

**PENGGUNAAN MEDIA *GAME QUIZIZZ* DALAM  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN PAI KELAS XI DI SMA N 1  
NGUNTORONADI WONOGIRI**

**SKRIPSI**



Oleh :

**ALFIA NURAINI**  
201190011

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO  
2023**

**PENGGUNAAN MEDIA *GAME QUIZIZZ* DALAM  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA  
MATA PELAJARAN PAI KELAS XI DI SMA N 1  
NGUNTORONADI WONOGIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan  
untuk memenuhi salah satu persyaratan  
dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Agama Islam



Oleh :

**ALFIA NURAINI**  
201190011

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO  
2023**



## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara :

Nama : Alfia Nuraini  
NIM : 201190011  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul : Analisis Penggunaan Media *Game* Edukasi *Quizizz* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI di SMA N 1 Nguntoronadi Wonogiri

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah

Pembimbing

**AHMAD NU'MAN HAKIEM, M.Ag.**

NIP. 197705092003121001

Ponorogo, 28 Maret 2023

Mengetahui,

Ketua

Jurusan Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



**Dr. KHARISUL WATHONI, M. Pd.I**

NIP. 197306252003121002



**KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama :

Nama : Alfia Nuraini  
NIM : 201190011  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Penggunaan Media *Game Quizizz* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI di SMA N 1 Nguntoronadi Wonogiri

Telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Jumat  
Tanggal : 14 April 2023

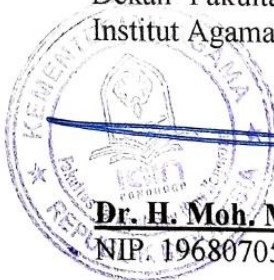
Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Agama Islam, pada :

Hari : Jumat  
Tanggal : 5 Mei 2023

Ponorogo, 5 Mei 2023

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



**Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.**  
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji :

Ketua Sidang : Mukhlison Effendi, M.Ag.  
Penguji I : Dr. Ahmad Sulthon, M.Pd.I.  
Penguji II : Ahmad Nu'man Hakiem, M.Ag.

()  
()  
()

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Alfia Nuraini  
NIM : 201190011  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Penggunaan Media *Game Quizizz* Dalam  
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata  
Pelajaran PAI Kelas XI di SMA N 1 Nguntoronadi  
Wonogiri

Dengan ini, menyatakan yang sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 28 Maret 2023

Yang membuat pernyataan



Alfia Nuraini

## LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

Nama : Alfia Nuraini  
NIM : 201190011  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Penggunaan Media *Game Quizizz* Dalam  
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata  
Pelajaran PAI Kelas XI di SMA N 1 Nguntoronadi  
Wonogiri

Menyatakan bahwa naskah skripsi telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo. Yang dapat diakses di *etheses.iainponorogo.ac.id*. isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggungjawab penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 28 Maret 2023

Penulis



Alfia Nuraini

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah atas berkat rahmat Allah SWT dengan ini saya dapat menyelesaikan tugas akhir saya untuk mendapatkan gelar sarjana. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang menyayangi saya.

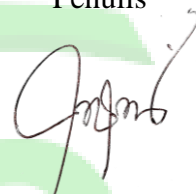
1. Saya ucapkan terimakasih kepada orang tua saya tercinta, Bapak Suratno dan Ibu Sunarti yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan doa dan tiada doa yang paling khusuk selain doa yang terucap dari orang tua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua.
2. Saya ucapkan terimakasih kepada adik saya Aji Prasetyo yang telah memberikan saya semangat dan mendoakan saya.
3. Bapak dan ibu dosen pembimbing, penguji dan pengajar, yang selama ini telah tulus dan ikhlas untuk menuntun, membimbing, dan mengarahkan saya, serta pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik.
4. Terimakasih kepada rekan sekaligus sahabat terbaik saya Fitri Dwi Kurniawan yang senantiasa menemani, dan membantu serta meluangkan waktunya dalam mendengarkan keluh kesah saya dari semester 1 hingga sampai saat ini.
5. Teman seperjuangan kelas PAI A angkatan 2019 terutama Afina Damayanti dan Anisa Nuryudhianti yang menjadi kawan bercerita,

berkeluh kesah, berbagi tangis dan tawa dalam menempuh pendidikan selama ini

6. Teman-teman kos Ar-Rayyah yang sudah seperti saudara sendiri Essy, Putri, Yuliana, dan Tiara. Terimakasih untuk kebersamaan nya selama menempuh kuliah. Terimakasih untuk sahabat-sahabat yang sudah mendengarkan keluh kesah saya, dan berjuang bersama hingga mendapatkan gelar sarjana, sukses untuk kalian ke depannya.
7. Kepala sekolah dan guru-guru di SMA N 1 Nguntoronadi Wonogiri. Terimakasih sudah mengizinkan saya untuk mengadakan penelitian di SMA N 1 Nguntoronadi.
8. Terimakasih kepada siswa siswi kelas XI SMA N 1 Nguntoronadi . Semoga kalian menjadi anak-anak yang cerdas, anak-anak yang sukses, cita-cita kalian tercapai.

Ponorogo, 23 Maret 2023

Penulis



Alfia Nuraini  
201190011



IAIN  
PONOROGO



## MOTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ  
وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ  
دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapang lah dalam majelis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Q.S Mujadalah:11)<sup>1</sup>



<sup>1</sup> M. Quraish Shihab, Al-Qur'an Dan Maknanya (Jakarta: Lentera Hati Group, n.d.), 545.

## ABSTRAK

**Nuraini,Alfia.2023.** *Analisis Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI di SMA N 1 Nguntoronadi Wonogiri.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Ponorogo. Pembimbing, Ahmad Nu'man Hakiem, M.Ag.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran, Quizizz, Motivasi Belajar**

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang pesat membuat banyak perubahan dari berbagai aspek termasuk pendidikan salah satunya mata pelajaran PAI. Sebagian siswa beranggapan bahwa mata pelajaran ini merupakan pembelajaran yang membosankan dan cenderung menyepelekan. Dengan adanya hal tersebut guru PAI semakin tertantang dalam menggunakan teknologi untuk dikolaborasikan dengan pembelajaran untuk mengoptimalkan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana penyalur informasi antara guru dengan siswa agar mempermudah pembelajaran. Media yang digunakan yakni berupa *Quizizz*. *Quizizz* ini merupakan media yang terintegrasi dengan teknologi internet untuk membantu proses pembelajaran. *Quizizz* memiliki tampilan yang menarik sehingga dianggap mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) mengetahui analisis penggunaan media *game* edukasi *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMAN 1 Nguntoronadi Wonogiri. (3) mengetahui faktor pendukung dan penghambat menggunakan media *game* edukasi *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMAN 1 Nguntoronadi Wonogiri.

Pada data dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dimana data disajikan dalam bentuk kata-kata serta dokumen. Sedangkan sumber datanya yaitu informan dari guru PAI serta siswa kelas XI. Sumber data tertulis dalam dokumen. Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara, reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan bahwa di SMA N 1 Nguntoronadi (1) penggunaan *Quizizz* telah dilakukan di SMA N 1 Nguntoronadi untuk pembelajaran evaluasi dan *ice breaking*. Penggunaan media *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena memiliki bentuk-bentuk motivasi yang mempengaruhi belajar seperti : memberi angka, kompetisi, menampilkan hasil, memberi ulangan, pujian, hasrat untuk belajar. (3) faktor pendukung internal yaitu dukungan dari pihak keluarga dan teman-teman yang memberi semangat dan siswa berhasrat untuk belajar lebih giat, sedangkan faktor pendukung eksternal nya adalah tersedianya fasilitas lengkap oleh sekolah dan diberikan akses dalam membawa HP untuk pembelajaran. Faktor penghambat internal nya adalah kurangnya semangat dari diri siswa karena lingkungan keluarga dan teman atau masyarakat yang kurang mendukung, dan faktor eksternal nya adalah jaringan internet yang lambat serta kinerja HP yang kurang mendukung.

