}}$
 D. $9x^{-\frac{1}{2}}$
 E. $9x$
3. Diketahui fungsi $f(x) = 12\sqrt[3]{x^4}$ maka nilai $f'(x)$ adalah...
- A. $16\sqrt[3]{x}$
 B. $16\sqrt[3]{x^4}$
 C. $16\sqrt{x}$
 D. $16\sqrt{x^4}$
 E. $16\sqrt{x^3}$
4. Diketahui $f(x) = x^2 - 5x + 6$, berapa nilai $f'(x) = \dots\dots\dots?$
- A. $2x - 6x$
 B. $2x - 5x$
 C. $2x - 6$
 D. $2x - 5$
 E. $2x - x$
5. Dengan menggunakan aturan limit, berapa turunan dari $f(x) = 5x^2 - 7x\dots\dots$
- A. $10x - 5h$
 B. $10x - 7$
 C. $10x - 5$
 D. $10x - x$
 E. $10x$
6. Turunan pertama fungsi $f(x) = x^2$ pada $x = 5$ adalah.....
- A. 15
 B. 20
 C. $10x$
 D. $5x$
 E. 10

7. Diketahui $f(x) = \sqrt{4x^2 + 9}$, jika $f'(x)$ adalah turunan pertama dari $f(x)$, maka nilai $f'(2) = \dots\dots$
- 0,1
 - 1,6
 - 2,5
 - 5,0
 - 7,0
8. Turunan dari fungsi $f(x) = (x^2 + 2x + 3)(4x + 5)$ adalah.....
- $12x^2 + 26x + 22x$
 - $12x^2 + 26x$
 - $12x^2 + 26 + 22$
 - $12x^2 + 26x + 22$
 - $12x^2 + 26x - 22$
9. Turunan dari fungsi $f(x) = 5(2x^2 + 4x)$ adalah...
- $10x + 20x$
 - $20x + 20x$
 - $20x + 20$
 - $20 + 20$
 - $10x + 20$
10. Turunan dari fungsi $f(x) = \frac{x^2+4}{\sqrt{x}}$ adalah...
- $\frac{3}{2}\sqrt{x} - \frac{2\sqrt{x}}{x^2}$
 - $\frac{3}{2} - \frac{2\sqrt{x}}{x^2}$
 - $\frac{3}{2} - \frac{2}{x^2}$
 - $\frac{3}{2}\sqrt{x} - \frac{2}{\sqrt{x^2}}$
 - $\frac{3}{2}\sqrt{x} - \frac{2\sqrt{x}}{x}$

2.5. Kunci Jawaban Soal *Post Test*

Kunci Jawaban Soal Post Test Prestasi Belajar

1. D
2. B
3. A
4. D
5. B
6. E
7. B
8. D
9. C
10. A

LAMPIRAN 3

HASIL INSTRUMEN PENELITIAN

- 3.1. HASIL *PRE TEST* ANGKET MINAT BELAJAR**
- 3.2. HASIL *POST TEST* ANGKET MINAT BELAJAR**
- 3.3. HASIL *PRE TEST* HASIL BELAJAR**
- 3.4. HASIL *POST TEST* HASIL BELAJAR**

3.1. Hasil *Pre Test* Minat Belajar

NILAI <i>PRE TEST</i> MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA			
NO	Responden	Total	Kategori
1	Nur Safika	74	Sedang
2	Zulkarnaen Jumar Taufik	74	Sedang
3	Isma Ramadhani	67	Sedang
4	Firdayanti	94	Sangat Tinggi
5	Hariato	77	Tinggi
6	Sri Wahyuni	84	Tinggi
7	Idil Mabruhi	71	Sedang
8	Jihan Ariqah	67	Sedang
9	M.Jihad Arlin	69	Sedang
10	Muh. Ichsan Ismail	67	Sedang
11	Rasfianti	70	Sedang
12	Syahrul	69	Sedang
13	Sabriadi	79	Tinggi
14	Nur Afiah	90	Sangat Tinggi
15	Fitriani As'ad	69	Sedang
16	A. Fiana Yulanda	72	Sedang
17	Uswatun Hasanah	85	Tinggi
18	Muh. Afdal Nas	71	Sedang
19	Nur Ainun Awuliyah	69	Sedang
20	Muh. Fadlun	72	Sedang
21	Andriani	69	Sedang
22	Hisbur Rahman	67	Sedang
23	Nur Aulia	70	Sedang
24	Fathur Rijal	71	Sedang

