



## Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Quizizz* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas XI di SMA Negeri 1 Tukka Kecamatan Pandan Kabupaten Tapanuli Tengah Tahun Pembelajaran 2023/2024

Kristina Mendrofa<sup>1\*</sup>, Eben H. Telaumbanua<sup>2</sup>, Sabar Rudi Sitompul<sup>3</sup>,  
Maria Widiastuti<sup>4</sup>, Lasmaria Lumban Tobing<sup>5</sup>

<sup>1-5</sup>Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Tarutung, Indonesia

Jalan Raya Tarutung-Siborongborong KM 11 Silangkitang Kec.Sipoholon Kab. Tapanuli Utara

Korespondensi penulis: [kristinamendrofa44@gmail.com](mailto:kristinamendrofa44@gmail.com)\*

**Abstract.** *The research aims to determine the positive and significant influence of using quizizz-based audio-visual learning media on students' interest in learning in class XI Christian Religious Education subjects at SMA Negeri 1 Tukka, Central Tapanuli Regency for the 2023/2024 academic year. The research hypothesis is that there is a positive and significant influence between the use of quizizz-based audio visual learning media on students' interest in learning in class XI Christian Religious Education subjects at SMA Negeri 1 Tukka, Central Tapanuli Regency for the 2023/2024 academic year. The One-Group Pre-Post Design research method is an experiment carried out on just one group without a comparison group. The population of all class The sample was purposive sampling, namely students of class XI IPA 1 and XI IPA 2 with a total of 44 people. The research instrument is a closed questionnaire. The results of data analysis obtained: a) The value  $r_{count}=0.603 > r_{tabel}=0.297$  and  $t_{count}=4.899 > t_{tabel}=2.021$  shows that there is a positive and significant relationship between the use of quizizz-based audio visual learning media and students' interest in learning in Christian Religious Education subjects. b) Regression equation. c) The determination test revealed that the magnitude of the effect was 36.39%. d) Hypothesis testing obtained  $F_{count}=23.914 > F_{tabel}=3.23$ , so  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. The research concluded that there was a positive and significant influence between the use of quizizz-based audio visual learning media on students' interest in learning in class XI Christian Religious Education subjects at SMA Negeri 1 Tukka, Central Tapanuli Regency for the 2023/2024 academic year.*

**Keywords:** *Quizizz Based Audio Visual Learning Media, Student Learning Interests, Christian Religious Education*

**Abstrak.** Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas XI di SMA Negeri 1 Tukka Kabupaten Tapanuli Tengah Tahun Pembelajaran 2023/2024. Hipotesis penelitian yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas XI di SMA Negeri 1 Tukka Kabupaten Tapanuli Tengah Tahun Pembelajaran 2023/2024. Metode penelitian *One-Group Pre-Post Design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan. Populasi seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tukka Kabupaten Tapanuli Tengah Tahun Pembelajaran 2023/2024 yang beragama Kristen Protestan sebanyak 133 orang. Sampel secara bertujuan (*purposive sampling*) yaitu siswa kelas XI IPA 1 dan XI IPA 2 dengan jumlah 44 orang. Instrumen penelitian berupa angket tertutup. Hasil analisis data diperoleh: a) Nilai  $r_{hitung}=0,603 > r_{tabel}=0,297$  dan  $t_{hitung}=4,899 > t_{tabel}=2,021$  menunjukkan adanya hubungan yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *quizizz* dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen. b) Persamaan regresi  $\hat{Y} = 55,38 + 0,39X$ . c) Uji determinasi diketahui besarnya pengaruh 36,39%. d) Uji hipotesis diperoleh  $F_{hitung}=23,914 > F_{tabel}=3,23$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Penelitian menyimpulkan terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas XI di SMA Negeri 1 Tukka Kabupaten Tapanuli Tengah Tahun Pembelajaran 2023/2024.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Quizizz*, Minat Belajar Siswa, Pendidikan Agama Kristen

## **1. LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan suatu proses pengajaran dalam meningkatkan pengetahuan, membentuk pola pikir, sikap, karakter seseorang serta upaya mencerdaskan kehidupan manusia melalui bimbingan pelajaran dan pelatihan. Dengan menempuh pendidikan seseorang yang sebelumnya tidak tau apa-apa menjadi seseorang yang dapat mengetahui banyak hal dan menjadi lebih baik lagi. Pendidikan mempunyai tujuan yaitu seperangkat hasil pendidikan yang akan dicapai siswa setelah kegiatan belajar. Segala kegiatan tersebut, baik itu bimbingan ataupun pelatihan bermaksud untuk mencapai tujuan pendidikan. Maka dari itu untuk mencapainya dibutuhkan seorang pendidik yang profesional.