## KATA PENGATAR

Alhamdulillah hirobbil allamin. Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberi rahmat serta hidayah Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: Analisis Penggunaan Media *Game* Edukasi *Quizizz* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI di SMA N 1 Nguntoronadi Wonogiri. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bimbingan, bantuan serta nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Hj. Evi Muaviah, M.Ag. Selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
2. Dr. Moh. Munir, Lc, M.Ag. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
3. Dr. Kharisul Wathoni, M. Pd.I. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
4. Ahmad Nu'man Hakiem, M. Ag. Selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran serta bimbingan demi terselesainya penulisan skripsi ini.
5. Teguh Prayitno, S.Pd., M. Pd. Selaku Kepala SMA N 1 Nguntoronadi
6. Rosyida Rahmawati, S.Pd. Selaku guru kelas XI SMA N 1 Nguntoronadi

Ponorogo, 28 Maret 2023

Penulis



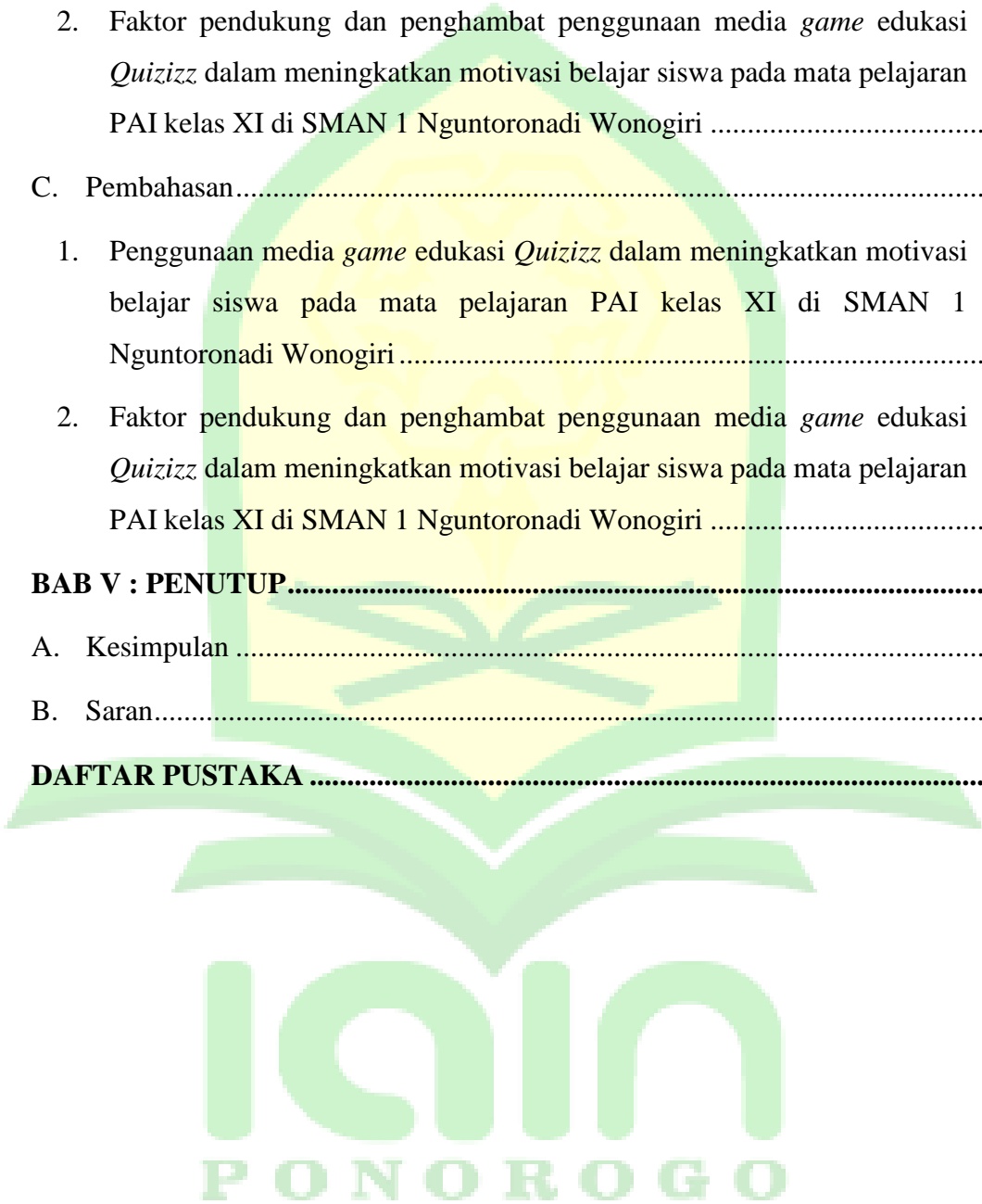
Alfia Nuraini  
201190011

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian .....	5
C. Rumusan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6
F. Sistematika Pembahasan .....	7

<b>BAB II : KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
A. Kajian Teori .....	9
1. Media Pembelajaran.....	9
2. <i>Game Quizizz</i> .....	14
3. Motivasi Belajar.....	21
4. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam .....	35
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	39
C. Kerangka Berfikir.....	41
<b>BAB III : METODE PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	39
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	40
C. Data dan Sumber Data .....	41
D. Prosedur Pengumpulan Data.....	42
E. Teknik Pengumpulan Data.....	44
F. Teknik Analisis Data.....	46
G. Pengecekan Keabsahan Penelitian .....	49
H. Tahapan Penelitian.....	51
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>53</b>
A. Gambaran Umum Latar Penelitian.....	53
1. Sejarah Berdirinya SMA N 1 Nguntoronadi.....	53
2. Profil SMA N 1 Nguntoronadi.....	54
3. Letak Geografis SMA N 1 Nguntoronadi.....	55
4. Visi Misi dan Tujuan SMA N 1 Nguntoronadi.....	56
5. Peserta Didik SMA N 1 Nguntoronadi .....	59

B. Deskripsi Data.....	59
1. Penggunaan media <i>game Quizizz</i> dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMAN 1 Nguntoronadi Wonogiri .....	59
2. Faktor pendukung dan penghambat penggunaan media <i>game</i> edukasi <i>Quizizz</i> dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMAN 1 Nguntoronadi Wonogiri .....	70
C. Pembahasan.....	73
1. Penggunaan media <i>game</i> edukasi <i>Quizizz</i> dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMAN 1 Nguntoronadi Wonogiri .....	73
2. Faktor pendukung dan penghambat penggunaan media <i>game</i> edukasi <i>Quizizz</i> dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMAN 1 Nguntoronadi Wonogiri .....	84
<b>BAB V : PENUTUP.....</b>	<b>90</b>
A. Kesimpulan .....	90
B. Saran.....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>92</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Profil SMA N 1 Nguntoronadi .....	55
Tabel 4.2 Peserta didik SMA N 1 Nguntoronadi .....	59



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berfikir.....42





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Pedoman Wawancara

Lampiran 2 : Transkrip Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi

Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian

Lampiran 4 : Surat Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 5 : Pernyataan Keaslian Tulisan

Lampiran 6 : Surat Izin Penelitian

Lampiran 7 : Surat Telah Melaksanakan Penelitian

Lampiran 8 : Daftar Riwayat Hidup



## PEDOMAN TRANSLITERASI

### 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 dan transliterasinya dengan huruf latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṡa	ṣ	es (dengantitik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha

د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	er
ز	Zai	Z	zet
س	Sin	S	es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	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	ء	apostrof
ي	Ya	Y	ye

## B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	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:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...ي	Fathahdan ya	Ai	a dan u
...و	Fathah dan wau	Au	a dan u

## 3. Maddah

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...أ...إ	Fathah dan alifatau ya	Ā	a dan garis di atas
...ى	Kasrah dan	Ī	i dan garis di atas

	ya		
و...	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

#### 4. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

##### a. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".\

##### b. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

#### 5. Syaddah (Tasydid)

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

a. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ﺍﻝ, namun dalam transliterasi 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.



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi, kemajuan teknologi sudah berkembang dengan pesat. Kemajuan teknologi merupakan suatu hal yang tidak bisa dihindari, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Indonesia sendiri kini mulai mengikuti perkembangan tersebut dengan kemudahan masyarakat dalam mengakses informasi atau berita dimanapun. Dengan adanya kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) membuat negara berlomba – lomba dalam mengikuti perkembangannya, karena kemajuan suatu negara saat ini diukur oleh bagaimana pemahaman mereka terhadap IPTEK.<sup>1</sup>

Hal ini memberikan dampak di berbagai bidang terutama pendidikan. Pendidikan sendiri memiliki peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia yang unggul, agar mampu bersaing di era globalisasi saat ini.<sup>2</sup> Pendidikan merupakan usaha dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik mampu secara aktif dalam mengembangkan potensi dirinya baik itu kekuatan spiritual agama, kontrol diri, kecerdasan, akhlak mulia, keterampilan dan lain-lain

---

<sup>1</sup> Muhamad Ngafifi, 'Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya', Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi, 2.1 (2014), 33–47

<sup>2</sup> Siti Raihan, Yeni Nuraeni, and Asep Suhendar, Ilmu Pendidikan (Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022), 79.



untuk dikembangkan di dunia masyarakat.<sup>3</sup> Jadi wawasan saja tidak cukup bila tidak diimbangi dengan akhlak untuk membentengi diri dari perkembangan zaman.

Dengan ini, pendidikan karakter diperlukan melalui optimalisasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan adanya mata pelajaran PAI diharapkan mampu membimbing siswa baik secara pengetahuan maupun karakter. Namun pada saat ini pemanfaatan teknologi kurang optimal dan hanya dipakai oleh sekolah tertentu saja, oleh karena itu mata pelajaran PAI lebih sering dijumpai menggunakan metode ceramah sehingga dianggap membosankan oleh sebagian siswa yang mengakibatkan siswa mengantuk, atau tidak bersemangat dalam pembelajaran.

Hal ini tentunya menjadi tantangan bagi guru PAI dalam meningkatkan serta mengoptimalkan kompetensi guru melalui penguasaan dalam pemanfaatan teknologi untuk menciptakan suasana belajar yang seru, menyenangkan, efektif dan inovatif. Pembelajaran dikatakan efektif apabila siswa aktif dalam pembelajaran baik itu mengobservasi, membandingkan, menemukan persamaan dan perbedaan yang ditemukan, guru menyediakan materi sebagai focus berfikir dan berinteraksi dalam pembelajaran, guru secara aktif berperan dalam mengarahkan dan berperan sebagai fasilitator, guru menggunakan teknik yang bervariasi.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Abd Rahman and others, 'Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan', *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2.1 (2022), 4.