3.2. Hasil *Post Test* Minat Belajar

NILAI <i>POST TEST</i> MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA			
No	Responden	Skor	Kategori
1	Nur Safika	95	Sangat Tinggi
2	Zulkarnaen Jumar Taufik	86	Sangat Tinggi
3	Isma Ramadhani	78	Tinggi
4	Firdayanti	94	Sangat Tinggi
5	Hariato	84	Tinggi
6	Sri Wahyuni	86	Sangat Tinggi
7	Idil Mabruuri	79	Tinggi
8	Jihan Ariqah	86	Sangat Tinggi
9	M.Jihad Arlin	77	Tinggi
10	Muh. Ichsan Ismail	88	Sangat Tinggi
11	Rasfianti	95	Sangat Tinggi
12	Syahrul	86	Sangat Tinggi
13	Sabriadi	86	Sangat Tinggi
14	Nur Afiah	92	Sangat Tinggi
15	Fitriani As'ad	92	Sangat Tinggi
16	A. Fiana Yulanda	88	Sangat Tinggi
17	Uswatun Hasanah	86	Sangat Tinggi
18	Muh. Afdal Nas	90	Sangat Tinggi
19	Nur Ainun Awuliyah	86	Sangat Tinggi
20	Muh. Fadlun	92	Sangat Tinggi
21	Andriani	86	Sangat Tinggi
22	Hisbur Rahman	90	Sangat Tinggi
23	Nur Aulia	92	Sangat Tinggi
24	Fathur Rijal	88	Sangat Tinggi

3.3. Hasil *Pre Test* Hasil Belajar

NILAI PRE <i>TEST</i> HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA			
No	Responden	Skor	Kategori
1	Muh Afdal Nas	60	Rendah
2	Isma Ramadhani	40	Sangat Rendah
3	A. Fiana Yulanda	50	Sangat Rendah
4	Muh Fadlun	60	Rendah
5	Nur Afiah	40	Sangat Rendah
6	Fitriani As,Ad	0	Sangat Rendah
7	Nur Ainun Awulyah	20	Sangat Rendah
8	Jihan Ariqah	60	Rendah
9	Nur Safika	60	Rendah
10	Adriani	60	Rendah
11	Zulkarnaen Jumar Taufik	60	Rendah
12	Sri Wahyuni	0	Sangat Rendah
13	Idil Mabruri	60	Rendah
14	Hisbur	70	Sedang
15	Nur Aulia	10	Sangat Rendah
16	Firdayanti	70	Sedang
17	Muh. Ichsan Ismail	60	Rendah
18	Hariato	60	Rendah
19	Uswatunhasana	60	Rendah
20	Sabriadi	20	Sangat Rendah
21	M.Jihad Arlin	60	Rendah
22	Syahrul	30	Sangat Rendah
23	Fathur Rijal	30	Sangat Rendah
24	Rasfianti Aman Sari	60	Rendah

3.4. Hasil *Post Test* Hasil Belajar

NILAI <i>POST TEST</i> HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA			
No	Responden	Skor	Kategori
1	Muh. Afdal Nas	80	Tinggi
2	Isma Ramadhani	60	Rendah
3	A.Fiana Yulanda	70	Sedang
4	Muh. Fadlun	80	Tinggi
5	Nur Afiah	70	Sedang
6	Fitriani As'ad	30	Sangat Rendah
7	Nur Ainun Awuliyah	50	Sangat Rendah
8	Jihan Ariqah	70	Sedang
9	Nur Safikah	70	Sedang
10	Andriani	80	Tinggi
11	Zulkarnaen Jumar Taufik	80	Tinggi
12	Sri Wahyuni	30	Sangat Rendah
13	Idil Mabruri	70	Sedang
14	Hisbur Rahman	90	Sangat Tinggi
15	Nur Aulia	40	Sangat Rendah
16	Firdayanti	80	Tinggi
17	Muh. Ichsan Ismail	80	Tinggi
18	Harianto	80	Tinggi
19	Uswatun Hasanah	80	Tinggi
20	Sabriadi	50	Sangat Rendah
21	M. Jihad Arlin	80	Tinggi
22	Syahrul	50	Sangat Rendah
23	Fathur Rijal	60	Rendah
24	Rasfianti	80	Tinggi

LAMPIRAN 4

4.1. DISTRIBUSI NILAI R_{TABEL}

4.1 Distribusi Nilai r_{Tabel}

Distribusi Nilai r_{Tabel} Signifikansi 5% dan 1%

N	<i>The Level of Significance</i>		N	<i>The Level of Significance</i>	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128