Guru mempunyai peranan penting di dalam dunia Pendidikan. Berhasil atau tidaknya suatu pendidikan itu ditentukan oleh kualitas pada guru tersebut. Oleh sebab itu, kesuksesan di dunia pendidikan sangat dipengaruhi oleh keberhasilan seorang guru. Guru yang berkualitas akan sadar dan mengerti peran dan fungsinya dalam proses pembelajaran.

Didalam kelas guru melakukan kegiatan mengajar antarsiswa sehingga terciptanya interaksi yang satu dengan yang lain. (UUD RI Sistem pendidikan Nasional, 2003) menjelaskan bahwa pembelajaran sebagai proses belajar yang dibuat oleh guru untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta kemampuan menghasilkan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Sistem pendidikan Juga menetapkan bahwa pendidik dan tenaga pendidik harus menciptakan suasana pendidikan yang menyenangkan, menarik, kreatif dan bermakna dalam proses pembelajaran berlangsung. Berjalannya proses pembelajaran tersebut akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Keberhasilan belajar siswa merupakan hal yang penting untuk diperhatikan. Tercapai atau tidaknya siswa di dalam pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik itu faktor internal (dalam diri) maupun eksternal (dari luar diri). Salah satu Faktor internal adalah minat belajar siswa. Kurangnya ketertarikan siswa dalam belajar dapat menurunkan hasil belajarnya, dan sebaliknya jika minat belajar siswa tinggi maka hasil belajarnya juga tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa minat belajar mempunyai pengaruh yang besar dan salah satu tolak ukur keberhasilan siswa.

Minat belajar merupakan suatu sikap menyukai, senang, dan rasa ketertarikan terhadap mata pelajaran yang sedang diikuti tanpa adanya unsur keterpaksaan (Achru. Andi, 2019). Ekspresi minat belajar dapat diketahui dengan perilaku pada saat mengikuti kelas setiap

harinya misalnya rajin belajar, mengerjakan segala tugas yang diberikan oleh guru dan aktif dalam pembelajaran. Sedangkan secara khusus minat belajar Pendidikan Agama Kristen dapat dilihat dari perlakuan siswanya seperti: 1) rajin membawa Alkitab pada saat pembelajaran, 2) Membaca Alkitab, 3) serta berinisiatif memimpin ibadah didepan kelas sebelum pembelajaran dimulai.

Kurangnya minat belajar juga terlihat pada sikap dan tingkah lakusetiap mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis di SMAN 1 TUKKA Kabupaten Tapanuli Tengah terlihat bagaimana sikap siswa tersebut yang menunjukkan kurangnya ketertarikan/minat belajar pada saat proses kegiatan mengajar. Hal tersebut seperti malas mengerjakan tugas, berbicara dengan teman pada saat guru mengajar, tidak serius dalam memimpin ibadah, mengantuk, tidak aktif dan lain sebagainya.

Ada banyak penyebab terjadinya ketidaktertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran, salah satu penyebabnya adalah guru yang terlalu monoton dan membosankan pada saat menjelaskan materi ajar. Nampaknya guru yang kurang kreatif dan hanya memberikan ceramah dan metode tanya jawab menyebabkan siswanya kurang aktif, malas bahkan membuat siswa tersebut mengantuk dan tidak memperhatikan gurunya.