<sup>4</sup> Bambang Warsitha, *Teknologi Pembelajaran : Landasan Dan Aplikasinya* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), 289.

Guru saat ini dituntut untuk menguasai teknologi dalam menunjang pembelajarannya. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat perantara yang memudahkan guru dalam menyampaikan instruksi maupun informasi kepada siswa dalam proses belajar mengajar.<sup>5</sup> Media pembelajaran mampu menyesuaikan dengan kebutuhan siswa selama kegiatan proses pembelajaran dalam mencapai tujuan belajar mengajar. Oleh karena itu, guru diharapkan menguasai tidak hanya ilmu pengetahuan saja namun juga teknologi untuk terus berupaya dan berinovasi dalam media pembelajaran.<sup>6</sup>

Hamalik mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar mampu membangkitkan minat, motivasi dan memberikan rangsangan dalam belajar.<sup>7</sup> Apalagi di era ini, tak sedikit siswa yang sudah melek teknologi terutama dengan *Handphone* sehingga generasi millennial sudah tidak canggung lagi dalam mengoperasikannya.

Pemilihan lokasi tempat penelitian ini melalui beberapa alasan yang digunakan untuk bahan pertimbangan, diantaranya adalah karena SMA N 1 Nguntoronadi merupakan sekolah negeri adiwiyata yang telah terakreditasi A dengan berbagai prestasi yang telah diperoleh baik itu prestasi akademik maupun nonakademik seperti kejuaraan OSN dan

---

<sup>5</sup> Gamar Al Haddar and Maulana Adam Juliano, 'Analisis Media Pembelajaran *Quizizz* Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.6 (2021),

<sup>6</sup> Iis Dewi Lestari, 'Peranan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information And Communication Technology (ICT) Di SDN RRI Cisalak', *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 3.2 (2018), 137–42

<sup>7</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2015), 19.

FLS2N. Selain itu proses pembelajaran terutama Pendidikan Agama Islam yang terselenggara di sekolah tersebut senantiasa mengoptimalkan potensi guru dan pemanfaatan perkembangan teknologi sebagai penunjang pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif serta efisien, dengan menggunakan rangkaian metode serta ragam jenis media pembelajaran untuk mata pelajaran PAI.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada peninjauan awal peneliti menemukan bahwa penggunaan teknologi sudah dilaksanakan di SMA N 1 Nguntoronadi karena fasilitas yang dimiliki dianggap mampu mendukung proses pembelajaran menggunakan media terutama aplikasi berbasis kuis. Selain itu yang membuat menarik adalah guru PAI SMA N 1 Nguntoronadi berinisiatif untuk menggunakan media pembelajaran terbaru namun tetap seru dan menyenangkan sehingga siswa menjadi penasaran dan antusias dengan media evaluasi baru yang digunakan oleh guru.<sup>8</sup>

Salah satu media yang digunakan adalah “*Quizizz!*” *Quizizz* merupakan alat penilaian online sebagai aktivitas kelas multi pemain yang menyenangkan dan memungkinkan semua siswa untuk berlatih bersama dengan menggunakan *smartphone*, atau komputer.<sup>9</sup> Hal ini dilakukan untuk mengevaluasi siswa dengan cara yang menarik agar siswa tidak merasa bosan. Hal ini diharapkan mampu untuk memberikan inovasi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa mengurangi esensi

---

<sup>8</sup> Lihat catatan lapangan observasi. No 01/O/16-01-23

<sup>9</sup> Suo Yan mei, Suo Yan Ju, and Zalika Adam, ‘Implementing *Quizizz* as *Game Based Learning* in the Arabic Classroom’, *European Journal of Social Science Education and Research*, 5.1 (2019), 194–98

belajar yang berlangsung. Bahkan *Quizizz* dapat melibatkan peserta didik sejak awal pembelajaran.

. Berdasarkan fenomena di atas, maka peneliti ingin menyelami tentang penggunaan aplikasi pembelajaran dalam meningkatkan motivasi siswa. Dengan demikian peneliti ingin mengambil judul “Analisis Penggunaan Media *Game* Edukasi *Quizizz* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI Di SMA N 1 Nguntoronadi Wonogiri”

## **B. Fokus Penelitian**

Mengingat luasnya cakupan pembahasan dan terbatasnya waktu serta kemampuan penulis, maka peneliti ini difokuskan pada motivasi belajar siswa melalui penggunaan *game Quizizz* pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMAN 1 Nguntoronadi Wonogiri.

## **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penggunaan media *game* edukasi *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMAN 1 Nguntoronadi Wonogiri?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat dalam menggunakan media *game* edukasi *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMAN 1 Nguntoronadi Wonogiri?

#### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui penggunaan media *game* edukasi *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMAN 1 Nguntoronadi Wonogiri
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat menggunakan media *game* edukasi *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMAN 1 Nguntoronadi Wonogiri.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang penulis harapkan dari penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman dan tambahan literature dalam mendapatkan informasi maupun pengetahuan yang berkaitan dengan penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

2. Secara praktis

- a. Bagi SMA N 1 Nguntoronadi

Penelitian ini diharapkan bagi SMA N 1 Nguntoronadi dapat dijadikan sebagai upaya untuk memudahkan pengajar dalam memberikan materinya menggunakan proses evaluasi pembelajaran berbasis kuis, dan untuk meningkatkan kualitas

pengajar dalam bidang teknologi serta mampu meningkatkan mutu dan motivasi belajar siswa

b. Bagi Guru

Bagi guru penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai cara lain dalam penggunaan media pembelajaran untuk mempermudah pengajar dalam memberikan materi melalui sebuah kuis untuk evaluasi pembelajarannya, dan untuk meningkatkan keterampilan pengajar pada penggunaan teknologi.

c. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan siswa mampu mengikuti proses evaluasi pembelajaran dengan efektif dan efisien sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi serta meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Untuk memperoleh dan memberikan pemahaman yang jelas dan mnyeleluruh terhadap penulisan skripsi ini peneliti menulis beberapa bab.

Adapun pembatasannya sebagai berikut:

**BAB I :** Pendahuluan, bab ini merupakan awal dari sebuah pembahasan skripsi yang membahas tentang latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan susunan atau sistematika pembahasan. Bab pertama bertujuan agar penyajian data menjadi lebih mudah.

**BAB II :** Landasan Teori, bab ini akan membahas tentang teori-teori yang digunakan sebagai pemandu atau sebagai dasar analisis dalam

penelitian ini. Yang pertama adalah membahas tentang landasan teori seperti media pembelajaran, *game* edukasi *Quizizz*, motivasi belajar, dan Pendidikan Agama Islam. Kedua, mengkaji tentang telaah penelitian terdahulu dan yang ketiga adalah kerangka berfikir

**BAB III : Metode Penelitian**, bab ini akan membahas tentang cara atau metode yang dilakukan untuk mencari atau mengambil data. Bagian ini membahas tentang metode penelitian, meliputi metode dan jenis penelitian, keberadaan peneliti, lokasi penelitian, data dan sumber data, tata cara pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan hasil temuan, dan tahapan-tahapan penelitian.

**BAB IV : Hasil Penelitian dan pembahasan**, bab ini merupakan bab yang membahas serta memuat tentang hasil penelitian yang meliputi uraian tentang gambaran umum latar penelitian, deskripsi data dan pembahasan. Data umum adalah yang berkaitan dengan gambaran umum di SMA N 1 Nguntoronadi. Sedangkan pembahasan yaitu berkaitan dengan data penggunaan media *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI siswa kelas XI SMA N 1 Nguntoronadi..

**BAB V:** Bab ini membahas tentang kesimpulan, kritik dan saran yang membantu dalam memudahkan pembaca dalam mengetahui hasil akhir penelitian.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari kata *medius* berasal dari Bahasa Latin yang berarti ‘tengah’, perantara’ atau ‘pengantar’. Media sebagai segala bentuk saluran yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau informasi.<sup>1</sup> Secara khusus, pengertian media dalam dunia pembelajaran adalah sebagai sarana alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi verbal atau visual. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan pendidik dalam merangsang perasaan, fikiran, dan kemauan siswa sehingga terjadinya proses belajar dan memberikan kemudahan dalam penyampaian informasi atau instruksi terhadap siswa. Media pembelajaran mampu menyesuaikan kebutuhan yang dibutuhkan oleh peserta didik selama kegiatan proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>2</sup>

Adapun peranan media dalam pendidikan yaitu sebagai :

(1) media pembelajaran yang dalam hal ini digunakan untuk

---

<sup>1</sup> Sofan Amri, Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran, (Jakarta: PT Pustaka Raya, 2011), 118.

<sup>2</sup> Haddar and Juliano.



menyampaikan pesan tertentu; (2) sebagai pembentuk lingkungan dimana dalam hal ini media membantu peserta didik untuk mengeksplorasi dan membentuk pemahaman suatu pengetahuan; dan (3) media berperan sebagai pengembangan kemampuan kognitif, di mana media digunakan sebagai model atau perluasan mental kemampuan.<sup>3</sup>

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton mengemukakan dampak positif dari penggunaan media dalam membantu proses belajar mengajar di dalam kelas sebagai berikut :

- 1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar materi yang disampaikan di media akan menerima pesan yang sama. Meskipun setiap guru berbeda beda dalam menafsirkan isi pelajaran, namun dengan menggunakan media, ragam tafsiran tersebut mampu dikurangi, sehingga informasi yang sama dapat tersampaikan kepada siswa.
- 2) Pembelajaran menjadi lebih menarik. Media dapat dijadikan sebagai penarik perhatian dan tidak merasa bosan sehingga tetap memperhatikan pelajaran. Keruntutan dan kejelasan dalam penyampaian pesan, daya tarik gambar yang berwarna, menggunakan efek khusus dapat menimbulkan rasa penasaran pada siswa sehingga meningkatkan minat dan motivasi siswa.