32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

LAMPIRAN 5

HASIL UJI VALIDITAS INSTRUMEN

5.1. HASIL UJI VALIDITAS ANGKET

MINAT BELAJAR

5.2. HASIL UJI VALIDITAS SOAL *PRE TEST*

HASIL BELAJAR

5.3. HASIL UJI VALIDITAS SOAL *POST TEST*

HASIL BELAJAR

5.1. Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar

		HASIL			HASIL
P1	<i>Pearson Correlation</i>	.629**	P1 4	<i>Pearson Correlation</i>	.600**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000
	<i>N</i>	30		<i>N</i>	30
P2	<i>Pearson Correlation</i>	.541**	P1 5	<i>Pearson Correlation</i>	.600**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.002		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000
	<i>N</i>	30		<i>N</i>	30
P3	<i>Pearson Correlation</i>	.815**	P1 6	<i>Pearson Correlation</i>	.746**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000
	<i>N</i>	30		<i>N</i>	30
P4	<i>Pearson Correlation</i>	.746**	P1 7	<i>Pearson Correlation</i>	.815**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000
	<i>N</i>	30		<i>N</i>	30
P5	<i>Pearson Correlation</i>	.815**	P1 8	<i>Pearson Correlation</i>	.746**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000
	<i>N</i>	30		<i>N</i>	30
P6	<i>Pearson Correlation</i>	.607**	P1 9	<i>Pearson Correlation</i>	.608**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000
	<i>N</i>	30		<i>N</i>	30
P7	<i>Pearson Correlation</i>	.623**	P2 0	<i>Pearson Correlation</i>	.623**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000
	<i>N</i>	30		<i>N</i>	30
P8	<i>Pearson Correlation</i>	.600**	P2 1	<i>Pearson Correlation</i>	.576**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.001
	<i>N</i>	30		<i>N</i>	30
P9	<i>Pearson Correlation</i>	.629**	P2 2	<i>Pearson Correlation</i>	.607**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000

	<i>N</i>	30		<i>N</i>	30
P1 0	<i>Pearson Correlation</i>	.541**	P2 3	<i>Pearson Correlation</i>	.541**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.002		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.002
	<i>N</i>	30		<i>N</i>	30
P1 1	<i>Pearson Correlation</i>	.746**	P2 4	<i>Pearson Correlation</i>	.623**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000
	<i>N</i>	30		<i>N</i>	30
P1 2	<i>Pearson Correlation</i>	.629**	P2 5	<i>Pearson Correlation</i>	.815**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000
	<i>N</i>	30		<i>N</i>	30
P1 3	<i>Pearson Correlation</i>	.541**	HA SI L	<i>Pearson Correlation</i>	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.002		<i>Sig. (2-tailed)</i>	
	<i>N</i>	30		<i>N</i>	30

5.2. Hasil Uji Validitas *Pre Test* Hasil Belajar

Correlations		HASIL
P1	<i>Pearson Correlation</i>	.466**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.009
	<i>N</i>	30
P2	<i>Pearson Correlation</i>	.796**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000
	<i>N</i>	30
P3	<i>Pearson Correlation</i>	.589**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.001
	<i>N</i>	30
P4	<i>Pearson Correlation</i>	.466**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.009
	<i>N</i>	30
P5	<i>Pearson Correlation</i>	.364
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.048
	<i>N</i>	30
P6	<i>Pearson Correlation</i>	.796**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000
	<i>N</i>	30
P7	<i>Pearson Correlation</i>	.589**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.001
	<i>N</i>	30
P8	<i>Pearson Correlation</i>	.796**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000
	<i>N</i>	30
P9	<i>Pearson Correlation</i>	.796**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000
	<i>N</i>	30
P10	<i>Pearson Correlation</i>	.466**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.009
	<i>N</i>	30
HASIL	<i>Pearson Correlation</i>	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	
	<i>N</i>	30

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

5.3. Hasil Uji Validitas *Post Test* Hasil Belajar

Correlations		
		HASIL
P1	<i>Pearson Correlation</i>	.610**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000
	<i>N</i>	30
P2	<i>Pearson Correlation</i>	.678**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000
	<i>N</i>	30
P3	<i>Pearson Correlation</i>	.581**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.001
	<i>N</i>	30
P4	<i>Pearson Correlation</i>	.610**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000
	<i>N</i>	30
P5	<i>Pearson Correlation</i>	.707**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000
	<i>N</i>	30
P6	<i>Pearson Correlation</i>	.678**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000
	<i>N</i>	30
P7	<i>Pearson Correlation</i>	.707**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000
	<i>N</i>	30
P8	<i>Pearson Correlation</i>	.581**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.001
	<i>N</i>	30
P9	<i>Pearson Correlation</i>	.610**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000
	<i>N</i>	30
P10	<i>Pearson Correlation</i>	.581**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.001
	<i>N</i>	30
HASIL	<i>Pearson Correlation</i>	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	
	<i>N</i>	30