Guru yang hanya mengajar tanpa menggunakan alat bantu ataupun media akan menimbulkan ketidakpahaman. Setiap siswa tak selamanya dapat lansung mengerti dan memahami apa yang dijelaskan gurunya karena setiap kompetensi siswa berbeda-beda. Oleh karena itu guru seharusnya mengembangkan dan meningkatkan dirinya agar lebih fleksibel dengan materi yang diajarkannya, sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media sangat dibutuhkan untuk membantu guru dalam menjabarkan setiap materi ajar sehingga siswa dapat lebih mengerti dan memahami maksud setiap penyampaian guru. Media pembelajaran sendiri mempunyai fungsi dan peranan penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan salah satu fungsinya yaitu menumbuhkan rasa ketertarikan/senang terhadap pelajaran. Senada dengan itu Ina Magdalena dkk juga mengatakan bahwa pemakaian media dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Seringkali pada saat mengajar tidak semua guru memakai media ataupun alat bantu. Ada banyak alasan mengapa kebanyakan guru kurang memakai media. Salah satu alasannya adalah kurangnya ketidaktahuan atau bagaimana cara menciptakan ataupun memakai media tersebut (gagap teknologi). Senada dengan itu Talizaro Tafonao juga mengungkapkan bahwa alasan mengapa guru jarang dalam mengakses media yaitu kurangnya pemahaman dan

ketidaktahuan cara mengakses media tersebut. Penyebab ketidaktahuan tersebut dikarenakan perkembangan teknologi yang makin maju dan modern membuat tak semua guru dapat menggunakannya.

Alasan lain mengapa guru kurang memakai media pada saat mengajar adalah minimnya ketersediaan media disekolah, dan penerapan metode maupun strategi pembelajaran yang kurang tepat digunakan. Metode pembelajaran merupakan cara, langkah-langkah ataupun strategi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Banyaknya metode pembelajaran menuntut guru untuk memilah metode apa yang tepat untuk diaplikasikan pada saat kegiatan mengajar. Sejalan dengan itu Emilia dkk juga mengatakan bahwa guru perlu memperhatikan metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan mendukung (Emilia dkk, 2023).

Cara penulis dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu dimana minat belajar siswa khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas XI dapat ditingkatkan dengan cara guru memakai media Audio Visual Berbasis *Quizizz* didalam pembelajaran.

*Quizizz* merupakan suatu aplikasi permainan pendidikan berbentuk kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai media penunjang keberhasilan kegiatan belajar. Aplikasi ini istimewa berbeda dengan aplikas/web lainnya karena dapat memuat materi pembelajaran yang penuh dengan pertanyaan interaktif tentang tema-tema dengan tingkatan sekolah dan mata pelajarannya. Selain itu web ini dapat menampilkan bahan pembelajaran menarik seperti video pembelajaran, gambar musik dan lain-lain. Aplikasi ini sangat cocok dijadikan alat dalam menyampaikan materi pembelajaran karena selain menyenangkan dan asik, juga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Dalam Pendidikan Agama kristen di sekolah ataupun dalam penyampaian firman tuhan kepada siswa sebaiknya guru menggunakan media yang tepat. Alkitab mencatat bahwa Yesus juga menggunakan media ketika mengajar. Meskipun media yang dipakai oleh yesus pada saat itu sederhana tetapi ini membuktikan bahwa untuk mempermudah menyampaikan sesuatu dibutuhkan alat peraga atau media. bertobat. Dalam Yeremia 18:6 berfirmanlah Tuhan “Masakan Aku tidak dapat bertindak kepada kamu seperti seperti tukang periuk ini, hai kaum israel, demikianlah firman Tuhan. Sungguh seperti tanah liat ditangan tukang periuk, demikianlah kamu ditangan-Ku hai kaum Israel.

Berdasarkan latar belakang masalah yang di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat judul penelitian **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siwa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama**

**Kristen Kelas XI SMA Negeri 1 Tukka, Kabupaten Tapanuli Tengah Tahun Pembelajaran 2023/2024.**

**2. KAJIAN TEORITIS**

Senada dengan itu Ahmad Suryadi menjelaskan bahwa media audiovisual yaitu media yang mempunyai dua unsur yakni suara dan gambar yang memiliki kemampuan yang lebih baik dikarenakan meliputi kedua jenis media tersebut, baik itu yang dapat didengar maupun dilihat (Suryadi Ahmad, 2020).

Menurut Arsyad dalam Ahmad Suryadi bahwa karakteristik audiovisual yaitu:

1. Media tersebut bersifat linear, artinya media tersebut mempunyai alat pengontrol yakni komputer dalam menyampaikan video materi ajar kepada siswa
2. Media ini dapat memberikan visual dinamis, artinya menampilkan gambar yang lebih jelas sehingga lebih memahami.
3. Biasanyadigunakan sebagaimana ditentukan sebelumnya oleh pembuatnya.
4. Mereka adalah representasi fisik dari ide-ide nyata ataupun abstrak, artinya media tersebut sesuatu yang memiliki wujud dan dapat terlihat.
5. Merekadikembangkan berdasarkan prinsip psikologis, perilaku dan kognitif
6. Merekacenderung berpusat pada guru dengan sedikit interaksi dengan siswa (Suryadi Ahmad, 2020).