---

<sup>3</sup> Warsitha, 289.

- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa, umpan balik siswa dan penguatan.
- 4) Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat. Dengan menggunakan media, pesan pesan dan isi pembelajaran mampu tersampaikan dalam jumlah yang banyak, dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa karena daya tarik yang diberikan.
- 5) Kualitas belajar dapat ditingkatkan jika penyampaian kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat menyampaikan elemen pengetahuan dengan cara yang baik, spesifik dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana guru atau siswa inginkan. Karena penggunaannya yang fleksibel, media memudahkan guru dan siswa dalam mengerjakan tugas.<sup>4</sup>

#### c. Kriteria Pemilihan Media

Ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media :

- 1) Sesuai dengan kriteria yang ingin dicapai. Media yang dipilih berdasarkan dengan tujuan pembelajaran apa yang akan dicapai.
- 2) Tepat dalam menunjang isi pembelajaran untuk yang bersifat fakta, konsep, prinsip atau generalisasi. Media harus disesuaikan dengan kebutuhan tugas serta kemampuan siswa untuk membantu proses pembelajaran secara efektif.

---

<sup>4</sup> Azhar Rsyad, Media Pembelajaran (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2015), 26.

- 3) Praktis, luwes dan bertahan. Apabila tidak tersedia waktu, tenaga, atau biaya, media tidak perlu dipaksakan. Oleh karena itu hal ini menuntut guru untuk memilih dan memilah media mana yang praktis digunakan di manapun dan kapanpun.
- 4) Guru terampil menggunakannya. Hal ini merupakan kriteria utama yang harus diperhatikan. Apapun bentuk media pembelajaran yang digunakan, guru harus menguasainya. Nilai dan manfaat media begitu ditentukan oleh penguasaan dari guru itu sendiri. Media apapun tidak akan mempunyai arti apabila guru tidak bisa menggunakannya dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut tidak hanya mampu menguasai ilmu pengetahuan, namun juga mampu mengikuti perkembangan zaman dengan mengoperasikan media pembelajaran.
- 5) Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok, belum tentu efektif untuk perorangan, begitu juga sebaliknya. Ada media yang tepat untuk perorangan, maupun kelompok<sup>5</sup>

d. Klasifikasi dan Macam – Macam Media

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya :

---

<sup>5</sup> Arsyad, 75.

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi menjadi 3 kelompok :
  - a) Media auditif, yakni media yang hanya bisa dirasakan oleh indra pendengar. Media ini hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
  - b) Media visual, yaitu media yang bisa dilihat namun tidak ada kandungan suara. Yang termasuk media visual adalah slide, foto, lukisan, gambar, dan lain sebagainya.
  - c) Media audiovisual, yaitu media yang mengandung unsure keduanya, baik itu bisa dilihat dan juga bisa didengar misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya. Kemampuan media ini dianggap menarik, karena memiliki unsur keduanya.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dibagi dalam :
  - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti televise dan radio.
  - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video dan lain sebagainya.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya media dapat dibagi dalam :
  - a) Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip dan lain sebagainya. Jenis media seperti ini memerlukan OHP (*operhead projector*) untuk memproyeksikannya.

- b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, dan lain sebagainya.<sup>6</sup>

## 2. *Game Quizizz*

### a. Pengertian *Quizizz*

*Quizizz* merupakan media pembelajaran berbasis *game* online melalui website atau aplikasi yang tidak berbayar. Sampai saat ini pengguna yang terdaftar atau pendidik di situs *Quizizz* ini telah mencapai 20 juta pengguna siswa yang telah memainkan *game* edukasi ini sudah mencapai 100 juta. Dengan menggunakan internet guru dapat mengakses situs ini secara bersamaan menggunakan gadget atau laptop.<sup>7</sup> Situs ini dapat diakses secara gratis kapanpun dan dimanapun. *Quizizz* juga memiliki banyak fitur yang membuat website ini jauh lebih menarik saat siswa mengakesesnya. Pendiri *Quizizz* ialah Deepak Joy Cheenath, Ankit Gupta yang didirikan pada tahun 2015 yang berkantor pusat di Bengaluru, india.

*Quizizz* merupakan media pembelajaran yang di dalamnya terdapat berbagai fitur menarik mulai dari fitur kuis, *survey*, *game* dan diskusi serta terdapat music yang menghibur. Implementasi penggunaan kuis interaktif ini dapat dilakukan di dalam kelas pada perangkat elektronik. *Quizizz* memungkinkan untuk membuat siswa saling berkompetisi dan memotivasi mereka

---

<sup>6</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2008).

<sup>7</sup> Nunung Supriadi, Destyanisa Tazkiyah, and Zuyinatul Isro, 'Implementasi E-Learning Aplikasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Bahasa Mandarin Di Purwokerto', *Prosiding Seminar Nasional Dan Call for Papers*, 10.1 (2021), 308–316.

dalam belajar. Siswa bisa mengambil kuis di waktu yang bersamaan di dalam 1 kelas dan mereka bisa langsung melihat peringkat mereka. Guru bisa mengamati dan memantau proses pembelajaran tersebut dan hasil dapat diunduh ketika kuis telah selesai untuk mengevaluasi siswa.<sup>8</sup> Pendidik dapat mengatur permainan secara langsung mulai dari penugasan, tim, individu, maupun tes yang hanya bisa dikerjakan satu kali.<sup>9</sup> *Game* website ini membuat siswa lupa jika mereka sedang belajar, karena *Quizizz* ini membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Aplikasi ini bisa diakses melalui website [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com).<sup>10</sup>

*Quizizz* ini dianggap menarik minat siswa karena dengan aplikasi ini dapat menggantikan kuis dengan cara lama yang masih menggunakan kertas dan bolpoin. Namun saat ini kuis bisa dilakukan dengan hanya membuat pertanyaan-pertanyaan yang dibuat dalam suatu website dan dikerjakan oleh orang lain menggunakan kode join. Penggunaan *Quizizz* merupakan pemanfaatan teknologi secara positif dalam menunjang pembelajaran. Tidak hanya itu, layanan yang tersedia dalam *Quizizz* ini mampu member kemudahan bagi guru yang mengintegrasikan nilai dengan excel.

---

<sup>8</sup> Agung Setiawan, 'Implementasi Media *Game* Edukasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 MTs Negeri 4 Sinja', Seminar Nasional Edusaintek, 2019, 167.

<sup>9</sup> W Rohmiyanti and others, *Game* Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekkolah Dasar: Pengertian Media Pembelajaran, Media Berbasis *Game* Edukasi', SEMAI: Seminar ..., 2021, 809–25

<sup>10</sup> Binti Rofingatun Ningamah, 'Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Mata Pelajaran Pai "Studi Kasus SMP Negeri 7 Purwokerto"', Skripsi, 2022, 23.

b. Fitur Aplikasi *Quizizz*

*Quizizz* memiliki berbagai fitur yang mampu menjadi sarana guru dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Dalam aplikasi ini *Quizizz* menyajikan tampilan yang segar dan menyenangkan. Sebuah permainan tidak lepas dengan kreativitas, inovasi, petualangan dan hal menyenangkan yang mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa.<sup>11</sup>

Berbagai fitur menarik *Quizizz* diantaranya adalah :

- 1) Kecepatan siswa: Pertanyaan akan muncul dalam layar setiap siswa, kemudian mereka menjawab dengan langkah dan kecepatan masing – masing dan mereka dapat meninjau nilai mereka di akhir.
- 2) Jutaan kuis publik: setiap hari, guru hebat sudah membuat banyak pertanyaan dalam *Quizizz*.
- 3) Kustomisasi kuis: Guru dapat mengatur dan menyesuaikan tbatas kecepatan, tingkat kesulitan, dan lainnya.
- 4) Kuis dapat dicetak dalam bentuk pdf
- 5) Impor dari Excel (lembaran data)
- 6) Kalkulator Matematika di *Quizizz*
- 7) Saat ini *Quizizz* lebih aman.
- 8) Fitur lima jenis soal:

---

<sup>11</sup> Unik Hanifah Salsabila and others, 'Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA', Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JITUJ, 4.2 (2020), 163–173

- a) Pilihan Ganda (*Multiple Choise*) : terdapat beberapa opsi jawaban yang disediakan oleh guru, dan siswa hanya perlu memilih satu jawaban yang menurut mereka benar.
  - b) Kotak Centang (*Checkbox*): terdapat beberapa opsi yang disediakan, dan siswa boleh memilih lebih dari 1 jawaban.
  - c) Isi bagian yang kosong (*Fill-in-the-blank*) : siswa mengisi jawaban dengan manual di tempat yang telah disediakan, namun batas karakter isian jenis ini hanya 160 karakter.
  - d) Pemilihan atau Survei (*Poll*) : tidak ada jawaban yang benar dalam polling. Anda dapat memilih apakah akan mengizinkan siswa memilih hanya satu opsi atau beberapa opsi.
- 9) Fitur Teleportasi : dalam fitur ini, guru mampu mengambil beberapa soal yang sebelumnya telah dibuat oleh guru lainnya..
- 10) Fitur presentasi interaktif (*Lessons on Quizizz*): fitur ini hanya tersedia untuk pengguna premium. Kelebihannya adalah, pengguna mampu memasukkan gambar, video, teks, audio atau video *youtube* dengan link.
- 11) Fitur Membuat Kelas atau Terintegrasi dengan *google classroom* dan aplikasi belajar lainnya (*edmodo, shoology, dan lain-lain*). Penugasan langsung muncul di akun *Quizizz* dan GC siswa, nilai otomatis terhubung di GC, hanya siswa di kelas GC yang dapat mengerjakan *game*.



