

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZWHIZZER*
BERBASIS KUIS ISLAMI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS
II PADA MATA PELAJARAN PAI DI SD ISLAM MANARUL ILMI AL-
FAJR TANJUNGPINANG**



Skripsi

Diajukan Kepada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri
Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau
Untuk Memenuhi Syarat Salah Satu Gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan (S.Pd)

Oleh :

PUTRI RAHMADHANI

NIM : 22862302307

**SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI SULTAN ABDURRAHMAN
KEPULAUAN RIAU
2026**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
SULTAN ABDURRAHMAN KEPULAUAN RIAU**

Kampus : Jl. Lintas Barat KM. 19 Ceruk Ijuk Kelurahan Toapaya Asri - Bintan
Telp. 0771-4442607 Fax. 0771-4442610
Website : www.stainkepri.ac.id Email : stain.kepri@kemenag.go.id

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Putri Rahmadhani

Nim : 22862302307

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *QuizWhizzer* Berbasis
Kuis Islami Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas II Pada Mata
Pelajaran PAI di SD Islam Manarul Ilmi Al-Fajr Tanjungpinang

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Jika di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini terdapat plagiasi, baik isi, logika, maupun datanya, secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dan gelar sarjana yang diperoleh karenanya secara otomatis batal demi hukum.

Bintan, 15 Juni 2026

Yang menyatakan

Putri Rahmadhani
NIM 22862302307



PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran QuizWhizzer Berbasis Kuis Islami Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran PAI di SD Islam Manarul Ilmi Al-Fajr Tanjungpinang”

Nama : Putri Rahmadhani
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
NIM : 22862302307

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang Panitia Ujian Sarjana Program Studi Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau, pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 14 Juli 2026

Sehingga dapat diterima oleh Program Studi Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Bintan, 14 Juli 2026

TIM SIDANG SKRIPSI

KETUA

Dr. Fadhila Yonata, M. Pd
NIP.199206082018011001

PENGUJI I

Dr. Zulhamdan, M. Pd. I
NIP.198905022019031013

SEKRETARIS

Irza Yuzulia, M. Pd
NIP.199410292025052004

PENGUJI II

Roby Maiva Putra, M. Pd
NIP. 199105132020121019

Ketua STAIN Sultan Abdurrahman
Kepulauan Riau



Dr. H. Muhammad Faisal, M. Ag
NIP. 197503242006041005



SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Putri Rahmadhani

Nim : 22862302307

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *QuizWhizzer* Berbasis

Kuis Islami Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas II Pada Mata

Pelajaran PAI di SD Islam Manarul Ilmi Al-Fajr Tanjungpinang

Menyatakan bahwa skripsi ini sudah layak untuk dilanjutkan pada sidang Munaqasyah. Diharapkan semoga skripsi tersebut dapat diterima dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bintan, 15 Juni 2026

Pembimbing I

Mahfuzah Saniah, M. Hum.
NIDN. 2004088802

Pembimbing II

Ediyansyah, M. Pd. I
NIDN. 210201740



NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,
Program Studi Pendidikan Agama
Islam STAIN Sultan Abdurrahman
Kepulauan Riau

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi yang berjudul: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran QuizWhizzer Berbasis Kuis Islami Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran PAI di SD Islam Manarul Ilmi Al-Fajr Tanjungpinang

Yang ditulis oleh:

Nama : Putri Rahmadhani

NIM : 22862302307

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau untuk diujikan dalam rangka untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam (S. Pd).

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pembimbing I

Mahfuzah Saniah, M. Hum.
NIDN. 2004088802

Bintan, 12 Juni 2026

Pembimbing II

Ediyansyah, M. Pd. I
NIDN. 210201740

MOTTO

﴿ فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ ﴾ (الشرح/94: 5)

Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.
(Asy-Syarh/94:5)

“Jangan takut jatuh, sebab yang tak pernah memanjatlah yang tak pernah jatuh.

Jangan takut gagal, karena yang tak pernah gagal hanyalah mereka yang tak pernah melangkah. Dan jangan takut salah, sebab dari kesalahan pertama, kita bisa belajar menemukan jalan yang benar di langkah berikutnya.”

(Buya Hamka)

“Orang lain gak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *sukses storiesnya* saja. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun gak ada yang tepuk tangan, kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.”

(Fardi Yandi)

“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan perasaanmu sebagai manusia.”

(Baskara Putra-Hindia)

“Barang siapa yang tidak merasakan pahitnya menuntut ilmu walau hanya sesaat, maka ia akan menelan hinanya kebodohan sepanjang hidupnya.”

(Imam Syafi'i)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, atas segala rahmat, kasih sayang, dan pertolongan Allah Swt., penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan penuh rasa syukur, Skripsi ini penulis persembahkan kepada orang-orang yang senantiasa hadir dengan doa dan dukungan dalam setiap langkah perjuangan penulis, teruntuk:

1. Kepada kedua orang tua tercinta, ***Ayahanda dan Ibunda***. Terima kasih atas kasih sayang yang tak pernah berkurang, doa yang tak pernah terputus, serta pengorbanan yang tak pernah terhitung. Terima kasih telah menjadi rumah paling nyaman, tempat penulis kembali saat lelah, dan sumber kekuatan ketika hampir menyerah, bahkan ketika berada di titik terendah. Setiap langkah, setiap pencapaian, dan setiap keberhasilan yang penulis raih tidak akan pernah lepas dari doa serta perjuangan Ayah dan Ibu. Tiada persembahan yang mampu membalas segala pengorbanan kalian selain usaha untuk terus membanggakan.
2. Adik tercinta, ***Najwa Davania Azahra***, serta seluruh keluarga besar penulis. Terima kasih atas segala doa, dukungan, perhatian, dan semangat yang senantiasa mengiringi setiap langkah penulis dalam menyelesaikan skripsi.
3. Teruntuk teman seperjuangan saya, ***Septi Sujiani*** dan ***Siti Nurjanah***. Terima kasih karena selalu sabar mendengarkan setiap keluh kesah penulis, menemani setiap proses, saling menguatkan di masa-masa sulit, serta tidak pernah lelah memberikan semangat hingga skripsi ini dapat terselesaikan. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan yang penuh cerita. Semoga setiap kebaikan dibalas dengan keberkahan dan kebahagiaan oleh Allah Swt.
4. Terakhir, untuk diri saya sendiri, ***Putri Rahmadhani***. Terima kasih karena telah memilih untuk tetap bertahan hingga hari ini. Terima kasih untuk setiap malam yang dilalui dengan mata yang enggan terpejam, ditemani air mata, doa-doa yang lirih, rasa lelah yang dipendam, dan kegelisahan. Terima kasih karena tidak menyerah ketika kegagalan datang, tetap melangkah meski dihantui rasa takut dan keraguan, serta terus bangkit setiap kali kehidupan mengajarkan arti perjuangan. Semoga setiap langkah ke depan senantiasa dipenuhi keberkahan, kemudahan, dan ridha Allah Swt., menjadi awal perjalanan yang lebih baik, serta mengantarkan penulis meraih setiap impian yang dicita-citakan.

ABSTRAK

Putri Rahmadhani, 2026, 22862302307. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran QuizWhizzer Berbasis Kuis Islami terhadap Minat Belajar Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran PAI di SD Islam Manarul Ilmi Al-Fajr Tanjungpinang*. Program Studi Pendidikan Agama Islam, STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, yang ditunjukkan melalui kurangnya antusiasme, perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media konvensional sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang fokus.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer* terhadap minat belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Manarul Ilmi Al-Fajr Tanjungpinang serta mengetahui besarnya pengaruh yang diberikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain *Pre-Experimental* tipe *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 19 siswa kelas II Tahun Ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan analisis deskriptif, uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, *Paired Sample t-Test*, dan *Effect Size* dengan bantuan SPSS versi 26.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Hasil uji *Paired Sample t-Test* memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,023 < 0,05$ sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Rata-rata skor minat belajar siswa meningkat dari 73,21 pada saat *pretest* menjadi 78,37 pada saat *posttest*. Hasil analisis *Effect Size* memperoleh nilai sebesar 0,57 yang termasuk kategori sedang. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer* terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: QuizWhizzer, Media Pembelajaran, Kuis Islami, Minat Belajar, Pendidikan Agama Islam.

ABSTRACT

Putri Rahmadhani, 2026, 22862302307. The Effect of Using QuizWhizzer-Based Islamic Quiz Learning Media on the Learning Interest of Second-Grade Students in Islamic Religious Education (PAI) at Manarul Ilmi Al-Fajr Islamic Elementary School, Tanjungpinang. Islamic Religious Education Study Program, STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.

This study was motivated by the low learning interest of second-grade students in Islamic Religious Education (PAI), as indicated by their lack of enthusiasm, attention, and participation during the learning process. Learning activities were still dominated by lecture-based methods and the use of conventional media, causing students to become easily bored and less focused.

This study aimed to determine the effect of using QuizWhizzer learning media on the learning interest of second-grade students in Islamic Religious Education at Manarul Ilmi Al-Fajr Islamic Elementary School, Tanjungpinang, and to measure the magnitude of its effect. The study employed a quantitative approach with an experimental research method using a Pre-Experimental design of the One Group Pretest-Posttest type. The research sample consisted of 19 second-grade students in the 2025/2026 academic year. Data were collected through questionnaires, observations, and documentation. Data analysis was conducted using descriptive analysis, validity testing, reliability testing, normality testing, homogeneity testing, the Paired Sample t-Test, and Effect Size analysis with the assistance of SPSS version 26.