Setiap media mempunyai fungsinya tersendiri seperti audiovisual. Media Menurut Levie dan Lentz dalam Azhar menyatakan bahwa fungsi utama media pembelajaran berbasis audiovisual adalah sebagai berikut:

1. Untuk merangsang minat atau aktivitas menyelesaikan suatu tugas yang bersifat motivasi, dari media pengajaran tersebut dapat membangkitkan minat dan menginspirasi siswa atau pendengar dalam mengambil tindakan/tanggung jawab. Pencapaian tujuan ini mempengaruhi sikap, nilai dan perasaan.
2. Dapat menyediakan informasi kepada peserta didik. Bentuk dan isi penyajian tersebut bersifat pada umumnya, juga berfungsi sebagai pengantar, ringkasan, laporan ataupun informasi latar belakang.
3. Memberikan petunjuk kepada setiap peserta didik untuk ikut terlibat baik dalam secara mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata agar pembelajaran dapat berlangsung. Materi hendaknya direncanakan secara sistematis dan psikologis dari sudut pandang prinsip-prinsip pembelajaran untuk mencapai pengajaran yang efektif. Selain

menyenangkan, media pembelajaran harus memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu siswa (Arsyad, A., 2013).

Ada beberapa macam media audio visual yang dapat digunakan dalam media pembelajaran. Hamzah Pagarra berpendapat bahwa audiovisual terdiri dari audio visual diam dan gerak. Audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, contohnya foto bingkai (foto *slide*) yang dikombinasikan dengan suara atau foto di *slide powerpoint* yang diberikan efek suara. Jadi gambar atau teks dalam foto atau slide merupakan gambar atau teks yang statis atau tidak bergerak. Gambar atau teks dapat berpindah ke bagian selanjutnya dengan manual atau bisa di setting secara otomatis.

Menurut Nursifa Faujiah dkk berpendapat bahwa media audio visual memiliki kelebihan yaitu sebagai berikut:

1. Media audio visual ini mempunyai lebih dari satu unsur tetapi sekaligus dua unsur yaitu memperlihatkan gambar yang dinamis dan juga suara, sehingga mereka yang melihat menarik kesimpulan yang sesuai bagi penggunanya. Contohnya adalah jenis media audiovisual seperti film atau video. Sehingga ketika video tersebut ditayangkan, para pendengarnya tahu bagaimana cara mengungkapkan kemarahan, cara mengungkapkan kesedihan, dan cara mengungkapkan kebahagiaan
2. Bahan pengajarannya lebih tepat dan juga tepat dalam menyimpulkan maknanya sehingga dapat lebih dipahami bagi penggunanya. Dengan begitu akan lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.
3. Guru lebih serba bisa, sehingga siswa yang mendengarkannya tidak mudah bosan dengan teknik komunikasi yang diungkapkan hanya melalui perkataan guru. Misalnya saja seorang guru bercerita dengan hanya menggunakan media audio maka sangat mungkin saja siswanya akan salah menilai apa yang didengar, namun jika menggunakan media audio visual maka siswa akan lebih mengetahui makna yang disampaikan. dari media tersebut.
4. Tenaga guru tidak akan habis meskipun melakukan penjelasan yang berulang-ulang jika siswa kurang memahami kesimpulannya. lebih lagi buat siswa yang sudah mempelajari pelajaran dengan waktu yang lama tetapi tetap tak dapat berkonsentrasi pada apa yang dipelajarinya. Jika hal ini terjadi maka pemilihan media audio visual dapat menjadi media yang tepat karena media tersebut merupakan hiburan bagi siswa (F. Nursifa dkk, 2022).