12) Fitur mengeksplorasi soal-soal sehingga dapat digunakan secara offline. Soal tersebut dapat disimpan, dicetak, bahkan di convert ke word untuk diberikan ke siswa.

13) Fitur memasukkan gambar dan audio: dengan memanfaatkan fitur audio dapat membuat soal lebih menarik dan interaktif.<sup>12</sup>

c. Kelebihan dan Kekurangan *Quizizz*

1) Kelebihan *Quizizz*

a) *Quizizz* merupakan aplikasi atau website yang mampu diakses oleh siswa atau guru secara gratis.

b) *Bring Your Own Device (BYOD)*: artinya setiap siswa bisa menggunakannya dengan perangkatnya sendiri. *Quizizz* dapat dimainkan oleh siswa dengan segala jenis perangkat baik itu HP, laptop, atau computer.

c) Bisa membuat kuis sendiri. Jadi setiap orang mampu membuat soal sesuai dengan keinginannya.

d) Tidak repot dalam membuat *Quizizz*. Pembuat soal bisa mengumpulkan pertanyaan dari kuis apapun dengan mudah (mengedit kuis publik) dan menambahkan gambar dari internet.

e) *Quizizz* memberi laporan yang terperinci dalam setiap kuis yang telah dilakukan.

---

<sup>12</sup> Almaytiya Putri Rofiqoh, 'Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Di Kelas XI Semester Genap MA Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (*Ptk Online*)', Skripsi IAIN Ponorogo, 2021.

- f) Pertanyaan akan muncul di layar setiap siswa, sehingga mereka mampu menjawab kuis dengan kecepatan masing-masing individu. Peserta didik dapat meninjau jawaban mereka di akhir sesi.
  - g) Peserta didik yang menjawab dengan benar maka akan muncul beberapa poin, tergantung dari kecepatan masing-masing siswa.
  - h) Peserta didik dapat melihat jumlah benar dan salah serta peringkat secara langsung setelah melakukan kuis.
  - i) Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis ada tampilan *Review Question* untuk melihat kembali jawaban yang dipilih.
- 2) Kekurangan *Quizizz*
- a) Siswa mampu membuka tab baru.
  - b) Sulit mengontrol siswa agar tidak membuka *tab* baru
  - c) Siswa bisa mengalami turun peringkat walaupun sudah mengerjakan semua soal, hal ini dikarenakan cepat atau lambatnya pengerjaan soal akan berpengaruh terhadap nilai yang dihasilkan.
  - d) Sangat dipengaruhi oleh internet. Jika jaringan yang digunakan siswa tidak stabil atau kurang baik maka hal ini akan menghambat pengerjaan siswa.

d. Manfaat *Quizizz*

- 1) Penggunaan aplikasi atau web yang mengenalkan metode pembelajaran baru dan peserta didik menjadi lebih kritis.
- 2) Lebih mudah dalam memberikan tugas dengan waktu yang telah ditentukan.
- 3) Menjadikan suasana belajar lebih seru, menyenangkan, menantang dan tidak membosankan bagi peserta didik.
- 4) Sebagai aplikasi alternatif bagi guru dalam melakukan evaluasi belajar karena pembuatan soal yang mudah dan bervariasi.
- 5) Menjadikan sebuah inovasi baru untuk menjadikan pembelajaran lebih efektif.

e. Langkah – Langkah Penggunaan *Quizizz*

Penggunaan *Quizizz* sangatlah mudah, yaitu dengan menyiapkan terlebih dahulu materi yang akan disampaikan dalam bentuk pertanyaan dan jawaban di dalam aplikasi *Quizizz*. Setelah selesai dalam mempersiapkan dan menyusun materi ke dalam pertanyaan yang hendak disisipkan, kemudian buka dan masuk pada aplikasi *Quizizz* atau melalui webnya, yaitu [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com) Sebagaimana tersedia di *playstore* atau laman internet yang lainnya.

Bagi pengguna baru yang sebelumnya belum pernah memiliki akun untuk mengoperasikan *Quizizz* diharuskan untuk mendaftar lebih dulu untuk mendapatkan akun guna mempermudah akses *Quizizz*. Bagi yang pendatang baru, atau yang belum memiliki

akun untuk dapat mengoperasikan aplikasi *Quizizz*, diharuskan untuk mendaftar terlebih dahulu, setelah itu akan mendapatkan akun, guna mempermudah akses terhadap *Quizizz*.<sup>13</sup>

### 3. Motivasi Belajar

#### a. Pengertian Motivasi Belajar

Setiap individu memiliki kondisi internal yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan sehari-hari. Salah satu kondisi internal tersebut adalah “Motivasi”. Motivasi berawal dari kata “Motif” yang artinya adalah penggerak atau pendorong. Kata ini juga dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam suatu individu untuk melakukan sesuatu yang memiliki tujuan. Motif tidak dapat dilihat secara langsung, namun dapat dilihat melalui tingkah laku yang berupa dorongan, rangsangan, yang dapat memunculkan suatu tingkah laku tertentu.

Menurut Mukiyat dan Asnawi, motivasi adalah perasaan yang mempengaruhi kemauan seseorang, sehingga orang itu digerakkan untuk bertindak atau pengaruh energi yang menimbulkan perilaku dan proses dalam diri seseorang dalam menentukan tingkah laku terhadap tujuan.<sup>14</sup> Motivasi dapat mendorong perilaku seseorang apabila terdapat keinginan, menggerakkan serta mengarahkan tingkah laku. Semakin tinggi

---

<sup>13</sup> Yulan Dari, ‘Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat’, Skripsi Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022.

<sup>14</sup> Amna Emda, ‘Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran’, *Lantanida Journal*, 5.2 (2018), 172

motivasi orang tersebut, semakin tinggi intensitas perilakunya. Jadi, yang dimaksud motivasi adalah suatu rangkaian usaha yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Menurut M Utsman Najati, motivasi memiliki tiga komponen pokok, yaitu menggerakkan, mengarahkan, dan menopang.

Motivasi belajar adalah daya penggerak dari diri seorang individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman. Motivasi belajar berkaitan erat dengan motif, karena adanya dorongan dari dalam atau luar yang mempengaruhi system belajar Berdasarkan pendapat teori para ahli di atas mengenai motivasi belajar dapat disimpulkan bahwa bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak seseorang yang dapat berasal dari dalam maupun luar diri siswa yang menyebabkan mereka bertindak secara nyata untuk belajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

#### b. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh motivasi siswa. Guru perlu memberikan dorongan dan arahan untuk memotivasi siswa untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Wijaya Sanjaya terdapat dua fungsi motivasi dalam pembelajaran :

##### 1) Mendorong siswa untuk beraktivitas

Perilaku seseorang disebabkan karena adanya dorongan yang muncul dari dalam disebut motivasi. Besar atau kecilnya

semangat seseorang melakukan suatu hal ditentukan oleh seberapa besar motivasi yang dimiliki. Semangat siswa dalam menyelesaikan tugas dan ingin mendapat nilai yang baik karena siswa memiliki motivasi tinggi untuk belajar.

2) Sebagai Pengarah.

Tingkah laku yang ditunjukkan setiap individu pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau mencapai tujuan yang telah ditentukan. Oleh karena itu motivasi berperan sebagai pendorong usaha, prestasi dan pencapaian.<sup>15</sup>

Menurut Winarsih, terdapat tiga fungsi motivasi, yaitu :

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat. Dalam hal ini motivasi berperan sebagai motor penggerak dari setiap kegiatan yang dilakukan
- 2) Menentukan arah sikap menuju tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian motivasi mampu memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan, jadi adanya motivasi akan memberikan dorongan, arah dan perbuatan yang

---

<sup>15</sup> Neni Fitriana Harahap, Dewi Anjani, and Nabsiah Sabrina, 'Analisis Artikel Metode Motivasi Dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa', Indonesian Journal of Intellectual Publikation, 1.3 (2021), 202

akan dilakukan dalam upaya mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya

c. Ciri – Ciri Motivasi Belajar

Menurut Sardiman A.M (2011:83) mengemukakan ciri-ciri atau indikator motivasi yang ada pada siswa di antaranya adalah:

- 1) Tekun dalam mengerjakan tugas (dapat mengerjakan tugas terus menerus dan tidak berhenti sebelum selesai)
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan atau tidak mudah putus asa. Tidak cepat puas dengan apa yang telah dicapai.
- 3) Memiliki harapan dan cita-cita. Semua peserta didik harus memiliki harapan dan cita-cita dalam menggapai suatu harapan yang diinginkan.
- 4) Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar, dalam belajar kita harus mempunyai minat dalam belajar untuk menggapai apa yang kita inginkan dan mempunyai keinginan yang tajam.
- 5) Mandiri dalam belajar, dalam belajar kita harus mandiri dalam segala sesuatunya jangan mengandalkan teman atau bantuan dari orang lain.
- 6) Berprestasi dalam belajar Apabila seseorang memiliki ciri-ciri seperti di atas, berarti seseorang itu memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Muhammad Uyun and Idi Warsah, Psikologi Pendidikan (Sleman: Deepublish Publisher, 2021), 134.

d. Bentuk – Bentuk motivasi dalam belajar

Ada beberapa bentuk – bentuk motivasi yang dapat dimanfaatkan dalam rangka mengarahkan belajar peserta didik di dalam kelas sebagai berikut :

1) Memberi Angka

Angka yang dimaksud adalah sebagai nilai dari usaha hasil kerja peserta didik. Angka yang diberikan haruslah sesuai dengan hasil kerja yang dilakukan siswa melalui ulangan atau tugas. Angka merupakan salah satu alat motivasi yang cukup berpengaruh dalam memberikan rangsangan kepada siswa untuk mempertahankan atau meningkatkan hasil prestasi belajarnya. Angka ini biasanya terdapat dalam buku rapor atau pada lembar ulangan yang langsung diberikan nilai.