The results showed that the use of QuizWhizzer learning media had a significant effect on students' learning interest. The Paired Sample t-Test yielded a significance value of 0.023, which was lower than 0.05 ($0.023 < 0.05$), indicating that H_1 was accepted and H_0 was rejected. The mean score of students' learning interest increased from 73.21 in the pretest to 78.37 in the posttest. Furthermore, the Effect Size analysis produced a value of 0.57, which falls into the moderate category. Therefore, the use of QuizWhizzer learning media was proven to improve students' learning interest in Islamic Religious Education.

Keywords: *QuizWhizzer, Learning Media, Learning Interest, Islamic Religious Education.*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillahirabbil'Alamin, puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat, kesehatan, kekuatan, kemudahan, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran QuizWhizzer Berbasis Kuis Islami terhadap Minat Belajar Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran PAI di SD Islam Manarul Ilmi Al-Fajr Tanjungpinang”* dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan alam Nabi Muhammad Saw. beserta keluarga, sahabat, dan seluruh pengikut beliau hingga akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah membantu, memberikan doa, dukungan, serta bimbingan kepada penulis. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Faisal, M.Ag selaku Ketua STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
2. Bapak Dr. Fadhila Yonata, M. Pd. selaku Wakil Ketua I STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
3. Bapak Dr. Drs. Almahfuz, M.Si selaku Wakil Ketua II STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau, sekaligus dosen pembimbing akademik yang selalu memberikan arahan selama penulis menjalani perkuliahan.
4. Bapak H. Rahmad Budi Harto, M.M selaku Wakil Ketua III STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.

5. Bapak Dr. H. Imam Subekti, M.Pd.I selaku Kepala Bagian AUAK STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
6. Bapak Dr. Nahrin Ajmain, M.A selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau.
7. Ibu Mahfuzah Saniah, M.Hum selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, memberikan banyak arahan, serta ilmu yang sangat berarti kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat terselesaikan baik.
8. Bapak Ediyansyah, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak masukan, arahan, serta bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau yang telah memberikan ilmu, yang sangat berharga selama penulis menempuh pendidikan.
10. Ibu Annisa Musyarofah, M.Pd selaku Kepala Sekolah SD Islam Manarul Ilmi Al-Fajr Tanjungpinang yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian, serta seluruh guru yang telah membantu penulis selama proses penelitian.

Bintan, 12 Juni 2026
Yang menyatakan



Putri Rahmadhani
NIM 22862302307

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

KEPUTUSAN BERSAMA MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA

Nomor: 158 Tahun 1987

Nomor: 0543b/U/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalihan huruf dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin disini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf latin beserta perangkat.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dengan transliterasi dengan huruf latin:

Tabel 0.1 Tabel transliterasi konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	Đad	đ	de (dengan titik di bawah)

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ط	Ta	t	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	z	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monofong* vokal rangkap atau *diftong*

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2 Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

َ	Fathah	A	A
ِ	Kasrah	I	I
ُ	Dammah	U	U

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3 Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf latin	Nama
يَ . .	Fathah dan ya	ai	a dan u
وَ . .	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba سَيْلَ suila فَعَلَ fa`ala
- كَيْفَ kaifa حَوْلَ haula

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا...ى	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
ى...ى	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas

- قَالَ qāla قِيلَ qīla

- يَقُولُ yaqūlu يَقُولُ yaqūlu

Transliteransi untuk ta`marbutah ada dua, yaitu:

- Ta' marbutah hidup atau yang mendapatkan harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah “t”

- Ta'marbutah mati atau yang mendapatkan harakat sukun,
transliterasinya adalah “h”

- Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul
munawwarah
- طَلْحَة talhah

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, yaitu tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberikan tanda syaddah itu

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال namun dalam transliterasinya ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- | | | | |
|-------------|------------|------------|------------|
| - الرَّجُلُ | ar-rajulu | الْجَلَالُ | al-jalālu |
| - الْقَلَمُ | al-qalamu | الشَّمْسُ | asy-syamsu |
| - الشَّمْسُ | asy-syamsu | | |

7. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif. Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khuẓu النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna شَيْءٌ syai'un

8. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il, isim, maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/
Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا Bismillāhi majrehā wa mursāhā

9. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Apabila nama diri itu

didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdulillah rabbil `ālamīn/
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan apabila penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harkat yang dihilangkan, huruf kapital tidak digunakan.

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī'an/Lillāhil-amru jamī'an

10. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasinya ini merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari ilmu tajwid. Karena itu, pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xi
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	9
D. Definisi Operasional.....	11
E. Kajian Terdahulu	12
F. Kerangka Teori.....	17
G. Sistematika Pembahasan	22
 BAB II KONSEP TEORITIS & OPERASIONAL VARIABEL.....	 24
A. Konsep Teoritis	24
1. Media Pembelajaran	24
2. QuizWhizzer	33
3. Minat Belajar	47
4. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam	54

B. Hipotesis Penelitian	57
C. Operasional Variabel	58
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	62
A. Desain Penelitian	62
B. Instrumen Penelitian	69
C. Teknik Pengumpulan Data	73
D. Teknik Analisis Data	77
BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA	84
A. Tinjauan Umum Lokasi	84
B. Penyajian Data	88
C. Hasil Analisis Data	89
D. Pembahasan Hasil Penelitian	98
BAB V PENUTUP	107
A. Kesimpulan	107
B. Saran	108
C. Keterbatasan Penelitian	109
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN-LAMPIRAN	122

DAFTAR TABEL

Tabel I. Definisi Operasional	11
Tabel II. Operasional Variabel Bebas	59
Tabel III. Operasional Variabel Terikat.....	60
Tabel IV. Desain Penelitian	64
Tabel V. Waktu Penelitian	65
Tabel VI. Tabulasi Jumlah Populasi	66
Tabel VII. Tabulasi Jumlah Sampel.....	68
Tabel VIII. Penskoran Angket	70
Tabel IX. Kisi-Kisi Instrumen Angket Variabel X dan Y	71
Tabel X. Kriteria Interpretasi Effect Size	83
Tabel XI. Data Hasil Pretest dan Posttest Minat Belajar	88
Tabel XII. Hasil Analisis Deskriptif Variabel X	89
Tabel XIII. Hasil Analisis Deskriptif Variabel Y	91
Tabel XIV. Hasil Uji Validitas Variabel X	92
Tabel XV. Hasil Uji Validitas Variabel Y	93
Tabel XVI. Hasil Uji Reliabilitas Variabel X	95
Tabel XVII. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y	95
Tabel XVIII. Hasil Uji Normalitas Variabel X dan Y	96
Tabel XIX. Hasil Uji Homogenitas	97
Tabel XX. Hasil Uji Paired Sample t-test.....	97



DAFTAR GAMBAR

Gambar I. Model Hubungan Antar Variabel.....	20
Gambar II. Bagan Kerangka Teori	21
Gambar III. Tampilan Halaman Pendaftaran Akun	38
Gambar IV. Tampilan Dashboard Utama QuizWhizzer.....	38
Gambar V. Laman Pengisian Identitas Media	39
Gambar VI. Laman Membuat Soal	39
Gambar VII. Tampilan Setelah Berhasil Membuat Kuis	40
Gambar VIII. Tampilan Pemilihan Mode Permainan pada QuizWhizzer	40
Gambar IX. Tampilan Pemilihan Arena pada QuizWhizzer	40
Gambar X. Laman Memilih Boardgame	41
Gambar XI. Laman Persiapan Media QuizWhizzer	41
Gambar XII. Laman Memulai Media QuizWhizzer	42
Gambar XIII. Penyebaran Angket Pretest	165
Gambar XIV. Observasi Proses Pembelajaran.....	165
Gambar XV. Proses Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran QuizWhizzer...	167
Gambar XVI. Penyebaran Angket Posttest.....	167



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I: SK Pembimbing Skripsi
- Lampiran II: Kartu Bimbingan 1 dan 2
- Lampiran III: Surat Izin Penelitian dan Balasan Penelitian
- Lampiran IV: Surat Selesai Penelitian
- Lampiran V: Surat Rekomendasi Plagiasi dari Prodi PAI
- Lampiran VI: Bukti Plagiasi
- Lampiran VII: Modul Ajar Penelitian
- Lampiran VIII: Surat Pengantar Validator Instrumen Penelitian
- Lampiran IX: Lembar Validasi Instrumen Angket
- Lampiran X: Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran XI: Pedoman Observasi
- Lampiran XII: Lembar Observasi Minat Belajar
- Lampiran XIII: Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran
- Lampiran XIV: Informed Consent
- Lampiran XV: Lembar Angket Minat Belajar Pretest dan Posttest
- Lampiran XVI: Angket Media Pembelajaran QuizWhizzer
- Lampiran XVII: R-tabel
- Lampiran XVIII: Output Hasil Analisis Penelitian di SPSS
- Lampiran XIX: Dokumentasi Penelitian
- Lampiran XX: Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar yang harus dipenuhi dalam kehidupan manusia. Indonesia sebagai bagian dari masyarakat global dituntut mampu berperan aktif dengan memiliki kemampuan untuk menghadapi tantangan zaman. Pendidikan dituntut tidak hanya mengikuti perkembangan teknologi, tetapi juga memanfaatkannya secara optimal dalam proses pembelajaran.¹ Hal ini selaras dengan karakter abad ke-21 yang menuntut transformasi pembelajaran dari pendekatan konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi.²