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

LAMPIRAN 6

HASIL UJI RELIABILITAS INSTRUMEN

**6.1. HASIL UJI RELIABILITAS ANGGKET MINAT
BELAJAR**

**6.2. HASIL UJI RELIABILITAS SOAL *PRE TEST*
HASIL BELAJAR**

**6.3. HASIL UJI RELIABILITAS SOAL *POST TEST*
HASIL BELAJAR**

.6.1. Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	<i>Excluded^a</i>	0	.0
	Total	30	100.0

Reliability Statistics	
Cronbach's <i>Alpha</i>	N of Items
.931	25

Item-Total Statistics				
	<i>Scale Mean If Item Deleted</i>	<i>Scale Variance If Item Deleted</i>	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha If Item Deleted</i>
P1	71.93	397.306	.586	.929
P2	72.43	405.357	.497	.930
P3	72.23	382.254	.788	.925
P4	72.30	391.390	.714	.927
P5	72.23	382.254	.788	.925
P6	71.97	402.240	.568	.929
P7	72.03	398.654	.581	.929
P8	72.33	400.575	.556	.929
P9	71.93	397.306	.586	.929
P10	72.43	405.357	.497	.930
P11	72.30	391.390	.714	.927
P12	71.93	397.306	.586	.929
P13	72.43	405.357	.497	.930
P14	72.33	400.575	.556	.929
P15	72.33	400.575	.556	.929

P16	72.30	391.390	.714	.927
P17	72.23	382.254	.788	.925
P18	72.30	391.390	.714	.927
P19	72.57	463.909	-.643-	.944
P20	72.03	398.654	.581	.929
P21	72.33	402.437	.532	.929
P22	71.97	402.240	.568	.929
P23	72.43	405.357	.497	.930
P24	72.03	398.654	.581	.929
P25	72.23	382.254	.788	.925

6.2. Hasil Uji Reliabilitas *Pre Test* Hasil Belajar

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

Reliability Statistics	
Cronbach's <i>Alpha</i>	N of Items
.824	10

Item-Total Statistics				
	<i>Scale Mean if Item Deleted</i>	<i>Scale Variance if Item Deleted</i>	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha if Item Deleted</i>
P1	57.33	751.264	.354	.821
P2	60.33	630.920	.716	.784
P3	59.33	696.092	.460	.813
P4	57.33	751.264	.354	.821
P5	59.00	761.034	.209	.838
P6	60.33	630.920	.716	.784
P7	59.33	696.092	.460	.813
P8	60.33	630.920	.716	.784
P9	60.33	630.920	.716	.784
P10	57.33	751.264	.354	.821

6.3. Hasil Uji Reliabilitas *Post Test* Hasil Belajar

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

Reliability Statistics	
Cronbach's <i>Alpha</i>	N of Items
.835	10

Item-Total Statistics				
	<i>Scale Mean if Item Deleted</i>	<i>Scale Variance if Item Deleted</i>	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	<i>Cronbach's Alpha if Item Deleted</i>
P1	59.00	767.931	.504	.822
P2	59.33	744.368	.580	.815
P3	60.00	765.517	.458	.827
P4	59.00	767.931	.504	.822
P5	60.67	723.678	.607	.812
P6	59.33	744.368	.580	.815
P7	60.67	723.678	.607	.812
P8	60.00	765.517	.458	.827
P9	59.00	767.931	.504	.822
P10	60.00	765.517	.458	.827

LAMPIRAN 7

HASIL ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF

- 7.1. HASIL ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF
MINAT BELAJAR**
- 7.2. HASIL ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF
HASIL BELAJAR**

7.1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Minat Belajar

Statistics			
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
<i>N</i>	<i>Valid</i>	24	24
	<i>Missing</i>	0	0
<i>Mean</i>		73.63	87.58
<i>Median</i>		71.00	87.00
<i>Mode</i>		69	86
<i>Std. Deviation</i>		7.505	4.898
<i>Variance</i>		56.332	23.993
<i>Range</i>		27	18
<i>Minimum</i>		67	77
<i>Maximum</i>		94	95
<i>Sum</i>		1767	2102

Pre Test					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	67	4	16.7	16.7	16.7
	69	5	20.8	20.8	37.5
	70	2	8.3	8.3	45.8
	71	3	12.5	12.5	58.3
	72	2	8.3	8.3	66.7
	74	2	8.3	8.3	75.0
	77	1	4.2	4.2	79.2
	79	1	4.2	4.2	83.3
	84	1	4.2	4.2	87.5
	85	1	4.2	4.2	91.7
	90	1	4.2	4.2	95.8
	94	1	4.2	4.2	100.0
	Total	24	100.0	100.0	