Menurut Cahyani Amildah Citra *Quizizz* adalah sebuah media pembelajaran berbasis game edukasi yang berisikan kuis interaktif. *Quizizz* bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti mengadakan *pretest*, *posttest*, dan latihan soal, penguatan materi untuk mengukur pemahaman siswa, remedial, pekerjaan rumah dan lain sebagainya. Uniknya pilihan jawaban *Quizizz* terdapat gambar dan warna yang variatif. Laman *Quizizz* ini mencakup fitur-fitur yang canggih dan dapat diakses dengan koneksi internet oleh guru dan siswa dari komputer dan smartphone kapan pun dan dimanapun. *Quizizz* juga dapat menampilkan hasil kerja masing-masing peserta kuis secara rinci, online serta dapat diunduh dalam bentuk file *excel*. Menggunakan aplikasi ini membantu merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi peserta didik (Cahyani Amildah Citra, 2020).

Setiap media pembelajaran pastinya memiliki kekurangan dan kelebihan pada saat menggunakannya. Adapun yang menjadi kelebihan *Quizizz* menurut Aini yakni:

- 1) Bagi guru/pendidik memudahkan dalam membuat soal
- 2) Ketika siswa menjawab soal atau kuis dengan benar, setelah itu akan muncul berapa point yang didapatkan dalam satu soal, juga mendapatkan ranking atau peringkat berapa dalam menjawab kuis tersebut.
- 3) Bilamana siswa menjawab kuis tersebut salah, maka akan muncul jawaban yang benar guna untuk dikoreksi mandiri bagi siswa.
- 4) Ketika telah dinyatakan selesai mengerjakan kuis, pada sesi akhir atau penutup, sebelumnya akan ditampilkan *review question* guna mencermati kembali jawaban yang telah dipilih.

Langkah- langkah atau cara membuat kuis di *Quizizz* yang dilakukan oleh guru menurut Hanifah, yaitu sebagai berikut:

- 1) Persiapan pembelajaran guru akan membuat akun dan soal di *Quizizz* dengan masuk ke [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com) lalu signup.
- 2) Masukkan akun google atau email.
- 3) Pilih peran sebagai guru dan lengkapi data.
- 4) Klik *open quizcreator* isikan nama kuis kemudia buatlah pertanyaan, pilihan jawaban, dan mengatur jawaban, serta mengatur jawaban yang benar, "*question preview*" akan menampilkan soal yang sudah dibuat, bisa menambahkan soal baru dan klik *finished* bila sudah selesai.
- 5) Memberikan kuis kepada siswa dengan cara klik *livegame*, soal dan pilihan jawaban bisa diacak dan disetting waktunya.

- 6) Pada akhir kuis guru dapat mengetahui siswa yang menjawab benar dan salah, dan siswa yang mendapatkan skor paling tinggi atau rendah.

Menurut Andi Achru minat adalah konsentrasi perhatian yang melibatkan perasaan kegembiraan, suka, dorongan batin, dan keinginan tak disengaja yang secara aktif menerima rangsangan dari luar (lingkungan). Minat merupakan faktor kunci yang mendorong seseorang untuk berpartisipasi dalam suatu aktivitas. Dengan adanya minat, seseorang akan berupaya mencapai tujuan tertentu. Sementara itu, pembelajaran adalah proses usaha individu untuk mengalami perubahan dalam perilaku secara keseluruhan, hasil dari interaksi individu dengan lingkungannya.

Menurut Slameto minat adalah suatu rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang nyuruh (Slameto, 2015). Hubungan antara minat dan pembelajaran sangat erat, semakin menarik minat seorang siswa dalam suatu topik tertentu, semakin ingin dia belajar tentang topik itu, Oleh sebab itu perlunya peranan guru dalam meningkatkan minat belajar siswa. Untuk membangkitkan minat belajar guru harus menginventasikan sebagian besar usaha, usaha yang harus dilakukan misalnya menetapkan tujuan tugas yang jelas, menggunakan beragam topik dan tugas, menggunakan visual menyediakan hiburan serta menggunakan simulasi (Komang S. A, 2023).

### **3. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian merupakan langkah-langkah yang digunakan secara ilmiah untuk mengetahui data yang dibutuhkan sehingga data tersebut dapat diolah dan dianalisis. Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian kuantitatif, dimana penelitian tersebut merupakan penelitian yang datanya berbentuk angka-angka dan dapat merekam data sebanyak-banyaknya dari populasi yang luas.

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitin eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat mengukur hubungan sebab akibat. Penelitian inidisebut penelitian eksperimen lapangan. Pada penelitian ini, antara kelompok yang memperoleh stimulasi dengan kelompok pemanding tidak dipisahkan dengan lingkungan keseharian sehingga memberikan keuNtungan tambahan, yaitu dapat melihat variabel independen lain yang juga dapat berpengaruh terhadap perubahan sikap (Sugiyono, 2017).