Dalam konteks global, UNESCO melalui Agenda Pendidikan Global Tahun 2030 dan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan ke-4 terus mendorong inovasi pendidikan yang menekankan pentingnya akses terhadap informasi, kreativitas, dan daya saing. Pendidikan berbasis digital diharapkan mampu menjadikan peserta didik lebih siap menghadapi tantangan masa depan yang berbasis pengetahuan dan teknologi. Sejalan dengan hal tersebut, dalam laporan UNESCO, teknologi disebut sebagai “penggerak utama” dalam mencapai Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDG) nomor 4, yaitu memastikan pendidikan yang inklusif dan berkualitas untuk semua.³

¹ Ferry Cahyo Saputro, dkk, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, Vol. 4, No. 2, (2024): 1300 – 1309. hlm. 1301

² Pratiwi Bernadetta Purba, dkk, *Pendidikan Di Era Digital: Tantangan Bagi Generasi Z*, ed. Iko Mart Nadeak, Cetakan 1, (Dobo: Yayasan Kita Menulis, 2025). hlm. 4

³ *Ibid.*, hlm. 4

Namun, apabila dikaji berdasarkan data nasional, realita pemanfaatan teknologi oleh peserta didik menunjukkan kesenjangan yang cukup signifikan. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2025, tercatat bahwa 83,80% peserta didik usia 5–23 tahun telah menggunakan internet, namun penggunaannya masih didominasi untuk hiburan sebanyak 92,19%, media sosial sebanyak 68,88% dan pencarian informasi sebanyak 68,22%. Adapun penggunaan internet untuk pembelajaran online masih rendah, yaitu hanya sekitar 33,40%.⁴ Data ini menunjukkan meskipun akses internet di kalangan peserta didik sudah tinggi, pemanfaatannya untuk kegiatan belajar belum optimal. Hal ini mencerminkan kesenjangan antara potensi teknologi digital yang seharusnya dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran dengan realitas penggunaannya di lapangan yang masih didominasi untuk hiburan.

Upaya pemerintah dalam mendukung transformasi pendidikan digital terus mengalami perkembangan. Berdasarkan data Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) tahun 2025, sebanyak 316.167 sekolah di seluruh Indonesia telah terkoneksi dengan jaringan internet sebagai bagian dari program digitalisasi pendidikan nasional.⁵ Meskipun dukungan infrastruktur digital di lingkungan sekolah terus meningkat, ketersediaan teknologi tersebut belum sepenuhnya berdampak pada peningkatan kualitas proses pembelajaran di kelas. Dalam konteks pendidikan dasar, Asesmen Nasional Kemendikbudristek

⁴ Badan Pusat Statistik, *Statistik Pendidikan 2025 Volume 14, 2025*, (Jakarta: Badan Pusat Statistik, 2025). hlm. 112

⁵Yuli Nurhanisah, *316 Ribu Sekolah di Indonesia Kini Terkoneksi Internet*, <https://indonesiabaik.id/infografis/316-ribu-sekolah-di-indonesia-kini-terkoneksi-internet?>, Diakses Pada 10 Januari 2026

menemukan bahwa 35,7% siswa SD memiliki keterlibatan rendah. Kondisi ini menjadi hambatan dalam implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif dan partisipatif.⁶ Kesenjangan ini menunjukkan adanya perbedaan antara kondisi ideal yang diharapkan dengan kenyataan rendahnya minat belajar siswa. Padahal, minat belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar.

Salah satu penyebab rendahnya minat belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif.⁷ Rahmawati dalam Irma Setianingsih menyatakan bahwa keterbatasan media interaktif dalam pembelajaran membuat siswa cepat bosan.⁸ Padahal, siswa generasi alfa membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif, agar keterlibatan mereka dapat terjaga.⁹

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada bulan September sampai bulan November di SD Islam Manarul Ilmi Al-Fajr Tanjungpinang tahun 2025 kemudian dilanjutkan kembali observasi proses pembelajaran sebelum pelaksanaan penelitian pada bulan April tahun 2026, ditemukan bahwa minat belajar siswa masih rendah. Dari 19 siswa, terdapat 5 siswa menunjukkan sikap berminat terhadap pembelajaran, sedangkan 14 siswa

⁶ Reci Desyana Putri dan Ari Suriani, "Anak Pasif Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar: Apakah Karena Hambatan Psikologis Atau Kurangnya Metode Partisipatif," *Journal Central Publisher*, Vol. 2, No. 4 (2025): 1901–1909, hlm. 1902

⁷ Amna Ali et al., "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Journal of Information System and Education Development*, Vol. 3, No. 1 (2025): 1–6, hlm. 2

⁸ Vita Rahmawati dan Parrisca Indra Perdana, "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1," *Jurnal Pendidikan Tembusai*, Vol. 8, No. 2 (2024): 21907–21914, hlm. 21911

⁹ Irma Setianingsih, dkk, "Pengaruh Media Game Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang," *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Keagamaan*, Vol. 22, No. 3 (2024): 1–14, hlm. 346

menunjukkan minat belajar yang rendah terhadap proses pembelajaran PAI. Kondisi tersebut terlihat ketika guru menjelaskan materi pembelajaran masih terdapat siswa yang kurang antusias ketika pembelajaran PAI berlangsung, berbicara dengan teman sebangku, kurang memperhatikan penjelasan guru, mudah bosan selama proses pembelajaran berlangsung, tidak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, siswa tampak kurang fokus dan mudah kehilangan konsentrasi.¹⁰

Sejalan dengan itu, sekolah telah menyediakan fasilitas pembelajaran yang memadai, seperti akses internet dan proyektor, serta guru telah memanfaatkan berbagai media pembelajaran sesuai kebutuhan materi. Meskipun demikian, berdasarkan hasil observasi, masih terdapat siswa yang menunjukkan minat belajar yang rendah selama pembelajaran PAI. Menurut Slameto dalam Diana Martiani, menjelaskan bahwa minat belajar tercermin melalui perasaan senang, keterlibatan aktif, ketertarikan, dan perhatian siswa terhadap materi.¹¹

Secara ideal, siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.¹² Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan peserta didik menjadi pasif, cepat merasa bosan, dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Kesenjangan antara teori minat belajar yang dikemukakan oleh Slameto dan kenyataan yang ada di lapangan menunjukkan

¹⁰ Observasi Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas II SD Islam Manarul Ilmi Al-Fajr Tanjungpinang.

¹¹ Diana Martiani Situmeang et al., "Analisis Metode Mengajar Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Journal on Education*, Vol. 06, No. 04 (2024): 19814–19822. hlm. 19821

¹² Debby Yuliana Sinaga et al., "Mengembangkan Minat Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 4, No. 03 (2024): 1550–1560. hlm. 1551

adanya permasalahan serius pada aspek minat belajar siswa. Salah satu faktor eksternal yang dapat memengaruhi rendahnya minat belajar siswa adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan interaktif. Padahal, di era digital ini siswa sudah sangat akrab dengan berbagai bentuk teknologi interaktif seperti video dan aplikasi pembelajaran.¹³

Sejalan dengan karakteristik siswa di era digital tersebut, Teori *Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer dalam Muhammad Faisal menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, dan suara.¹⁴ Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran.¹⁵

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah QuizWhizzer. Kehadiran media pembelajaran menjadi solusi inovatif yang mampu menjembatani kebutuhan belajar peserta didik dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.¹⁶ Dasar penggunaan media pembelajaran dapat ditemukan dalam Al-Qur'an. yaitu.¹⁷:

﴿ بِالْبَيِّنَاتِ وَالزَّبْرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ۚ ۝٤٤﴾

Artinya: “(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.” (An-Nahl/16:44).¹⁸

¹³ Nindy Eka Wahyuningtyas et al., “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII D Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMP Negeri 11 Madiun,” *Jurnal Media Akademik (JMA)*, Vol. 3, No. 7 (2025). hlm. 3

¹⁴ Muhammad Faisal, dkk, “Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa,” *JPK : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol. 01, No. 04 (2024): 18–22. hlm. 18

¹⁵ Widara Rizqi Ulfa et al., “Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Al-Jamiatu Daalatul Jannah Sungkai Barat,” *Harmoni Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 2, No. 1 (2025): 104–113. hlm. 105

¹⁶ Indah Khoirunnisa et al., “Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar,” *Journal of Innovative and Creativity*, Vol. 5, No. 2 (2025): 6172–6178. hlm. 6173

¹⁷ Abdul Haris Pito, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an,” *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*, Vol. VI, No. 2 (2018): 97–117. hlm. 102

¹⁸ Al-Qur'an, Surah An-Nahl (16): 44.