Post Test					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	77	1	4.2	4.2	4.2
	78	1	4.2	4.2	8.3
	79	1	4.2	4.2	12.5
	84	1	4.2	4.2	16.7
	86	8	33.3	33.3	50.0
	88	3	12.5	12.5	62.5
	90	2	8.3	8.3	70.8
	92	4	16.7	16.7	87.5
	94	1	4.2	4.2	91.7
	95	2	8.3	8.3	100.0
Total		24	100.0	100.0	

7.2. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Hasil Belajar

Statistics			
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
<i>N</i>	<i>Valid</i>	24	24
	<i>Missing</i>	0	0
<i>Mean</i>		45.83	80.53
<i>Median</i>		60.00	70.00
<i>Mode</i>		60	80
<i>Std. Deviation</i>		21.853	17.062
<i>Variance</i>		477.536	291.123
<i>Range</i>		70	60
<i>Minimum</i>		0	30
<i>Maximum</i>		70	90
<i>Sum</i>		1100	1610

Pre Test					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	0	2	8.3	8.3	8.3
	10	1	4.2	4.2	12.5
	20	2	8.3	8.3	20.8
	30	2	8.3	8.3	29.2
	40	2	8.3	8.3	37.5
	50	1	4.2	4.2	41.7
	60	12	50.0	50.0	91.7
	70	2	8.3	8.3	100.0
<i>Total</i>		24	100.0	100.0	

Post Test					
		<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
<i>Valid</i>	30	2	8.3	8.3	8.3
	40	1	4.2	4.2	12.5
	50	3	12.5	12.5	25.0
	60	2	8.3	8.3	33.3
	70	5	20.8	20.8	54.2
	80	10	41.7	41.7	95.8
	90	1	4.2	4.2	100.0
	<i>Total</i>		24	100.0	100.0

LAMPIRAN 8

HASIL UJI NORMALITAS DAN HOMOGENITAS

- 8.1. HASIL UJI NORMAALITAS MINAT DAN HASIL BELAJAR**
- 8.2. HASIL UJI HOMOGENITAS MINAT DAN HASIL BELAJAR**

8.1. Hasil Uji Normalitas Minat dan Hasil Belajar

Case Processing Summary							
		Cases					
		Valid		Missing		Total	
Kelas		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Hasil Belajar	Pre test	24	100.0%	0	0.0%	24	100.0%
	Post Test	24	100.0%	0	0.0%	24	100.0%
Minat Belajar	Pre test	24	100.0%	0	0.0%	24	100.0%
	Post Test	24	100.0%	0	0.0%	24	100.0%

Descriptives						
Kelas				Statistic	Std. Error	
Hasil Belajar	Pre test	Mean		32.50	3.574	
		95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	25.11	
				Upper Bound	39.89	
		5% Trimmed Mean		32.31		
		Median		30.00		
		Variance		306.522		
		Std. Deviation		17.508		
		Minimum		0		
		Maximum		70		
		Range		70		
		Interquartile Range		20		
		Skewness		-.046-	.472	
	Kurtosis		-.029-	.918		
	Post Test	Mean		63.75	2.937	
		95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	57.67	
				Upper Bound	69.83	
5% Trimmed Mean		64.17				
Median		60.00				

		Variance	207.065				
		Std. Deviation	14.390				
		Minimum	30				
		Maximum	90				
		Range	60				
		Interquartile Range	25				
		Skewness	-.348-	.472			
		Kurtosis	-.023-	.918			
		Minat Belajar	Pre test	Mean	82.17	1.397	
				95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	79.28	
					Upper Bound	85.06	
				5% Trimmed Mean	82.35		
				Median	84.00		
				Variance	46.841		
Std. Deviation	6.844						
Minimum	67						
Maximum	94						
Range	27						
Interquartile Range	8						
Skewness	-.652-			.472			
Kurtosis	.144			.918			
Minat Belajar	Post Test			Mean	87.58	1.000	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	85.51			
			Upper Bound	89.65			
		5% Trimmed Mean	87.75				
		Median	87.00				
		Variance	23.993				
		Std. Deviation	4.898				
		Minimum	77				
		Maximum	95				
		Range	18				
		Interquartile Range	6				

		<i>Skewness</i>	-.534-	.472
		<i>Kurtosis</i>	.092	.918

Tests of Normality				
		<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Kelas	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Minat Belajar	<i>Pre test</i>	.945.	24	.207
	Post Test	.922	24	.063
Hasil Belajar	<i>Pre test</i>	.964	24	.520
	Post Test	.950	24	.273