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen *One-Group Pre-Post Design* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Pada penelitian ini eksperimen variabel bebas yaitu penggunaan media

pembelajaran audio visual berbasis *quizizz* dapat mempengaruhi peningkatan variabel Y yaitu minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen pada kelompok eksperimen yaitu siswa kelas XI IPA 1 dan XI IPA 2 dan diharapkan adanya peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen sebelum diterapkan penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *quizizz* dan setelah diterapkan penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *quizizz*. Adapun paradigma dalam penelitian ini, diilustrasikan sebagai berikut:

**Tabel 1. Desain Penelitian**

Sebelum (Pre)	Perlakuan	Sesudah (Post)
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

**X** = Perlakuan yang diberikan yaitu penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *quizizz*

**O<sub>1</sub>** = minat belajar siswa pada materi Pendidikan Agama Kristen (sebelum diberi perlakuan)

**O<sub>2</sub>** = minat belajar siswa pada materi Pendidikan Agama Kristen (setelah diberi perlakuan)

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tukka Kabupaten Tapanuli Tengah Tahun Pembelajaran 2023/2024, maka pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Dari pendistribusian hasil jawaban siswa tentang penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *quizizz* diketahui angket dengan pencapaian tertinggi adalah angket nomor 5 dengan skor 176 dan nilai rata-rata 4,00 yaitu guru PAK selalu mengajari siswa bagaimana cara menggunakan media audio visual berbasis *quizizz* sebagai pendukung di dalam pembelajaran. Sementara angket dengan nilai terendah dari item yang lain adalah angket nomor 24 dengan skor 144 dan nilai rata-rata 3,27 yaitu masih ada beberapa siswa menjawab bahwa guru PAK kadang-kadang mengecek jaringan internet untuk dapat login ke aplikasi *quizizz* sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Rata-rata keseluruhan pencapaian penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *quizizz* adalah 3,68 dengan kategori nilai sangat baik artinya guru PAK telah mampu menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *quizizz* dengan sangat baik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di sekolah.

Dari pendistribusian hasil jawaban siswa tentang minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen diketahui angket dengan pencapaian tertinggi adalah angket nomor 47 dengan skor 173 dan nilai rata-rata 3,93 yaitu meskipun saya susah memahami materi tetapi saya berusaha untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Sementara angket dengan nilai terendah dari item yang lain adalah angket nomor 29 dengan skor 149 dan nilai rata-rata 3,39 yaitu masih ada dua orang siswa yang kadang-kadang bersemangat didalam mendengarkan dan memperhatikan guru PAK menjelaskan materi pelajaran di kelas. Rata-rata keseluruhan pencapaian minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen setelah guru PAK menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *quizizz* ketika mengajar di kelas adalah 3,73 dengan kategori nilai sangat baik, artinya siswa telah mampu meningkatkan minat belajarnya setelah guru PAK menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *quizizz* dalam memberikan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen di sekolah.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif diperoleh nilai  $r_{xy}=0,603$ . Nilai  $r_{hitung}$  dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}(\alpha =0,05,IK=95\%,n=44)$  yaitu 0,297. Diperoleh nilai  $r_{hitung}=0,603 > r_{tabel}=0,297$  dengan demikian terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu hubungan yang positif antara penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *quizizz* dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas XI SMA Negeri 1 Tukka Kabupaten Tapanuli Tengah Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai  $t_{hitung}=4,899$  dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  untuk uji dua pihak dengan dk pembilang  $\alpha =0,05$  dan dk penyebut  $n-2=52-2=50$  yaitu 2,021. Diperoleh perbandingan  $t_{hitung}=4,899 > t_{tabel}=2,021$ . Dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *quizizz* dengan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen kelas XI SMA Negeri 1 Tukka Kabupaten Tapanuli Tengah Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah  $\hat{Y} = 55,38 + 0,39X$  persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta=55,38 maka untuk setiap penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *quizizz* akan meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen siswa kelas X SMK Negeri 1 Raya Tahun Pembelajaran 2023/2024 sebesar 0,39 dari nilai satuan penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *quizizz*. b) Dari hasil perhitungan diperoleh  $r^2=0,3639$  dari