2) Hadiah

Hadiah adalah memberikan suatu barang atau tanda terhadap orang lain sebagai bentuk penghargaan dan kenang-kenangan. Dalam dunia pendidikan, hadiah bisa dijadikan sebagai bahan motivasi siswa. Hadiah bisa diberikan pada siswa yang memiliki prestasi tinggi, memiliki predikat siswa teladan, memiliki nilai yang bagus, atau yang lainnya. Hal ini dilakukan sebagai bentuk penghargaan untuk mempertahankan prestasinya dan tidak menutup kemungkinan akan mendorong siswa lainnya untuk ikut berkompetisi atau bersaing dalam meningkatkan prestasinya.



### 3) Kompetisi

Kompetisi adalah persaingan, dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong peserta didik agar mereka memiliki gairah dalam belajar. Kompetisi baik dalam bentuk individu maupun kelompok dibutuhkan dalam pendidikan sehingga hal ini bisa dimanfaatkan untuk membentuk interaksi belajar mengajar yang kondusif. Untuk menciptakan suasana demikian, guru memiliki peran penting sebagai fasilitator yang mengajak siswa aktif dalam proses pembelajaran. Bila suasana belajar kondusif terbentuk, maka setiap peserta didik terlihat dalam kompetisi untuk menguasai bahan pelajaran.

### 4) *Ego-Involvement*

Menimbulkan kesadaran terhadap peserta didik, agar merasakan pentingnya tugas, dan siswa menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dan berusaha adalah sebagai salah satu motivasi yang penting. Penyelesaian tugas dengan baik merupakan bentuk penghargaan dan harga diri. Peserta didik yang belajar dengan giat bisa jadi karena harga dirinya.

### 5) Memberi Ulangan

Ulangan bisa dijadikan sebagai alat untuk memotivasi. Peserta didik akan mempersiapkan diri jauh hari untuk menghadapi ulangan dengan belajar. Berbagai usaha dilakukan agar siswa mampu menguasai pelajaran yang akan diujikan sehingga memudahkan siswa untuk mengerjakan ulangan. Oleh

Karen itu, ulangan merupakan strategi yang baik untuk memotivasi siswa agar lebih giat belajar.

#### 6) Mengetahui Hasil

Mengetahui hasil belajar menjadikan peserta didik lebih termotivasi. Dengan mengetahui hasil peserta didik terdorong untuk belajar lebih giat lagi. Apabila hasil belajar sudah baik, siswa bisa mempertahankan nilai atau meningkatkan nilai. Begitupun siswa yang memiliki nilai kurang baik juga bisa meningkatkan hasil belajarnya. Bagi peserta didik yang faham betapa pentingnya nilai sebuah prestasi belajar akan meningkatkan intensitas belajarnya guna mendapatkan prestasi belajar.

#### 7) Pujian

Pujian dapat dijadikan sebagai alat motivasi yang baik. Guru bisa memberikan pujian terhadap siswa atas hasil kerjanya dalam mengerjakan tugas di sekolah pujian yang diberikan disesuaikan dengan hasil kerja siswa, tidak dibuat-buat atau bertentangan dengan hasil peserta didik. Dengan pujian, akan membesarkan hati, dan membuat siswa lebih bergairah dalam belajar. Untuk menghindari perasaan iri terhadap siswa lain, guru harus memberikan pujian secara merata sesuai dengan kemampuan dan prestasi setiap siswa.

## 8) Hukuman

Apabila hukuman dilakukan dengan cara yang tepat dan bijak, maka hal ini bisa dijadikan motivasi bagi siswa dan mampu menjadi alat motivasi yang efektif.<sup>17</sup>

### e. Faktor yang Mempengaruhi Proses dan hasil belajar

Motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan yang artinya, terpengaruh kondisi psikologis dan kematangan psikologis siswa. Ada beberapa hal dapat mempengaruhi proses belajar:

#### 1. Faktor lingkungan

Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. Dalam lingkungan lah anak didik hidup dan berinteraksi dalam mata rantai kehidupan yang disebut ekosistem. Selama hidup anak didik tidak bisa menghindarkan diri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya. Interaksi dari kedua lingkungan yang berbeda ini akan selalu terjadi dalam mengisi kehidupan anak.

##### a. Lingkungan Alami

Lingkungan hidup adalah lingkungan tempat tinggal anak didik hidup dan berusaha di dalamnya. Begitu pula peserta didik saat belajar pada keadaan udara yang segar akan lebih baik hasilnya daripada belajar dalam keadaan udara yang panas. Lingkungan sekolah yang baik adalah lingkungan

---

<sup>17</sup> Syaiful Bahri Djamarah, Psikologi Belajar (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), 159.

sekolah yang didalamnya dihiasi dengan tanaman pepohonan sehingga peserta didik merasa nyaman saat belajar berada di lingkungan sekolah.

#### b. Lingkungan Sosial Budaya

Manusia adalah makhluk homo socius yakni makhluk yang bersosialisasi dengan satu sama lain. Hidup dalam kebersamaan dan saling membutuhkan akan melahirkan interaksi sosial. Peserta didik tidak mampu melepaskan diri dari ikatan sosial sistem sosial yang terbentuk mengikat perilaku anak didik untuk tunduk pada norma-norma sosial, asusila, dan hukum yang berlaku di masyarakat. Demikian juga di sekolah, ketika anak didik berada di sekolah maka ia berada dalam sistem sosial sekolah sehingga harus menaati peraturan sekolah. Namun lingkungan sosial budaya di luar sekolah ternyata sisi kehidupan ini mendatangkan masalah tersendiri bagi kehidupan anak didik sehingga pembangunan sekolah ini harus memberikan lingkungan yang nyaman dan bijaksana agar sekolah lebih fokus dalam kegiatan belajar mengajar.

### 2. Faktor Instrumental

#### a. Kurikulum

Kurikulum merupakan unsur yang penting dalam pendidikan karena tanpanya kegiatan belajar mengajar tidak dapat berlangsung sebab materi yang akan disampaikan

belum diprogramkan sebelumnya. Oleh karena itu dalam setiap mata pelajaran guru memiliki kurikulum yang diajarkan kepada anak didik. Setiap guru harus mengetahui dan menjabarkan kurikulum ke dalam program yang lebih terfokus dan lebih jelas sehingga mampu dipahami dan diukur dengan pasti tingkat keberhasilan belajar mengajar yang telah dilaksanakan. Jadi, kurikulum ini diakui dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik di sekolah.

b. Program

Setiap sekolah memiliki program pendidikan yang disusun untuk dijalankan dalam memajukan pendidikan. Keberhasilan atau tidaknya pendidikan dalam suatu instansi tergantung dari baik tidaknya program yang dirancang. Program pengajaran yang dibuat oleh guru sangat berpengaruh terhadap proses belajar itu berlangsung. Gaya belajar peserta didik digiring ke dalam aktivitas belajar tertentu yang menunjang keberhasilan program pengajaran yang dibuat. Program pengajaran yang dibuat tidak hanya berguna bagi guru, tapi juga bagi peserta didik. Bagi guru yang dapat menyeleksi perbuatan sendiri dan kata-kata atau kalimat yang dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran. Bagi anak didik dapat memilih bahan pelajaran

atau kegiatan yang menunjang ke arah penguasaan materi seefektif dan seefisien mungkin.

c. Sarana dan Prasarana

Sarana memiliki arti penting bagi pendidikan. Salah satunya adalah gedung sekolah sebagai tempat yang strategis dan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di sekolah. Salah satu persyaratan untuk membuat suatu sekolah adalah pemilihan gedung sekolah yang di dalamnya terdapat ruang kelas, ruang kepala sekolah, ruang guru, perpustakaan, ruang BP, ruang tata usaha, auditorium, dan halaman sekolah yang memadai. Semua ini bertujuan untuk memberikan kemudahan pelayanan bagi peserta didik.