8.2. Hasil Uji Homogenitas Minat dan Hasil Belajar

Test of Homogeneity of Variances					
		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Belajar	<i>Based on Mean</i>	.514	1	46	.477
	<i>Based on Median</i>	.480	1	46	.492
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.480	1	44.644	.492
	<i>Based on trimmed mean</i>	.489	1	46	.488
Minat Belajar	<i>Based on Mean</i>	2.117	1	46	.152
	<i>Based on Median</i>	1.105	1	46	.299
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	1.105	1	38.826	.300
	<i>Based on trimmed mean</i>	1.951	1	46	.169

ANOVA						
		<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Belajar	<i>Between Groups</i>	11718.750	1	11718.750	45.635	.000
	<i>Within Groups</i>	11812.500	46	256.793		
	<i>Total</i>	23531.250	47			
Minat Belajar	<i>Between Groups</i>	352.083	1	352.083	9.941	.003
	<i>Within Groups</i>	1629.167	46	35.417		
	<i>Total</i>	1981.250	47			

LAMPIRAN 9

HASIL UJI *PAIRED SAMPEL T-TEST*

- 9.1. HASIL UJI *PAIRED SAMPEL T-TEST* MINAT
BELAJAR**
- 9.2. HASIL UJI *PAIRED SAMPEL T-TEST* HASIL
BELAJAR**

9.1. Hasil Uji *Paired Sampel T-Test* Minat Belajar

Paired Samples Statistics					
		<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
Pair 1	<i>Pre test</i>	82.17	24	6.844	1.397
	<i>Post Test</i>	87.58	24	4.898	1.000

Paired Samples Correlations				
		<i>N</i>	<i>Correlation</i>	<i>Sig.</i>
Pair 1	<i>Pre test & Post Test</i>	24	.898	.000

Paired Samples Test									
		<i>Paired Differences</i>					<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
Pair 1	<i>Post test – Pre Test</i>	5.417	3.256	.665	4.042	6.792	8.150	23	.000

9.2. Hasil Uji *Paired Sampel T-Test* Hasil Belajar

Paired Samples Statistics					
		<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
Pair 1	<i>Pre test</i>	32.50	24	17.508	3.574
	<i>Post Test</i>	63.75	24	14.390	2.937

Paired Samples Correlations				
		<i>N</i>	<i>Correlation</i>	<i>Sig.</i>
Pair 1	<i>Pre test & Post Test</i>	24	.738	.000

Paired Samples Test									
		<i>Paired Differences</i>					<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-taile d)</i>
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
Pair 1	<i>Post test – Pre Test</i>	31.250	11.910	2.431	26.221	36.279	12.854	23	.000

LAMPIRAN 10

10.1. DOKUMENTASI KEGIATAN

Go to www.parmygart.com dan masukkan kode yang 928 915

TURUNAN FUNGSI ALJABAR

Menentukan fungsi turunan dari suatu fungsi ketertentuannya, sehingga carilah fungsi f terhadap f' yang memiliki nilai tidak berubah. Berikut rumus turunan fungsi Aljabar

$$f'(x) = \lim_{h \rightarrow 0} \frac{f(x+h) - f(x)}{h}$$

Contoh



Go to www.parmygart.com dan masukkan kode yang 928 915

Rumus-Rumus Turunan Fungsi Aljabar

- $f(x) = k \implies f'(x) = 0$
contoh: $f(x) = 5 \implies f'(x) = 0$
- $f(x) = kx \implies f'(x) = k$
contoh: $f(x) = 3x \implies f'(x) = 3$

Contoh



Go to www.parmygart.com dan masukkan kode yang 928 915

Berikut beberapa turunan aljabar yang sering dipakai, semoga bisa

- $f(x) = x^2 \implies f'(x) = 2x$
- $f(x) = x^3 \implies f'(x) = 3x^2$
- $f(x) = x^4 \implies f'(x) = 4x^3$
- $f(x) = x^5 \implies f'(x) = 5x^4$
- $f(x) = x^6 \implies f'(x) = 6x^5$

Contoh



Go to www.parmygart.com dan masukkan kode yang 928 915

928 915

MULAI

TURUNAN FUNGSI ALJABAR_3

Contoh





LAMPIRAN 11

ADMINISTRASI PENELITIAN

11.1. SK PEMBIMBING PENELITIAN

11.2. SURAT IZIN PENELITIAN

11.3. SURAT KETERANGAN TELAH MENELITI

11.4. *SCHADULE* PENELITIAN

11.1. SK Pembimbing Penelitian


FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
Kampus : Jl. Sultan Hassanudin No. 20 Kab. Sinjai, Tpt.Pas 048221418, Kode Pos 90512
Email : info@iaimuhammadiyahsinjai.ac.id Website : http://www.iaimuhammadiyahsinjai.ac.id
TERAKREDITASINSTITUTIBAN-PT/SK, NOMOR : 076/SK/IBAN-PT/AL-PP/PT/11/2019


SURAT KEPUTUSAN
NOMOR: 665 /I.3.AU/F/KEP/2020

TENTANG
DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A 2020/2021

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

Menimbang : 1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2019/2020, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan.
2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang di amanahkan kepadanya.