Ayat tersebut memberikan landasan filosofis mengenai pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Menurut Cahyani, dkk, Surah An-Nahl ayat 44 mengandung dua istilah penting, yaitu *litubayyina* (agar engkau menjelaskan) dan *yatafakkarūn* (agar mereka berpikir). Kedua istilah tersebut menunjukkan bahwa penyampaian materi pembelajaran memerlukan media yang mampu memperjelas pesan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan mendorong peserta didik untuk berpikir secara aktif.¹⁹

Sejumlah penelitian terdahulu oleh Antonius Suban Hali pada siswa kelas IV SD dalam mata pelajaran IPAS menunjukkan bahwa QuizWhizzer mampu meningkatkan hasil belajar siswa.²⁰ Sementara itu, penelitian Lutfi Rahmawati dan Agus Suprijono pada siswa kelas X SMA menunjukkan bahwa penggunaan QuizWhizzer berpengaruh signifikan terhadap efikasi diri dan motivasi belajar siswa.²¹

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, terdapat kesenjangan penelitian (research gap) dalam penggunaan media pembelajaran berbasis game QuizWhizzer karena sebagian besar studi masih berfokus pada jenjang SMP dan SMA, sementara pada tingkat Sekolah Dasar relatif terbatas. Padahal, siswa SD, terutama kelas II yang rata-rata berusia 7–8 tahun, memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda dibandingkan jenjang SMP dan SMA.

¹⁹ Aldora Pratama, dkk, 'Media Pembelajaran Berbasis Digital', *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, Vol. 8 No. 1 (2025), pp. 128–33, doi:10.31851/wdk.v8i1.19451.hlm. 5

²⁰ Vickry Alfarido Haning Antonius Suban Hali, Martha Kristin Kota, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi *QuizWhizzer* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD GMT Airnona 2 Kota Kupang," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 09, No. 04 (2021): 602–612.

²¹ Rahmawati L dan Suprijono A, "Pengaruh Media *QuizWhizzer* Terhadap Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X-2 Sma Negeri 1," *Avatara: Jurnal Pendidikan*, Vol. 16, No. 3 (2025): 14–28.

Berdasarkan teori perkembangan kognitif, siswa SD berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi melalui pengalaman langsung, aktivitas visual, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.²² Oleh karena itu, media pembelajaran QuizWhizzer memiliki potensi untuk menjawab kebutuhan tersebut karena mampu mengakomodasi gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik.²³ Sejalan dengan itu, penelitian-penelitian terdahulu lebih banyak mengkaji pengaruh QuizWhizzer terhadap hasil belajar maupun motivasi belajar pada mata pelajaran umum.

Penelitian yang secara khusus mengembangkan QuizWhizzer berbasis kuis Islami sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas rendah sekolah dasar, masih sangat terbatas. Dengan demikian, penelitian ini memiliki kebaruan karena memanfaatkan media QuizWhizzer yang dirancang menggunakan kuis Islami sesuai materi Kisah Ayah Para Nabi, sehingga tidak hanya menghadirkan pembelajaran yang menarik, tetapi juga tetap berorientasi pada penanaman nilai-nilai keislaman.

Selain itu, penggunaan QuizWhizzer dalam pembelajaran PAI khususnya pada siswa kelas II SD belum banyak diteliti sehingga menjadi celah penelitian yang penting untuk dikaji lebih lanjut. Pemilihan SD Islam Manarul Ilmi Al-Fajr Tanjungpinang sebagai lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah, ditandai dengan

²² Mutia, "Characteristics Of Children Age Of Basic Education," *Fitrah*, Vol. 3, No. 1 (2021): 114–131. hlm. 119

²³ Moh Fitriyah, Bisri, "Pembelajaran Berdiferensiasi Berdasarkan Keragaman Dan Keunikan Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, Vol. 9, No. 2 (2023) hlm. 68

rendahnya antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, media pembelajaran interaktif seperti QuizWhizzer belum pernah diterapkan di sekolah tersebut meskipun sekolah memiliki fasilitas pendukung seperti perangkat teknologi dan akses internet.

Penelitian ini penting dilakukan karena berdasarkan hasil observasi masih terdapat siswa yang cenderung pasif, kurang antusias mengikuti pembelajaran, serta mudah kehilangan fokus sehingga keterlibatan dan pemahaman materi Pendidikan Agama Islam belum optimal. Apabila kondisi tersebut terus dibiarkan, minat belajar siswa berpotensi semakin menurun dan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran QuizWhizzer berbasis kuis Islami, yaitu media yang memuat soal-soal sesuai materi Pendidikan Agama Islam, khususnya Kisah Ayah Para Nabi, sehingga pembelajaran diharapkan menjadi lebih menarik, interaktif, dan tetap berorientasi pada nilai-nilai keislaman.

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru PAI dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap minat belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran PAI. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran QuizWhizzer Berbasis Kuis Islami terhadap Minat Belajar Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Manarul Ilmi Al-Fajr Tanjungpinang."*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer* berbasis kuis islami terhadap minat belajar siswa kelas II pada mata pelajaran PAI di SD Islam Manarul Ilmi Al-Fajr Tanjungpinang?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer* berbasis kuis islami terhadap minat belajar siswa kelas II pada mata pelajaran PAI di SD Islam Manarul Ilmi Al-Fajr Tanjungpinang?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini secara khusus adalah:

1. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer* berbasis kuis islami terhadap minat belajar siswa kelas II pada mata pelajaran PAI di SD Islam Manarul Ilmi Al-Fajr Tanjungpinang.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer* berbasis kuis islami terhadap minat belajar siswa kelas II pada mata pelajaran PAI di SD Islam Manarul Ilmi Al-Fajr Tanjungpinang.

2. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini ada 2 yaitu secara teoritis dan praktis

a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori tentang pemanfaatan media pembelajaran *QuizWhizzer*, sebagai inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Secara Praktis

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *QuizWhizzer* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

2. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan minat belajar ketika mengikuti pembelajaran PAI yang lebih interaktif.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi sekolah dalam meningkatkan mutu pembelajaran PAI. Selain itu, hasil penelitian dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi guna memperbaiki kualitas proses belajar mengajar secara keseluruhan.

D. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi yang disusun dari karakteristik suatu objek yang dapat diamati secara langsung.²⁴ Definisi ini digunakan untuk memperjelas variabel sehingga tidak terjadi perbedaan pemahaman.

Tabel I. Definisi Operasional

Variabel Penelitian	Definisi Variabel	Indikator
Media Pembelajaran QuizWhizzer (X)	Media pembelajaran berasal dari kata <i>medium</i> yang memiliki arti sebagai perantara atau sarana penyampai informasi. ²⁵ QuizWhizzer merupakan salah satu media pembelajaran yang menyajikan kuis dalam bentuk papan permainan digital. Media ini dilengkapi dengan berbagai jenis soal sehingga dapat meningkatkan interaksi siswa selama pembelajaran berlangsung. ²⁶	Menurut Rivai dalam Mahardika Pratiwi & Meilani, Indikator media pembelajaran meliputi beberapa aspek yaitu: 1. Relevansi 2. Kemampuan Penyajian 3. Kemudahan Penggunaan 4. Ketersediaan 5. Kebermanfaatan. ²⁷
Minat Belajar (Y)	Minat belajar merupakan dorongan psikologis yang timbul karena adanya rasa tertarik terhadap kegiatan belajar. Minat tercermin melalui perhatian, keterlibatan, dan keaktifan siswa secara sadar dalam mengikuti proses pembelajaran. ²⁸ Minat belajar juga berperan dalam mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam belajar.	Menurut Slameto dalam Imelda Rahmi Nurmalina dan Moh Fauziddin, indikator minat belajar terdiri atas: 1. Perasaan Senang 2. Keterlibatan Siswa 3. Ketertarikan Siswa 4. Perhatian Siswa. ²⁹

²⁴ Almasdi Syahza, *Metodologi Penelitian Edisi Revisi*, Cetakan 1, (Pekan Baru: UR Press Pekanbaru, 2021). hlm. 68

²⁵ Ahmad Rifai, *Pengembangan Media Pembelajaran Dan Sumber Belajar (Teori & Praktik)*, ed. by Riyanto, Cetakan I (Cirebon: CV Aksara Satu, 2018). hlm. 3

²⁶ Rahmawati dan Suprijono, "Pengaruh Media *QuizWhizzer* Terhadap Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X-2 Sma Negeri 1 Balen. *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol. 16, No. 3." hlm. 18

²⁷ Inesa Tri Mahardika Pratiwi dan Rini Intansari Meilani, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 3, No. 2 (2018). hlm. 176

²⁸ Rina Marheni, dkk, "Pengaruh Perhatian Orangtua Terhadap Minat Belajar Peserta Didik (Penelitian Di SMP Islam Serba Bakti Suryalaya," *Thoriqotuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 446–57. hlm. 447

²⁹ Imelda Rahmi Nurmalina dan Moh Fauziddin, "Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal On Teacher Education*, Vol. 2, No. 1 (2020): 197–208. hlm. 200

E. Kajian Terdahulu

Kajian terhadap penelitian terdahulu dilakukan untuk memperkuat landasan teori sekaligus menemukan adanya kesenjangan penelitian yang dapat menjadi dasar dilakukannya penelitian ini. Beberapa penelitian yang relevan dengan fokus penelitian yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Widya Sahara pada tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Aplikasi Kuis Whizeer Terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SDN 38 Rejang Lebong” menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment nonequivalent control group*. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi QuizWhizzer terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan QuizWhizzer berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.³⁰

Persamaan penelitian Widya dengan penelitian ini terletak pada penggunaan QuizWhizzer sebagai variabel bebas serta penggunaan pendekatan kuantitatif. Perbedaannya terdapat pada variabel terikat, subjek, instrumen, teori, dan mata pelajaran yang diteliti. Penelitian Widya berfokus pada hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD dengan instrumen berupa tes pilihan ganda, sedangkan penelitian ini mengkaji minat belajar PAI siswa kelas II SD menggunakan angket skala Likert. Selain itu, penelitian Widya tidak menggunakan teori belajar dan teori minat secara khusus, sedangkan penelitian ini menggunakan teori behaviorisme, teori *Multimedia Learning*

³⁰ Widya Sahara, “Pengaruh Aplikasi QuizWhizzer Terhadap Hasil Belajar IPAS Di Kelas IV SDN 38 Rejang Lebong” (Skripsi: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2023).