Selain masalah sarana, fasilitas juga kelengkapan sekolah yang sama sekali tidak bisa diabaikan. Fasilitas mengejar merupakan kelengkapan mengajar guru yang harus dimiliki sekolah. Perlunya buku kependidikan atau keguruan perlu dimiliki oleh guru dalam rangka peningkatan kompetensi keguruan. Alat peraga yang guru perlukan harus sudah tersedia di sekolah agar guru dapat menggunakannya sewaktu-waktu dengan metode mengajar yang akan disampaikan dalam pelajaran di kelas. Lengkap tidaknya fasilitas sekolah membuka peluang guru untuk lebih kreatif dalam mengajar. Sehingga tidak dapat

dipungkiri bahwa sarana dan prasarana mempengaruhi kegiatan belajar mengajar di sekolah.

d. Guru

Guru merupakan unsur yang sangat penting dan mutlak diperlukan di dalam dunia pendidikan. Guru yang profesional lebih mengedepankan kualitas pengajaran daripada material oriented. Kualitas kerja lebih diutamakan daripada mengambil mata pelajaran yang bukan di bidang keahliannya. Untuk menjadi guru yang profesional tidak dapat diandalkan kepada bakat ataupun hasrat ataupun lingkungan belakang, namun harus disertai dengan kegiatan studi dan latihan serta praktek atau pengalaman yang memadai agar muncul sikap guru yang diinginkan sehingga melahirkan kegairahan kerja yang menyenangkan.

3. Kondisi fisiologis

Kondisi fisiologis sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Apabila seseorang dalam keadaan yang bekerjasamanya maka akan berbeda cara belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan. Sehingga kondisi fisiologis yang prima diperlukan pada saat belajar untuk memperoleh hasil yang maksimal.

#### 4. Kondisi Psikologis

##### a. Minat

Minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai suatu hal tertentu daripada yang lainnya. Anak didik biasanya memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.

Dalam konteks itulah diyakini bahwa minat mempengaruhi proses dan hasil belajar pada peserta didik tidak banyak yang dapat diharapkan untuk menghasilkan prestasi belajar yang baik dari seseorang anak yang tidak berminat untuk mempelajari sesuatu. Beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu subjek yang baru adalah dengan menggunakan minat-minat anak didik yang telah ada.



b. Bakat

Bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap proses belajar seseorang. Hal ini tidak ada yang membantah bahwa belajar pada bidang yang sesuai dengan bakat akan memperbesar kemungkinan berhasilnya usaha itu.

c. Motivasi

Motivasi merupakan suatu kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan tertentu. kuat lemahnya motivasi belajar seseorang akan mempengaruhi keberhasilan belajar. Oleh karena itu motivasi belajar perlu diusahakan, terutama yang berasal dari dalam diri dengan cara senantiasa memikirkan masa depan yang penuh tantangan dan harus dihadapi untuk mencapai cita-cita.

d. Kemampuan Kognitif

Dalam dunia pendidikan ada tiga tujuan pendidikan yang sangat dikenal dan diakui oleh hasil pendidikan yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif merupakan kemampuan yang selalu dituntut kepada peserta didik untuk dikuasai karena penguasaan ini menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan. Ada tiga kemampuan yang harus dikuasai sebagai jembatan untuk sampai pada penguasaan kognitif yaitu persepsi, mengingat, dan

berpikir. Persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia. Mengingat merupakan suatu aktivitas kognitif di mana seseorang menyadari bahwa pengetahuannya berasal dari masa lampau atau berdasarkan kesan yang diperoleh. Sedangkan berpikir adalah kelangsungan tanggapan yang disertai dengan sikap pasif dari subjek yang berpikir.<sup>18</sup>

#### 4. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

##### a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

PAI terdiri dari dua makna esensial yaitu “Pendidikan” dan “Agama Islam”. Menurut Plato, pengertian pendidikan adalah pengembangan potensi peserta didik, sehingga intelektual serta moralnya berkembang dan menemukan kebenaran sejati. Disini guru menempati posisi yang pokok dalam memotivasi serta membimbing siswa.<sup>19</sup> Menurut pandangan Al Ghazali, pendidikan adalah usaha pendidik dalam menghilangkan akhlak buruk siswa, kemudian menanamkan akhlak baik untuk menuju kebahagiaan dunia dan akhirat, sedangkan menurut Ibnu Khaldun, pendidikan itu bermakna luas, yang artinya tidak hanya sebatas ilmu pembelajaran saja, namun bagaimana siswa menyerap, menangkap, dan menghayati suatu peristiwa.<sup>20</sup> Selanjutnya, Darajat mengungkapkan bahwa dalam perjalanannya, pendidikan telah

<sup>18</sup> Djamarah, 204.

<sup>19</sup> Mokh Firmansyah, Iman, ‘Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi’, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17.2 (2019), 82.

<sup>20</sup> T. Saiful Akbar, ‘Manusia Dan Pendidikan Menurut Pemikiran Ibn Khaldun Dan John Dewey’, *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15.2 (2015), 230.

diwarnai oleh agama dalam prosesnya. Menurutnya agama merupakan motivasi hidup dan kehidupan, yang menjadi alat pengendalian dan pengembangan diri yang sangat pokok. Tidak hanya sekedar diketahui, dipahami namun mengamalkan agama adalah hal yang penting untuk menjadikan manusia yang utuh. Oleh karena agama Islam adalah salah satu agama yang diakui negara, maka tentunya PAI mewarnai proses pendidikan di Indonesia.

Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar dan terstruktur dalam mempersiapkan peserta didik dalam mengenal. Menghayati, memahami, bertakwa, mengimani, berakhlak mulia dengan mengamalkan ajaran islam melalui kegiatan pengajaran dan bimbingan. Langgulung menuturkan bahwa Pendidikan Agama Islam adalah pendidikan yang memiliki tiga macam fungsi antara lain : (1) Menyiapkan generasi muda dalam memegang peranan di masyarakat di masa mendatang (2) Memindahkan ilmu pengetahuan dari generasi tua ke muda (3) memindahkan nilai yang bertujuan dalam menjaga kesatuan dan keutuhan masyarakat

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa pengertian Pendidikan Agama Islam adalah penanaman nilai –nilai Islam dalam usaha menyiapkan peserta didik dalam memahami, menghayati, mengimani, serta merubah diri dengan berakhlak sesuai ajaran Agama Islam.

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Secara umum, Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengalaman peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah Swt serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Dari tujuan tersebut dapat ditarik beberapa dimensi yang hendak ditingkatkan dan dituju oleh kegiatan pembelajaran Pendidikan agama Islam, yaitu:

- 1) Dimensi keimanan peserta didik terhadap ajaran agama Islam,
- 2) Dimensi pemahaman atau penalaran (intelektual) serta keilmuan peserta didik terhadap ajaran agama Islam,
- 3) Dimensi penghayatan atau pengalaman batin yang dirasakan peserta didik dalam menjalankan ajaran Islam, dan
- 4) Dimensi pengalamannya, dalam arti bagaimana ajaran Islam yang telah di imani, di pahami, dan di hayati atau di internalisasi oleh peserta didik itu mampu menumbuhkan motivasi dalam dirinya untuk menggerakkan, mengamalkan, dan sebagai manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan.

c. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Adapun fungsi pendidikan agama Islam sebagai berikut :

- 1) Pengembangan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT serta akhlak mulia.

Di samping fungsinya sebagai fungsi pendidikan agama Islam juga berfungsi sebagai fungsi agama. Artinya dalam mengetahui ajaran agama Islam tidak lain ialah melalui tahapan proses pendidikan yang pada akhirnya bisa tercapai konsep manusia yang beriman bertakwa dan berakhlak mulia.

- 2) Kegiatan pendidikan dan pengajaran

Pendidikan agama tidak terlepas dari pengajaran agama yakni pengetahuan yang ditujukan kepada pemahaman hukum syarat kewajiban batas dan norma yang wajib dilakukan dan diindahkan sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

- 3) Mencerdaskan kehidupan bangsa

Sebagaimana tujuan pendidikan nasional yang telah tercatat dalam undang-undang sistem pendidikan nasional, begitu pula pendidikan agama Islam di sini berperan sebagai pendukung dalam tercapainya tujuan umum tersebut.

- 4) Fungsi semangat studi keilmuan dan IPTEK

Bangsa Indonesia sebagai bangsa yang berketuhanan dan bangsa yang menginginkan kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi maka dalam pelaksanaannya

pendidikan nasional tidak boleh mengabaikan dua dimensi tersebut.<sup>21</sup>

## B. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Skripsi milik Fitri Kartika Sari yang berjudul “*Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet (Quizizz) Dalam Pembelajaran Akuntansi*” (Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis internet (*Quizizz*) dalam pembelajaran akuntansi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terbukti mampu bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran akuntansi.<sup>22</sup> Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menganalisis tentang media *Quizizz* dalam pembelajaran. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian *Library Research*, sedang penelitian saat ini menggunakan metode Kualitatif. Selain itu peneliti terdahulu meneliti pada mata pelajaran Akuntansi sedangkan peneliti saat ini meneliti pada mata pelajaran PAI.
2. Skripsi milik Putri Robihatul yang berjudul *Analisis Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mi Nurul Huda Gresik (UIN SUNAN AMPEL Surabaya)*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penelitian ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika

---

<sup>21</sup> Fadhil Sentosa and Wawan Ridwan, *Pendidikan Agama Islam Untuk Jenjang Perguruan Tinggi* (Grobogan: CV Sarnu Untung, 2022), 30.