Mengingat : a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah.
b. Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.
c. Undang-undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 6722 Tahun 2015, tentang perubahan nama STAI Muhammadiyah Sinjai menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
e. Surat Keputusan Rektor IAIM Nomor : 216/I.3.AU/D/KEP/2016 tentang Pendirian Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
f. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
g. Statuta Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.

Memperhatikan : Kalender Akademik Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2020/2021.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.

Pertama : Mengangkat dan menetapkan saudara :

Pembimbing I	Pembimbing II
Umar, S.Pd.I.,M.Pd.I.	Irmayanti, S.Pd., M.Pd.

untuk penulisan skripsi mahasiswa:
Nama : **KHUSNUL MAWADDAH**
NIM : 170 109 019
Prodi : Tadris Matematika (TM)
Judul Skripsi : Efektifitas penggunaan media pembelajaran quizzz terhadap minat dan hasil belajar matematika siswa kelas XI IPA MAN 2 Sinjai.

Kedua : Hal-hal yang menyangkut pendapatan/nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.

Islami, Progresif dan Kompetitif



**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI**

Kampus : E. Jalan Hasanudin No. 20 Kab. Sinjai, Telp/Fax 048221418, Kode Pos 92612

Email : iaim@iamuh.edu.id

Website : <http://www.iamuh.ac.id>

YERAKHENTANI INSTITUSI BAN-PT AK NOMOR : 45/SK/BAN-PT/IIAL-PP/PT/SL/ID/03



- Ketiga : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Keempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Sinjai
Pada Tanggal : 01 Oktober 2020 M
: 13 Shafar 1442 H

Dekan,

Tahar, S.Pd.I., M.Pd.I.
NBM. 1213495

Tembusan :

1. BPH IAIM Sinjai di Sinjai
2. Rektor IAIM Sinjai di Sinjai.
3. Ketua Prodi PAI, PGMI, PBA, TBI & TM IAIM Sinjai di Sinjai.

11.2. Surat Izin Penelitian



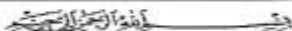
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

KAMPUS : JL. SULTAN HASANUDDIN NO. 20 KAB. SINJAI, TLP. 98529859164, KODE POS 91612

Email: fd@iainw@gmail.com

Website: <http://www.iainw.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1088/SK/BAN-PT/Akred/PT/SIU/2020



Nomor : 173.D1/I/III.3.AU/F/2021
Lamp : Satu Rangkap
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Sinjai, 28 Ramadhan 1442 H
7 Mei 2020 M

Kepada Yang Terhormat
Kepala MAN 2 Sinjai
Di -

Sinjai

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S1) Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIM Sinjai, dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Khusnul Mawaddah
NIM : 170109019
Program Studi : Tadris Matematika (TM)
Semester : VIII (Delapan)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul :

"Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai"

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di **MAN 2 Sinjai**.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dehan,

S.Pd., M.Pd.I
N.SI: 1213495

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Rektor IAIM Sinjai
2. Kepala Cabang Dinas Wilayah III
3. Kepala Kementerian Agama Kabupaten Sinjai

11.3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SINJAI
MADRASAH ALIYAH NEGERI 2 SINJAI
Jl. Andi Mandasini No. 2 Tip (0482)22453 Sinjai Utara
Jl. Persatuan Raya Saukang (Borong Utte) Sinjai
Email : man_sinjaitmur@yahoo.co.id , web : http://portal.man2sinjai.sch.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor: B-267/Ma.21.19.02/PP.00.6/06/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra. Hj. Zakiyah, MM
NIP : 19670822 200312 2 001
Jabatan : Kepala MAN 2 Sinjai

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Khusnul Mawaddah
NIM : 170109019
Prodi : Takdis Matematika (TM)
Pekerjaan/ Lembaga : Mahasiswa (S1)
Nama Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Muhammadiyah (IAIM) Sinjai

Telah melaksanakan penelitian pada MAN 2 Sinjai, mulai tanggal 31 Mei – 16 Juni 2021 dengan judul skripsi :

“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZZ TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS XI IPA MAN 2 SINJAI”