Mayer, dan teori minat belajar menurut Slameto. Materi yang diteliti juga berbeda, yaitu IPAS materi sumber energi pada sekolah dasar negeri umum, sedangkan penelitian ini membahas mata pelajaran PAI yang memuat nilai-nilai Islam di sekolah dasar Islam swasta dengan fokus pada minat belajar siswa kelas II.

2. Penelitian Mohammad Malik Trias tahun 2022 yang berjudul “*Pengaruh Game Interaktif QuizWhizzer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Tata Surya pada Siswa MTs Negeri Kota Probolinggo*” merupakan penelitian kuantitatif dengan desain *quasi experiment nonequivalent control group design*. Penelitian tersebut berfokus pada pengaruh penggunaan QuizWhizzer terhadap peningkatan hasil belajar IPA materi tata surya pada siswa kelas VII. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan sehingga memperkuat asumsi bahwa QuizWhizzer efektif digunakan dalam proses pembelajaran.³¹

Persamaan penelitian Malik dengan penelitian ini terletak pada penggunaan QuizWhizzer sebagai variabel bebas dan pendekatan kuantitatif. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian, teknik *sampling*, teori, serta instrumen penelitian. Penelitian Malik meneliti hasil belajar IPA siswa MTs kelas VII menggunakan instrumen tes, sedangkan penelitian ini meneliti minat belajar PAI siswa kelas II SD dengan angket skala Likert. Malik menggunakan teknik *purposive sampling*, sementara penelitian ini

³¹ Muhammad Malik Trias, Skripsi, “*Pengaruh Game Interaktif QuizWhizzer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Tata Surya Pada Siswa MTS Negeri Kota Probolinggo*” (Skripsi: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022).

menggunakan *total sampling*. Dari sisi teori, penelitian Malik lebih berfokus pada teori hasil belajar Bloom tanpa menggunakan teori belajar secara spesifik, sedangkan penelitian ini menggunakan teori behaviorisme, teori Multimedia Learning Mayer, dan teori minat belajar Slameto.

3. Penelitian Dian Assyura tahun 2023 yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media QuizWhizzer pada Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan di Kelas VIII MTsN 4 Aceh Barat Daya*” menggunakan metode *pre-eksperimental* dengan desain *One Group Pretest–Posttest*. Penelitian tersebut menitikberatkan pada penggunaan QuizWhizzer yang dipadukan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara signifikan. Temuan tersebut memperkuat bahwa QuizWhizzer efektif dalam meningkatkan aspek afektif siswa dan relevan sebagai dasar penelitian mengenai minat belajar.³²

Persamaan penelitian Dian dengan penelitian ini terletak pada penggunaan QuizWhizzer sebagai variabel bebas, pendekatan kuantitatif, serta kesamaan desain *One Group Pretest-Posttest*. Adapun perbedaannya terlihat pada teori, variabel, dan instrumen penelitian. Penelitian Dian menggunakan pendekatan konstruktivisme karena dipadukan dengan model

³² Dian Assyura, “*Pengaruh Penggunaan Media QuizWhizzer Pada Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di Kelas VIII MTSN 4 Aceh Barat Daya*” (Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2023).

PBL, sedangkan penelitian ini menggunakan teori behaviorisme, teori Multimedia Learning Mayer, dan teori minat belajar Slameto. Selain itu, penelitian Dian menggunakan dua variabel bebas, yaitu QuizWhizzer dan model PBL, serta dua variabel terikat berupa motivasi dan hasil belajar. Sementara itu, penelitian ini hanya menggunakan satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Instrumen penelitian Dian terdiri atas lembar observasi, angket motivasi, dan soal tes, sedangkan penelitian ini menggunakan angket minat belajar skala Likert dan lembar observasi.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Imelda Meri Yani, Dian Ernarningsih, dan Fitriah pada tahun 2023 dengan judul *“Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi QuizWhizzer terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMA Sint. Gabriel Maumere”* menggunakan metode kuantitatif dengan desain *quasi experiment*. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui efektivitas QuizWhizzer dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar secara signifikan sehingga memberikan dasar empiris bahwa QuizWhizzer efektif digunakan dalam pembelajaran dan berpotensi memengaruhi minat belajar siswa.³³

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan QuizWhizzer sebagai variabel bebas dan pendekatan kuantitatif. Perbedaannya terlihat dari teori, desain, instrumen, subjek, dan

³³ Imelda Meri Yani, dkk, ‘Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi *QuizWhizzer* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di SMA Sint. Gabriel Maumere’, *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, Vol. 9 No. 2 (2023).

mata pelajaran yang digunakan. Penelitian Imelda lebih berfokus pada teori hasil belajar kognitif, sedangkan penelitian ini menggunakan teori behaviorisme, teori Multimedia Learning Mayer, dan teori minat belajar Slameto. Dari sisi desain, penelitian Imelda menggunakan dua kelompok penelitian, sedangkan penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest* dengan satu kelompok. Instrumen yang digunakan Imelda berupa tes pilihan ganda, sementara penelitian ini menggunakan angket minat belajar skala Likert. Selain itu, penelitian Imelda meneliti hasil belajar Biologi siswa SMA di sekolah swasta Kristen, sedangkan penelitian ini meneliti minat belajar siswa kelas II SD pada mata pelajaran PAI di sekolah Islam swasta.

5. Penelitian Beama, Yonly A. Benufinit, dan Diana Yanni Fallo tahun 2025 yang berjudul “*Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran QuizWhizzer terhadap Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Informatika di SMA Kristen Tunas Gloria Kupang*” menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *true experimental* tipe *posttest only control group design*. Penelitian tersebut berfokus pada peningkatan pemahaman siswa melalui penggunaan media QuizWhizzer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan QuizWhizzer mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.³⁴

³⁴ Elisabet Beama, dkk, “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *QuizWhizzer* Terhadap Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Informatika SMA Kristen Tunas Gloria,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 10, No. 04 (2025): 261–75.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah penggunaan QuizWhizzer serta pendekatan kuantitatif. Perbedaannya terletak pada variabel terikat, desain penelitian, instrumen, teori, dan subjek penelitian. Penelitian Beama mengukur tingkat pemahaman siswa SMA pada mata pelajaran Informatika menggunakan instrumen tes dan desain *posttest only control group design*, sedangkan penelitian ini mengukur minat belajar siswa kelas II SD pada mata pelajaran PAI menggunakan angket skala Likert dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Selain itu, penelitian Beama tidak menggunakan teori behaviorisme, teori Multimedia Learning Mayer, maupun teori minat belajar Slameto sebagaimana yang digunakan dalam penelitian ini.

F. Kerangka Teori

Kerangka teori merupakan gambaran hubungan antavariabel yang digunakan untuk menjelaskan suatu fenomena dalam penelitian.³⁵ Kerangka teori dalam penelitian ini digunakan untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media pembelajaran QuizWhizzer terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini memiliki dua variabel utama, yaitu Media Pembelajaran QuizWhizzer sebagai variabel independen (X) dan Minat Belajar Siswa sebagai variabel dependen (Y). Hubungan kedua variabel tersebut dijelaskan melalui teori behaviorisme, teori Multimedia Learning Richard E. Mayer, dan teori minat belajar menurut Slameto.