nilai determinasi ( $r^2$ ) dapat diketahui persentase pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di kelas XI SMA Negeri 1 Tukka Kabupaten Tapanuli Tengah Tahun Pembelajaran 2023/2024 adalah:  $(r^2) \times 100\% = 0,3639 \times 100\% = 36,39\%$  dan  $63,61\%$  dipengaruhi oleh faktor lain sebagaimana yang dijelaskan pada kajian pustaka yaitu faktor internal yaitu dari dalam diri siswa meliputi faktor jasmaniah, faktor kesehatan dan cacat tubuh, faktor psikologi meliputi intelegensi, perhatian, bakat, kematangan, faktor eksternal yaitu dari luar diri meliputi faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan, faktor sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, standar penilaian.

Dari uji hipotesa diperoleh nilai Dari daftar analisis varians di atas diperoleh nilai  $F_{hitung} = 23,914$  dan nilai ini lebih besar dari  $F_{tabel}$  dengan dk pembilang =  $k = 2$  dan dk penyebut =  $n - 2 = 44 - 2 = 42$  yaitu 3,23. Dengan demikian  $F_{hitung} = 23,914 > F_{tabel} = 3,23$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat diketahui bahwa hipotesa penelitian yang diajukan oleh penulis diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen di kelas XI SMA Negeri 1 Tukka Kabupaten Tapanuli Tengah Tahun Pembelajaran 2023/2024. Rata-rata minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen sebelum penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *quizizz* adalah 3,15 dan terjadi peningkatan rata-rata minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen setelah penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *quizizz* yaitu 3,73.

Hasil penelitian ini menunjukkan kebenaran teori yang dikemukakan oleh Levie dan Lentz dalam Azhar menyatakan bahwa fungsi utama media pembelajaran berbasis audio visual yaitu merangsang minat atau aktivitas menyelesaikan suatu tugas yang bersifat motivasi, dari media pengajaran tersebut dapat membangkitkan minat dan menginspirasi siswa atau pendengar dalam mengambil tindakan/ tanggung jawab. Pencapaian tujuan ini mempengaruhi sikap, nilai dan perasaan (Arsyad, A, 2013).

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Media audio visual adalah media pendidikan yang merupakan perpaduan antara media gambar dan suara yang dapat dinikmati melalui indera penglihatan dan pendengaran, juga sebagai alat bantu untuk pendidik maupun peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. media audio visual berbasis *Quizizz* adalah aplikasi online ataupun *web tool* yang didalamnya terdapat kuis interaktif yang menarik yang dapat dilihat dan didengar. Media tersebut menyenangkan dan tepat digunakan dalam meningkatkan minat, motivasi serta meningkatkan hasil belajar siswa. Indikator penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *quizizz*, yaitu: 1) tahap persiapan baik itu guru, siswa, ketersediaan hp, kuota internet, 2) login pada aplikasi *Quizizz* atau web nya, 3) melengkapi data-data akun baik itu sebagai peserta dan guru serta memasukkan kode bermain, 4) menyelesaikan permainan dengan menjawab kuis yang tertera.

Minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen adalah rasa kesukaan, ketertarikan, senang, dan keingintauan seseorang terhadap suatu mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen tanpa adanya unsur keterpaksaan ataupun perintah dari seseorang, tetapi Minat tersebut tercipta sendiri dan cintanya akan mata pelajaran tersebut serta hubungannya dengan belajar sangat erat sehingga memicu keberhasilan belajarnya.

## DAFTAR REFERENSI

Alkitab.

Achru, A. (n.d.). Pengembangan minat belajar dalam pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, III(2).

Adnyana, K. S. (2023). Peningkatan minat belajar IPAS berbantuan media gambar pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1).

Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). Pembelajaran matematika menyenangkan dengan aplikasi kuis online Quizizz. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sosiomadika*, 1–7. Retrieved from <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadik>

Aini, Y. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Jurnal of Kependidikan*, 2(2).

Al Husnul Khatimah, M. Z., et al. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap minat belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Pinisi Journal of Art, Humanity, and Social Studies*, 2022.

Alti, M. R., et al. (2022). *Media pembelajaran*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi Anggota IKAPI.