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

17 Juni 2021
Kepala

Dra. Hj. Zakiyah, MM
NIP. 19670822 200312 2 001

11.4. Schedule Penelitian

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Rabu/ 26 Mei 2021	Pengantaran surat izin penelitian ke sekolah
2	Jumat/ 28 Mei 2021	Pengujian Validitas data
3	Sabtu/ 29 Mei 2021	Pengujian reliabilitas data
4	Senin/ 31 Mei 2021	Pemberian soal <i>pre test</i>
5	Rabu/ 2 Juni 2021	Pemberian angket minat belajar
6	Jumat/ 4 Juni 2021	Melaksanakan pembelajaran daring menggunakan media pembelajaran <i>Quizizz</i>
7	Senin/ 7 Juni 2021	Melaksanakan pembelajaran daring menggunakan media pembelajaran <i>Quizizz</i>
8	Rabu/ 9 Juni 2021	Melaksanakan pembelajaran daring menggunakan media pembelajaran <i>Quizizz</i>
9	Jumat/11 Juni 2021	Melaksanakan pembelajaran daring menggunakan media pembelajaran <i>Quizizz</i>
10	Senin/ 14 Juni 2021	Pemberian soal <i>post test</i>
11	Selasa/15 Juni 2021	Pemberian angket minat belajar
12	Rabu/ 16 Juni	Pengambilan surat keterangan telah melaksanakan penelitian
13	Rabu-Senin/ 23-29 Juni 2021	Menyusun hasil penelitian

BIODATA PENULIS

Nama : Khusnul Mawaddah
NIM : 170109019
Tempat/
Tanggal Lahir : Sinjai/ 2 Februari 1999
Alamat : Dusun Bentengnge, Desa Tongke-Tongke
Kecamatan Sinjai Timur
Pengalaman : 1. Koordinator Bidang Organisasi Himpunan
Organisasi Mahasiswa Prodi Tadris Matematika
(HIMAPRISMA) IAI Muhammadiyah Sinjai
Periode 2018-2019
2. Bendahara Umum UKM Pusat Informasi dan
Konseling Mahasiswa (PIK M) Ahmad Dahlan
IAI Muhammadiyah Sinjai Periode 2018-2019
3. Anggota bidang PSDM Himpunan Mahasiswa
Prodi Tadris Matematika (HIMAPRISMA) IAI
Muhammadiyah Sinjai periode 2019-2020
4. Ketua Umum UKM Pusat Informasi dan
Konseling Mahasiswa (PIK M) Ahmad Dahlan
IAI Muhammadiyah Sinjai 2019-2020
5. Staf keagamaan Dewan Eksekutif Mahasiswa
(DEMA) IAI Muhammadiyah Sinjai periode
2020-2021
Riwayat :
Pendidikan
1. TK/RA : RA Darul Hikmah Lenggo-Lenggo Tahun 2004-
2005
2. SD/MI : SDN NO.29 Maroanging Tahun 2005-2011
3. SMP/MTs : MTs. Darul Hikmah Lenggo-Lenggo pada tahun
2011-2014
4. SMA/MA : MA Darul Hikmah Lenggo-Lenggo pada tahun
2014-2017
Handphone : 085240290115
Email : mawaddahamsul2@gmail.com
Nama Orang Tua :
1. Ayah : Ambo (Alm)
2. Ibu : Sulaeha

KHUSNUL MAWAZDAH

170109019



Sources Overview

26%

ORIGINAL SIMILARITY

1	School of Business and Management ITS on 2019-08-26	1%
2	Katika Zahra, Nurfa Rina. "Pengaruh Celebrity Endorsement Terhadap Keputusan Pembelian Produk Online Shop MA..."	1%
3	Universitas Pendidikan Indonesia on 2015-06-11	<1%
4	State Islamic University of Alauddin Makassar on 2019-04-18	<1%
5	Si Mujahid, Harif Ewendi. "Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP..."	<1%
6	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-05-20	<1%
7	Jatimah, Jatimah. "Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika pada Materi Pengalihan Dar..."	<1%
8	Universitas Pendidikan Indonesia on 2016-05-14	<1%
9	Ily Permoro, Washahid Washahid, Theresa Sri Rahayu. "UPAYA PENINGKATAN MERAK BELAJAR MATEMATIKA DENGAN METODE ..."	<1%
10	State Islamic University of Alauddin Makassar on 2019-05-14	<1%
11	State Islamic University of Alauddin Makassar on 2019-04-18	<1%
12	Bahrudin Bahrudin. "Dampak Pembelajaran Ekspertise Kritis Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa", Andragogi: Jurnal Diklat Te..."	<1%
13	Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan on 2021-08-12	<1%
14	Academic Library Consortium on 2019-01-17	<1%
15	Azzah Mujahidah Annisa, Ir Ariyati, Nurhasbi Pitaluhudin. "Pengaruh Pembelajaran Model PAKUT 1 dengan Bantuan Laboratorium ..."	<1%
16	Universitas Pendidikan Indonesia on 2014-05-20	<1%