³⁵ Marjes Tumurang, *Metodologi Penelitian*, ed. La Ode Alifariki (Jawa Tengah: PT. Media Pustaka Indo, 2024). hlm. 112

Teori behaviorisme menjelaskan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang terjadi akibat adanya hubungan antara stimulus dan respons. Dalam proses pembelajaran, stimulus dapat berupa metode maupun media yang digunakan guru untuk memengaruhi perilaku belajar siswa.³⁶ Pada penelitian ini, QuizWhizzer diposisikan sebagai stimulus yang diberikan kepada siswa melalui pembelajaran interaktif berbasis permainan edukatif. QuizWhizzer memiliki unsur permainan, skor, tantangan, reward, dan umpan balik langsung (*feedback*) yang dapat memberikan penguatan (*reinforcement*) selama proses pembelajaran berlangsung. Penguatan tersebut dapat memunculkan respons belajar positif berupa meningkatnya perhatian, keterlibatan, ketertarikan, dan rasa senang siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI.³⁷

Selanjutnya, teori *Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui kombinasi saluran visual dan auditori (*dual channel*). Teori ini juga menekankan pentingnya memperhatikan keterbatasan kapasitas kognitif siswa (*limited capacity*) serta melibatkan proses aktif peserta didik (*active processing*).³⁸ Dalam penelitian ini, QuizWhizzer memiliki unsur teks, gambar, warna, audio, animasi, dan permainan interaktif yang membantu siswa

³⁶ Gusnarib Wahab dan Rosnawati, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*, ed. by Harits Azmi Zanki, Cetakan I, (CV. Adanu Abimata, 2021). hlm. 21

³⁷ Anggun Cahaya, dkk, 'Teori Belajar Behavioristik', *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, Vol. 4 No. 4 (2025). hlm. 6839

³⁸ Suprihatien, dkk, Penggunaan Cerita Bergambar Sebagai Alat Bantu dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia Kelas Rendah Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu: Research & Learning in Elementary Education*, Vol. 8, No. 6 (2024): 4654–4661. hlm. 4656

memahami materi PAI secara lebih menarik dan mudah dipahami. Penggunaan unsur multimedia tersebut juga membantu mengurangi beban kognitif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.³⁹ Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan variatif sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang lebih mudah memahami materi melalui tampilan konkret, visual, dan aktivitas belajar yang menyenangkan dibandingkan pembelajaran yang monoton dan berpusat pada ceramah.

Sementara itu, menurut Slameto dalam Rani Apriyani, minat merupakan rasa suka dan ketertarikan seseorang terhadap suatu aktivitas tanpa adanya unsur paksaan. Minat belajar dapat dimaknai sebagai kecenderungan individu yang ditunjukkan melalui rasa senang, perhatian, ketertarikan, dan dorongan untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran.⁴⁰ Siswa yang memiliki minat belajar umumnya menunjukkan perhatian, keterlibatan aktif, rasa senang, dan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memiliki peran besar dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Minat belajar mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya minat belajar yang kuat, siswa akan lebih terdorong untuk mengikuti pembelajaran secara serius sehingga lebih mudah memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.⁴¹

³⁹ *Ibid.* hlm. 25

⁴⁰ Rani Apriyani, dkk, 'Minat Siswa Terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Kelas X SMA Negeri 12 Kota Jambi Pada Masa New Normal', *Journal of S.P.O.R.T, Sport, Physical Education, Organization, Recreation, Training*, Vol. 6. No. 1 (2022), 38–44. hlm. 40

⁴¹ Ika Nur Iliza and Ma'mun Hanif, 'Membangun Minat Dan Motivasi Belajar Peserta Didik', *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 01, No. 03 (2025). hlm. 700

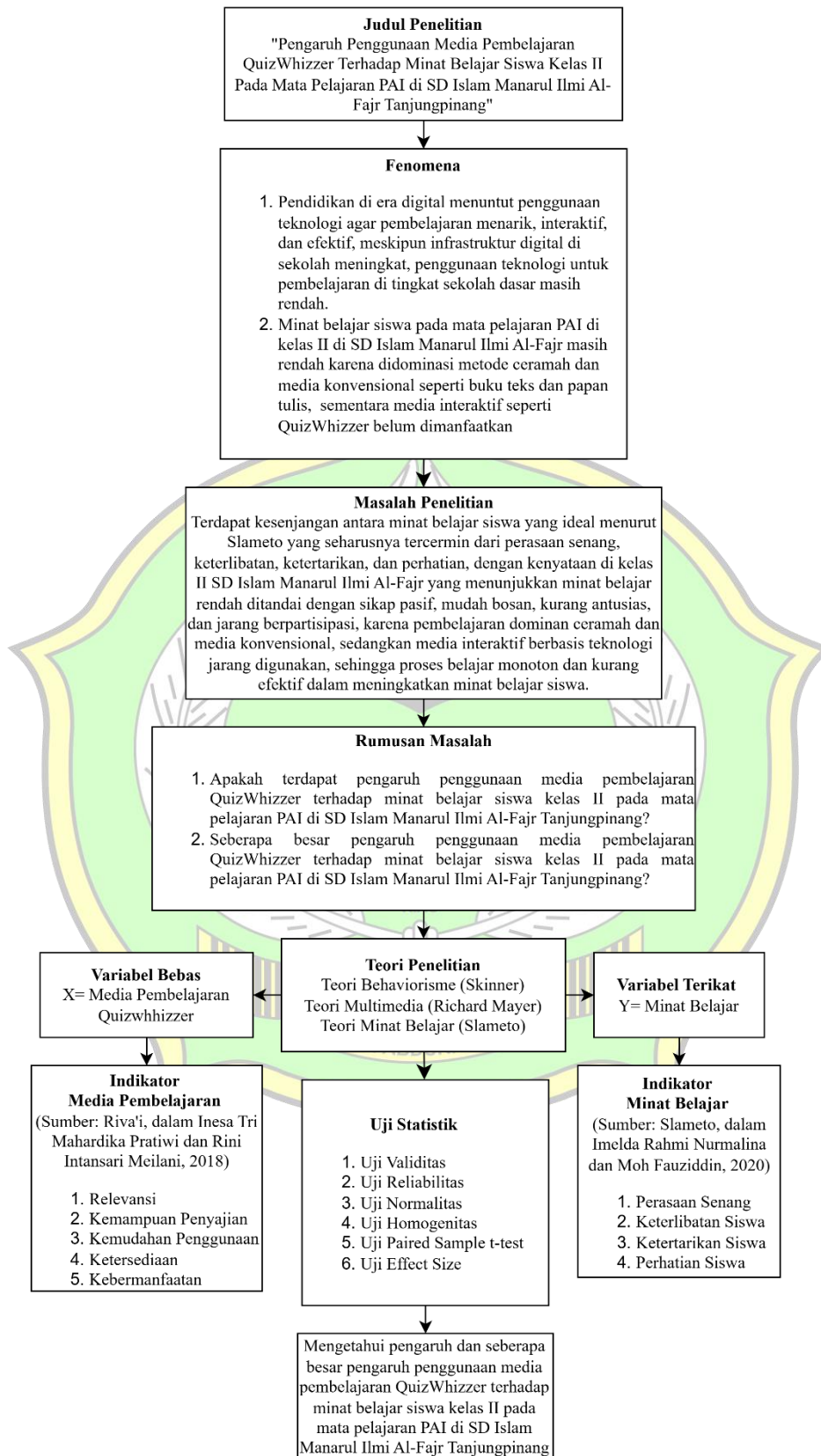
Berdasarkan ketiga teori tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan media pembelajaran QuizWhizzer memiliki hubungan dengan minat belajar siswa. Teori behaviorisme menjelaskan bahwa QuizWhizzer berperan sebagai stimulus yang mampu memunculkan respons belajar siswa melalui penguatan berupa *reward* dan *feedback*. Teori *Multimedia Learning* menjelaskan bahwa penyajian materi melalui berbagai kombinasi visual dan audio dapat membantu siswa memahami materi secara lebih efektif.

Sementara itu, teori minat belajar Slameto menjelaskan bahwa pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan rasa senang, perhatian, keterlibatan, dan ketertarikan siswa dalam belajar. Sehingga, penggunaan QuizWhizzer diduga dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas II pada mata pelajaran PAI. Hubungan antara variabel X (Media Pembelajaran QuizWhizzer) dan variabel Y (Minat Belajar Siswa) dapat digambarkan dalam bagan berikut:



Gambar I. Model Hubungan Antar Variabel

Berdasarkan bagan tersebut, terdapat hubungan pengaruh antara Variabel (X) terhadap variabel (Y) yang menunjukkan arah pengaruh dari X ke Y. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini terdiri dari dua bentuk, yaitu H_0 tidak terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan QuizWhizzer terhadap minat belajar siswa, dan H_a yang menyatakan terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan QuizWhizzer terhadap minat belajar siswa.



Gambar II. Bagan Kerangka Teori

G. Sistematika Pembahasan

Dalam penulisan skripsi ini, penulis mengikuti pedoman dan format penulisan yang telah ditetapkan oleh STAIN Sultan Abdurrahman. Sistematika pembahasan dalam penyusunan skripsi ini dibagi ke dalam beberapa bab. Pada setiap bab terdapat sub-bab yang menjelaskan pokok bahasan sesuai dengan tujuan dan fokus penelitian. Adapun sistematika pembahasan skripsi ini adalah sebagai berikut.⁴²:

Bab I Pendahuluan, merupakan bagian awal skripsi yang berisi gambaran umum penelitian. Bab ini meliputi latar belakang masalah yang menguraikan kondisi ideal dan kondisi faktual pembelajaran Pendidikan Agama Islam, pembatasan dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian baik secara teoritis maupun praktis, definisi operasional, kajian penelitian terdahulu, kerangka teori, serta sistematika pembahasan sebagai panduan alur penulisan skripsi.

Bab II Landasan Teori dan Kerangka Konseptual, membahas konsep-konsep teoritis yang menjadi dasar penelitian. Bab ini menguraikan teori tentang media pembelajaran, khususnya media pembelajaran digital interaktif *QuizWhizzer* yang meliputi pengertian, karakteristik, fungsi, kelebihan, dan keterbatasannya. Selain itu, dibahas pula konsep minat belajar siswa yang mencakup pengertian, indikator, dan faktor-faktor yang memengaruhi minat

⁴² Tim Penyusun Buku Pedoman Penulisan Skripsi, *Buku Pedoman Penulisan Skripsi STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau*, Cetakan 1, (Bintan: Pusat Penjaminan Mutu (P2M) Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Sultan Abdurrahman Kepri, 2022)

belajar. Pada bagian akhir bab ini disajikan hubungan antarvariabel, hipotesis penelitian, serta operasionalisasi variabel penelitian.