- Andyani, N. (2016). Peningkatan kemampuan menulis teks eksplanasi dengan menggunakan media audiovisual pada siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pengajarannya*, 4(2).
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2007). *Media pembelajaran* (Cet. 20). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Cahyani, A. C. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi Quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Administrasi Perkantoran*, 8(2).
- Djaali. (2013). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, S. B., et al. (2013). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emilia, et al. (2023). Pengaruh metode pembelajaran guru terhadap minat belajar siswa di SMAN 1 Beo. *Journal of Psychology Human Light*, 4(2).
- Fadillah, A. (2016). Analisis minat belajar dan bakat terhadap hasil belajar matematika siswa. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(2).
- Faujiah, N., et al. (2022). Kelebihan dan kekurangan jenis-jenis media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendali, dan Listrik*, 3.
- Gamar, A. H., & Juliano, M. A. (2021). Analisis media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran daring pada siswa tingkat sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6).
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media pembelajaran berbasis industri 4.0*. Medan: Rajawali Pers.
- Hanifah, S., & Unik. (2020). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di tengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2).
- Hanifah, U. (2020). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di tengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2).
- Hastuti, A., & Budianti, Y. (2014). Pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas II SDN Bantargebang II Kota Bekasi. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(2).
- Hastuti, R. (n.d.). Pendidikan agama Kristen dalam keluarga sebagai pusat misi.
- Intarti, E. R. (2016). Peran guru pendidikan agama Kristen sebagai motivator. *Jurnal Peran Guru Pendidikan Agama Kristen*, 1(2).
- Jannah, R. (2009). *Media pembelajaran*. Palangka Raya: ANTASARI PRESS.

- Magdalena, et al. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2).
- Mashudi, F. (2015). *Pedoman lengkap evaluasi & supervisi bimbingan konseling*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak.
- Nurfadillah, S., et al. (2021). Penerapan media audiovisual berbasis video pembelajaran pada siswa kelas IV di SDN Cengklong 3. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 3(2).
- Pagarra, H., et al. (2022). *Media pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Rajagukguk, M. (2023). Pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap keaktifan belajar pendidikan agama Kristen siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sitio-Tio Kabupaten Samosir Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Teologi Injili dan Pendidikan Agama*, 1(4).
- Ritonga, N. (2020). Teologi sebagai landasan bagi gereja dalam mengembangkan pendidikan agama Kristen. *Jurnal Shanana*, 4(1).
- Rusmiati. (2017). Pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar bidang studi ekonomi siswa MA Al Fattah Sumbermulyo. *Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 1(1).
- Safari. (2003). *Indikator minat belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Serungke, M. (2023). Penggunaan media audiovisual dalam proses pembelajaran bagi peserta didik. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajarannya*, 6(4).
- Sholehah, S. H. (2018). Minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri Karangroto 04 Semarang. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 23(3).
- Sidjabat, B. (2009). *Mengajar secara profesional*. Bandung: Yayasan Kalam Hidup.
- Siswanto, M., & Ratnawati, S. (2022). Pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *JRTI: Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 7(3).
- Sitanggang, S. (2008). *Bagaimana menyusun KTSP dan perencanaan pembelajaran pendidikan agama Kristen*. Jakarta: Engkratela Putra Jaya.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kombinasi*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suharsono, A. (2020). Pembelajaran daring latsar CPNS from home dalam masa pandemi COVID-19. *SAP: Susunan Artikel Pendidikan*, 5(1).

- Sunarto, T. (2022). Model pembelajaran Yesus berdasarkan Injil. *Jurnal Missio Cristo: Sekolah Tinggi Teologi Sola Gratia Indonesia*, 5(1).
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan media pembelajaran* (Vol. 1). Jawa Barat: CV Jejak.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan media pembelajaran* (Vol. 2). Tangerang: CV Jejak.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Tahan, W., & Harlinda, S. (n.d.). Pengaruh penggunaan media audiovisual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Takuwa, S. K. (2022). Peningkatan kemampuan guru menggunakan aplikasi Quizizz pada model pembelajaran blended learning melalui kegiatan pendampingan di SDN No. 56 Kota Timur Semester 1 Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3).
- Trygu. (2021). *Menggagas konsep minat belajar matematika*. Gunungsitoli: Guepedia.
- Wiarso, G. (2016). *Media pembelajaran dalam pendidikan jasmani*. Yogyakarta: Claksitas.