Bab III Metode Penelitian, menguraikan rancangan dan prosedur penelitian yang digunakan. Bab ini meliputi jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, uji validitas dan reliabilitas instrumen, serta teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, menyajikan hasil penelitian yang diperoleh dari pengumpulan dan pengolahan data. Bab ini memuat deskripsi data penelitian, hasil analisis data, serta pembahasan yang mengkaji secara mendalam pengaruh penggunaan media pembelajaran *QuizWhizzer* terhadap minat belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Islam Manarul Ilmi Al-Fajr Tanjungpinang. Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan hasil penelitian dengan teori dan penelitian terdahulu yang relevan.

Bab V Penutup, merupakan bagian akhir skripsi yang berisi kesimpulan dari seluruh rangkaian pembahasan yang secara langsung menjawab rumusan masalah penelitian. Bab ini juga memuat saran-saran yang ditujukan kepada pihak sekolah, guru, peneliti selanjutnya, serta pihak-pihak terkait sebagai bahan pertimbangan dan pengembangan penelitian di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an," *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*, Vol. VI, No. 2 (2018): 97–117.
- Abidah Khoirunna'imah dan Bakti Fatwa Anbiya, "Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Buku Bergambar Dalam Pembelajaran Di Tingkat MI/SD," *Jurnal Harmoni Nusa Bangsa*, Vol. 2 No. 1 (2024).
- Abigail Soesana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Cetakan 1, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2023).
- Ahmad Baydowi dan Luigi Indar Alkhalani, "Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Pengertian Dan Ruang Lingkup," *Nafi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, Vol. 1, No. 4 (2024).
- Ahmad Hutauruk, dkk., *Media Pembelajaran Dan TIK*, ed. by Matias Julyus Fika Sirait, Cetakan 1, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022).
- Ahmad Rifai, *Pengembangan Media Pembelajaran Dan Sumber Belajar (Teori & Praktik)*, ed. by Riyanto, Cetakan I (Cirebon: CV Aksara Satu, 2018).
- Ahmad Rustam, dkk., *Statistika Dan Pengukuran Pendidikan Analisis Menggunakan SPSS, Itean, Dan Lisrel*, ed. Waris Hendra, Cetakan I, (Tangerang: ISP Press, 2018).
- Ahmad Sulhan, *Pembelajaran Sistem PAI*, ed. by Mustain, Cetakan 1, (Mataram: Pusat Penelitian dan Publikasi Ilmiah LP2M Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram, 2018).
- Aldora Pratama, dkk., "Media Pembelajaran Berbasis Digital," *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, Vol. 8 No. 1 (2025), pp. 128–133, doi:10.31851/wdk.v8i1.19451.
- Almasdi Syahza, *Metodologi Penelitian Edisi Revisi*, Cetakan 1, (Pekanbaru: UR Press, 2021).
- Al-Qur'an, Surah An-Nahl (16): 44.
- Amna Ali et al., "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Journal of Information System and Education Development*, Vol. 3, No. 1 (2025): 1–6.
- Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi Statistika Parametrik Dalam Penelitian*, ed. by Retno Widyaningrum, Cetakan II, (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2017).

- Andi Ibrahim, dkk., *Metodologi Penelitian*, ed. Ilyas Ismail, Cetakan 1, (Makassar: Gunadarma Ilmu, 2018).
- Anggita Septiani dan Apri Utami Parta Santi, “Pengaruh Aplikasi QuizWhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Sumber Energi,” *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2022.
- Anggun Cahaya, dkk., “Teori Belajar Behavioristik,” *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, Vol. 4 No. 4 (2025).
- Ani Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori Dan Prosedur*, ed. by M. Iqbal Asy Syauqi, Cetakan 1, (Banjarmasin: Laksita Indonesia, 2019).
- Anisa Fitri, dkk., *Dasar-Dasar Statistika Untuk Penelitian*, ed. by Ronal Watrianthos, Cetakan 1, (Yogyakarta: Yayasan Kita Menulis, 2023).
- Anisa Widhi Oktavian, dkk., “Penerapan Aplikasi QuizWhizzer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Kelas V Di SD Negeri Lajuk Sidoarjo,” *Entinas: Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, Vol. 1 No. 1 (2023).
- Antonius Suban Hali, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi QuizWhizzer Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD GMT Airnona 2 Kota Kupang,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 09 No. 04 (2021).
- Aris Try Andreas Putra, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*, Cetakan 1, (Purwokerto: Amerta Media, 2025).
- Ayatullah, “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Madrasah Aliyah Palapa Nusantara,” *Bintang: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, Vol. 2, No. 2 (2020).
- A. Zainal Abidin dan Siri Kusrini, *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*, Cetakan 1 (Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021).
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017).
- Badan Pusat Statistik, *Statistik Pendidikan 2025 Volume 14*, (Jakarta: Badan Pusat Statistik, 2025).
- Benny S. Pasaribu, dkk., *Metodologi Penelitian Untuk Ekonomi Dan Bisnis*, ed. Ahmad Muhaimin, Cetakan 1, (Tangerang: Media Edu Pustaka, 2022).

- Debby Yuliana Sinaga et al., “Mengembangkan Minat Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi,” *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 4, No. 03 (2024): 1550–1560.
- Dian Assyura, “Pengaruh Penggunaan Media QuizWhizzer Pada Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di Kelas VIII MTSN 4 Aceh Barat Daya” (Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2023).
- Diana Martiani Situmeang et al., “Analisis Metode Mengajar Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” *Journal on Education*, Vol. 06, No. 04 (2024): 19814–19822.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Panduan Pengembangan Bakat Dan Minat Melalui Pemilihan Konsentrasi Keahlian Dan Ekstrakurikuler*, ed. by Irawan Dwi Putra, Cetakan 1, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023).
- Efrianto, dkk., *Panduan Lengkap Analisis Statistik Untuk Penelitian Skripsi, Tesis Dan Disertasi*, ed. by Zainal Aziz, Cetakan 1, (UMSU Press, 2025).
- Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan*, Cetakan 1 (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014).
- Elisabet Beama, dkk., “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran QuizWhizzer Terhadap Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Informatika SMA Kristen Tunas Gloria,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 10, No. 04 (2025): 261–275.
- Fahmi Wahyuningsih, dkk., “Utilization of QuizWhizzer Educational Game Applications as Learning Evaluation Media,” *International Joint Conference on Science and Engineering*, Vol. 20, No. 9 (2021).
- Ferry Cahyo Saputro, dkk., “Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, Vol. 4, No. 2 (2024): 1300–1309.
- Gusnarib Wahab dan Rosnawati, *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*, ed. by Harits Azmi Zanki, Cetakan I, (CV. Adanu Abimata, 2021).
- Harjun, dkk., “Hubungan Antara Gaya Belajar Terhadap Minat Belajar Mahasiswa,” *Jurnal Ilmiah Literasi Indonesia*, Vol. 2, No. 1 (2026): 1–13.
- Hartono, *Metodologi Penelitian*, Cetakan 1, (Pekanbaru: Zanafa Publishing, 2019).

Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, ed. by Hendrizal, Cetakan 1, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018).

Hendra, dkk., *Media Pembelajaran Berbasis Digital Teori & Praktik*, ed. by Efitra dan Sepriano, Cetakan 1, (Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).

I Made Merta Jaya Laut, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif: Teori, Penerapan, Dan Riset Nyata*, Cetakan 6 (Yogyakarta: Quadrat, 2025).

Ika Lenaini, "Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling," *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, Vol. 6, No. 1 (2021), pp. 33–39.

Ika Nur Iliza dan Ma'mun Hanif, "Membangun Minat Dan Motivasi Belajar Peserta Didik," *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 1, No. 3 (2025).

Imam Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif*, ed. by Abdau Qurani Habib, Cetakan 3, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021).

Imelda Kusuma, "Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis*, Vol. 3, No. 4 (2022).

Imelda Meri Yani, Dian Ernaningsih, dan Fitriah, "Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi QuizWhizzer Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di SMA Sint. Gabriel Maumere," *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, Vol. 9, No. 2 (2023), pp. 165–177.

Imelda Rahmi Nurmalina dan Moh Fauziddin, "Penerapan Model Role Playing Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Journal on Teacher Education*, Vol. 2, No. 1 (2020): 197–208.

Ina Magdalena, *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*, (Sukabumi: CV Jejak, 2023).

Indah Khoirunnisa et al., "Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar," *Journal of Innovative and Creativity*, Vol. 5, No. 2 (2025): 6172–6178.

Inesa Tri Mahardika Pratiwi dan Rini Intansari Meilani, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 3, No. 2 (2018).

- Irma Setianingsih, dkk., "Pengaruh Media Game Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA N 2 Ungaran Kab. Semarang," *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, Vol. 22, No. 3 (2024): 1–14.
- Jaka Wijaya Kusuma, dkk., *Dimensi Media Pembelajaran (Teori Dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*, ed. by Efitra, Cetakan 1, (Jambi: PT Sonpedia Publishing Indonesia, 2023).
- Karimuddin Abdullah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Cetakan 1, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022).
- Khairunnisa, dkk., "Penggunaan Effect Size Sebagai Mediasi Dalam Koreksi Efek Suatu Penelitian," *Judika Education: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 5, No. 2 (2022): 138–151.
- Lalu Suhirman, dkk., *Media Pembelajaran*, ed. by Lambrika Dwi, Cetakan 1, (Jawa Timur: Aksara Sastra Media, 2025).
- Luh Putu Ritzki Wedanthi, Ni Ketut Suarni, dan I Gede Margunayasa, "Implementasi Teori Behaviorisme Skinner Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Siswa Kelas V," *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 8, No. 2 (2025), pp. 2392–2396.
- Marjes Tumurang, *Metodologi Penelitian*, ed. La Ode Alifariki, (Jawa Tengah: PT Media Pustaka Indo, 2024).
- Mochammad Riyan Hermawan dan Yusuf Suharto, "Pemanfaatan Aplikasi QuizWhizzer Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Model Pembelajaran Berbasis Permainan," *Journal of Language Literature and Arts*, Vol. 5, No. 2 (2025), pp. 140–149.
- Moh Fitriyah dan Bisri, "Pembelajaran Berdiferensiasi Berdasarkan Keragaman Dan Keunikan Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, Vol. 9, No. 2 (2023).
- Molly Wahyuni, *Statistik Deskriptif Untuk Penelitian Olah Data Manual Dan SPSS Versi 25*, Cetakan 1, (Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani, 2020).
- Muhammad Faisal, dkk., "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa," *JPK: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol. 1, No. 4 (2024): 18–22.
- Muhammad Furqon, *Minat Belajar*, ed. by Annisa Febryanti dan Andi Asari, Cetakan 1, (Solok: PT Mafy Media Literasi Indonesia, 2024).

Muhammad Malik Trias, “Pengaruh Game Interaktif QuizWhizzer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Tata Surya Pada Siswa MTS Negeri Kota Probolinggo” (Skripsi: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022).

Mutia, “Characteristics of Children Age of Basic Education,” *Fitrah*, Vol. 3, No. 1 (2021): 114–131.

Natasya Audia Safitri dan Ali Iskandar Zulkarnain, ‘Development of QuizWhizzer Media for Islamic Religious Education Evaluation at SMP NU Palangka Raya’, *Kamaya: Jurnal Ilmu Agama*, Vol. 8 No. 3 (2025), pp. 320–30.

Nafila Rismawati, *Pengembangan Media Pembelajaran SNAKDER MISBOX (Snakes Ladders Mistery Box) Untuk Kelas I Sekolah Dasar* (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Gresik, 2020).

Nindy Eka Wahyuningtyas et al., “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII D Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMP Negeri 11 Madiun,” *Jurnal Media Akademik (JMA)*, Vol. 3, No. 7 (2025).

Nuryadi, dkk., *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, Cetakan 1, (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017).

Pagarra dan Sayidiman, *Media Pembelajaran*, ed. Muhammad Rafli Pradana, Cetakan 1, (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022).

Paulus Robert Tuerah et al., *Metode Penelitian Kuantitatif (Teori & Panduan Praktis Analisis Data Kuantitatif)*, ed. Irmayanti, Cetakan 1, (Deli Serdang: PT Mifandi Mandiri Digital Redaksi, 2023).

Pratiwi Bernadetta Purba, dkk., *Pendidikan di Era Digital: Tantangan Bagi Generasi Z*, ed. Iko Mart Nadeak, Cetakan 1, (Dobo: Yayasan Kita Menulis, 2025).

Profil SD Islam Manarul Ilmi Al-Fajr Tanjungpinang.

Rahmawati L. dan Suprijono A., “Pengaruh Media QuizWhizzer Terhadap Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X-2 SMA Negeri 1 Balen,” *Avatara: Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol. 16, No. 3 (2025): 14–28.

Raka Satria Anugrah Dini, *Mahir Olah Data Dengan SPSS Untuk Analisis Dan Pemodelan Data Kuantitatif*, Cetakan 1, (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2025).

- Rani Apriyani, dkk., “Minat Siswa Terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Kelas X SMA Negeri 12 Kota Jambi Pada Masa New Normal,” *Journal of S.P.O.R.T: Sport, Physical Education, Organization, Recreation, Training*, Vol. 6, No. 1 (2022): 38–44.
- Reci Desyana Putri dan Ari Suriani, “Anak Pasif Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar: Apakah Karena Hambatan Psikologis Atau Kurangnya Metode Partisipatif,” *Journal Central Publisher*, Vol. 2, No. 4 (2025): 1901–1909.
- Rela Imanulhaq dan Ichsan Ichsan, “Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7–12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran,” *Waniambey: Journal of Islamic Education*, Vol. 3, No. 2 (2022): 126–134.
- Retno Fentari, dkk., “Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidik Melalui Model Kooperatif Tipe Picture and Picture,” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, Vol. 6, No. 4 (2023).
- Rifa’i Abubakar, *Pengantar Metodologi Penelitian*, Cetakan 1, (Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2021).
- Rina Dwi Muliani dan Arusman Arusman, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik,” *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, Vol. 2, No. 2 (2022): 133–139.
- Rina Marheni, dkk., “Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Minat Belajar Peserta Didik (Penelitian di SMP Islam Serba Bakti Suryalaya),” *Thoriqotuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 446–457.
- Roro Kurnia Nofita Rahmawati, *Minat Belajar: Konsep Dasar, Indikator, & Faktor-Faktor Yang Memengaruhinya*, (Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2024).
- Rusydi Ananda dan Fitri Hayati, *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*, ed. Muhammad Fadhli, Cetakan 1, (Medan: CV Pusdikra Mitra Jaya, 2020).
- Shoffan Shoffa, dkk., *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*, ed. by M. Ivan Ariful Fathoni, Cetakan 1, (Jawa Timur: CV Agrapana Media, 2021).
- Singgih Susanto, *Panduan Lengkap SPSS Versi 20*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2012).
- Siti Yumnah, *Media Pembelajaran*, (Malang: CV Literasi Nusantara Abadi, 2021).
- Slamet Widodo, *Buku Ajar Metode Penelitian*, (Pangkalpinang: CV Science Techno Direct, 2023).

- Sofyan Iskandar, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer Dan Kinemaster Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Journal on Education*, Vol. 5, No. 2 (2023).
- Sri Wahyuning, *Dasar-Dasar Statistik*, ed. by Indra Ava Dianta, Cetakan 1, (Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik, 2021).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, ed. by Sutopo, Cetakan 5, (Bandung: Alfabeta, 2023).
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, ed. by M. Alaika Salmulloh, Cetakan I, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012).
- Suprihatien, dkk., "Penggunaan Cerita Bergambar Sebagai Alat Bantu dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia Kelas Rendah Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu: Research & Learning in Elementary Education*, Vol. 8, No. 6 (2024): 4654–4661.
- Susanto Devinta Agung dan Ismaya Erik Aditia, "Pemanfaatan Aplikasi QuizWhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko," *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, Vol. 5, No. 1 (2022).
- Syaiful Anam, dkk., *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*, ed. by Ari Yanto, Cetakan 1, (Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2023).
- Syamsul Ishak, *Metodologi Penelitian Kesehatan*, (Bandung: CV Media Sains Indonesia, 2020).
- Tim Penyusun Buku Pedoman Penulisan Skripsi, *Buku Pedoman Penulisan Skripsi STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau*, Cetakan 1, (Bintan: Pusat Penjaminan Mutu (P2M) STAIN Sultan Abdurrahman Kepulauan Riau, 2022).
- Vera Iriani Abdullah, dkk., *Serba-serbi Media Pembelajaran dan Evaluasi Pembelajaran*, (Kediri: CV Kreator Cerdas Indonesia, 2022).
- Vera Ramadhani, dkk., "Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Perhatian Dalam Belajar Pada Pembelajaran IPA Di SMP Negeri 34 Pekanbaru," *MUBIPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Biologi dan IPA*, Vol. 2, No. 1 (2026): 78–84.
- Vickry Alfarido Haning Antonius Suban Hali dan Martha Kristin Kota, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi QuizWhizzer Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD GMIT Airnana 2 Kota Kupang," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 9, No. 4 (2021): 602–612.

Vita Rahmawati dan Parrisca Indra Perdana, “Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Game Educaplay Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Polagan 1,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 8, No. 2 (2024): 21907–21914.

Widara Rizqi Ulfa et al., “Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Al-Jamiatu Daalatul Jannah Sungkai Barat,” *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 2, No. 1 (2025): 104–113.

Widya Sahara, “Pengaruh Aplikasi QuizWhizzer Terhadap Hasil Belajar IPAS Di Kelas IV SDN 38 Rejang Lebong” (Skripsi: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, 2023).

Yulia Puspitasari dan Izzatul Fajriyah, “Pengaruh Media Pembelajaran QuizWhizzer Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah,” *Repository Universitas PGRI Delta*, (2020).

Yuli Nurhanisah, *316 Ribu Sekolah di Indonesia Kini Terkoneksi Internet*, <https://indonesiabaik.id/infografis/316-ribu-sekolah-di-indonesia-kini-terkoneksi-internet?>, Diakses Pada 10 Januari 2026