<sup>22</sup> Fitri Kartika Sari, ‘*Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet (Quizizz) Dalam Pembelajaran Akuntansi*’, (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2020).

siswa. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi siswa. Namun perbedaannya adalah, penelitian ini meneliti media video, sedangkan penelitian sekarang meneliti tentang *Quizizz*, selain itu mata pelajaran yang diteliti pada penelitian terdahulu adalah matematika, sedangkan penelitian sekarang PAI.<sup>23</sup>

3. Skripsi milik Eka Ratnasarianti yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 2 Kota Makassar (Universitas Muhammadiyah Makassar)*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi *Quizizz* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia Kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 2 Kota Makassar. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan media pembelajaran *Quizizz*. Namun perbedaannya penelitian ini meneliti pada mata pelajaran bahasa Indonesia, sedangkan penelitian saat ini meneliti mata pelajaran PAI<sup>24</sup>
4. Skripsi milik BInti Rofingatun Ningamah yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Mata Pelajaran PAI “Studi Kasus SMP Negeri 7 Purwokerto” (Universitas

---

<sup>23</sup> P R Awaliyah, ‘*Analisis Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MI Nurul Huda Gresik*’ (UIN Sunan Ampel Surabaya, 2022).

<sup>24</sup> Eka Ratnasarianti, ‘*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Bawakaraeng 2 Kota Makassar*’, (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021).

Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang bagaimana penggunaan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran tatap muka terbatas mata pelajaran PAI di SMP Negeri 7 Purwokerto. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Quizizz*, aplikasi ini merupakan aplikasi yang menyenangkan dan digemari siswa, dan aplikasi ini dinilai efektif serta mampu meningkatkan motivasi siswa. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran PAI. Perbedaannya adalah, penelitian terdahulu meneliti pada saat pembelajaran tatap muka terbatas, sedangkan penelitian saat ini meneliti saat pertemuan tatap muka secara penuh, dan menambahkan variable meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Selain itu, objek penelitian terdahulu dilakukan di SMA N 1 Nguntoronadi dan penelitian saat ini objek penelitian berada di SMA N 1 Nguntoronadi Kabupaten Wonogiri.<sup>25</sup>

### **C. Kerangka Berfikir**

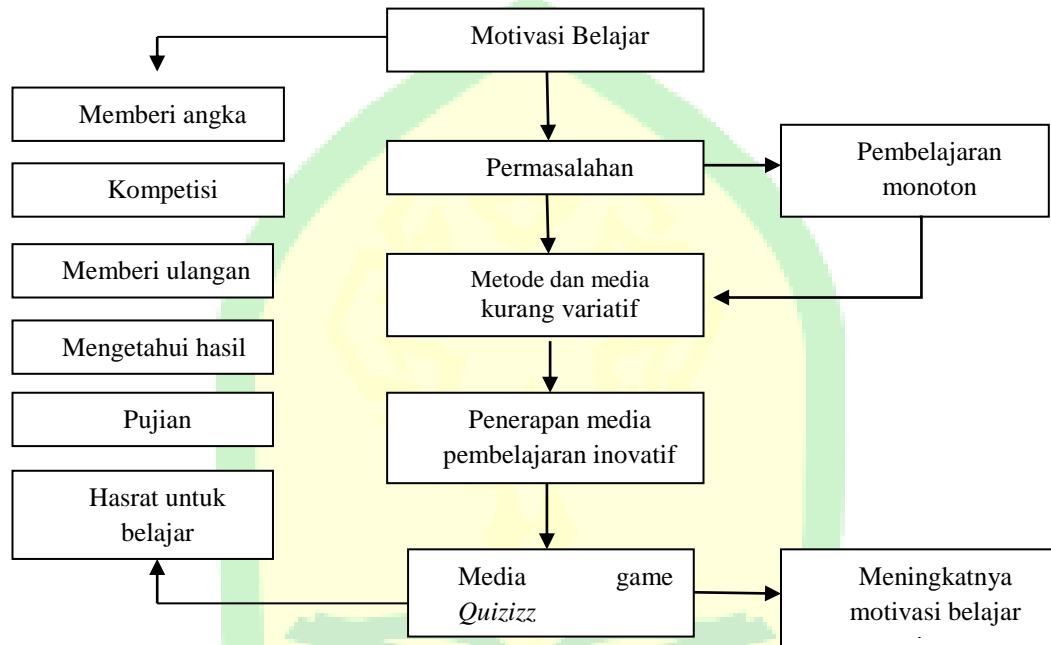
Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI di SMA N 1 Nguntoronadi Kabupaten Wonogiri agar memudahkan peserta didik, memecah kebosanan, dan pembelajaran yang monoton saat guru melakukan proses belajar mengajar. Media kuis interaktif ini membantu siswa dalam mengakses materi, soal maupun ujian sesuai waktu yang

---

<sup>25</sup> Binti Rofingatun Ningamah, '*Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Mata Pelajaran PAI "Studi Kasus SMP Negeri 7 Purwokerto"*', (UIN Profesior Kiai Haji Saifudin Zuhri, 2022).



ditetapkan guru, selain itu tampilan yang menarik dengan musik membuat kegiatan belajar dirasa lebih menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan saat mengikuti pelajaran.



Gambar 2.1 Kerangka berfikir



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu metode penelitian yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah atau keunikan pada suatu hal tertentu. Menurut Mc Millan dan Schumacher mengatakan, bahwa penelitian ini bisa disebut dengan pendekatan investigasi karena peneliti bertatap muka dan berinteraksi langsung dengan orang-orang yang ada di tempat penelitian.<sup>1</sup> Metode kualitatif menghasilkan data berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari beberapa narasumber dan pelaku serta lingkungan yang diamati. Dalam penelitian ini peneliti adalah kunci, karena peneliti lah yang mengamati, mewawancarai dan mencatat bagaimana fenomena serta perubahan apa yang terjadi. Secara sederhana, tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menemukan jawaban pada fenomena tertentu melalui prosedur penelitian ilmiah secara tersistematis dengan menggunakan pendekatan kualitatif.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian kualitatif deskriptif. Karena dalam hal ini, penulis segera melakukan analisis data dengan memperkaya informasi, mencari hubungan, membandingkan, menemukan pola atas dasar data aslinya.<sup>2</sup> Hasil analisis data berupa pemaparan mengenai situasi yang diteliti yang disajikan dalam bentuk

---

<sup>1</sup> Masrukhin, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Media Ilmu Press, 2014), 28.

<sup>2</sup> Jamal Ma'mur Asmani, *Tuntutan Lengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan* (Jogjakarta : Diva Press, 2011), 75.

uraian naratif. Hakikat pemaparan data pada umumnya menjawab pertanyaan-pertanyaan mengapa dan bagaimana suatu fenomena terjadi. Penelitian kali ini mengambil jenis metode ini karena dapat mengetahui kegiatan pendidikan yang terjadi secara langsung di lapangan untuk penyempurnaan proses pendidikan.

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan di SMA N 1 Nguntoronadi, Kabupaten Wonogiri Provinsi Jawa Tengah. Pemilihan lokasi tempat penelitian ini melalui beberapa alasan yang digunakan untuk bahan pertimbangan, diantaranya adalah karena SMA N 1 Nguntoronadi merupakan sekolah Negeri dan adiwiyata yang telah terakreditasi A, dengan berbagai prestasi-prestasi yang telah diperoleh, dan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang terselenggara di sekolah tersebut senantiasa mengoptimalkan potensi guru dan pemanfaatan perkembangan teknologi sebagai penunjang pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif serta efisien, dengan menggunakan rangkaian metode serta ragam jenis media pembelajaran termasuk *Quizizz* untuk mata pelajaran PAI.

Penelitian ini dilakukan melalui dua tahap, yang pertama adalah tahap observasi pendahuluan, dan yang kedua adalah tahap penelitian. Tahap observasi pendahuluan dilakukan dengan tujuan untuk meminta permohonan izin serta kesediaan terkait kerjasama dan juga bimbingan untuk melakukan penelitian, bertemu dengan pihak terkait, dan melakukan pengamatan, wawancara, serta dokumentasi untuk menggali segala informasi mengenai gambaran umum kegiatan pembelajaran di sekolah

tersebut. Tahap penelitian yang berkaitan dengan proses pembelajaran PAI secara tatap muka terbatas siswa dilakukan tepatnya pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Selama jangka waktu tersebut peneliti memanfaatkan waktu dengan melakukan pengamatan, wawancara, dan dokumentasi yang lebih khusus, rinci, dan kompleks yang digunakan untuk pengumpulan data, penyajian data, menganalisis data, serta penyusunan laporan hasil penelitian.

### **C. Data dan Sumber Data**

Dalam penelitian, sumber data merupakan faktor penting karena hal ini akan menyangkut dari kualitas hasil penelitian. Oleh karena itu sumber data menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan metode pengumpulan data. Sumber data terdiri dari sumber data primer dan sekunder.

#### **1. Data Primer**

Data primer adalah data yang didapatkan langsung dari subjek penelitian. Peneliti memperoleh data secara langsung dari sumber pertama (bukan perantara) baik kelompok atau individu. Menurut Kothari, data primer adalah data yang dikumpulkan baru pertama kalinya serta memiliki karakter asli. Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata – kata dan tindakan, selebihnya terdapat data tambahan berupa dokumen dll.<sup>3</sup> Data primer dianggap lebih akurat, karena data ini disajikan secara terperinci.

---

<sup>3</sup> Anim Purwanto, *Konsep Dasar Penelitian Kualitatif: Teori Dan Contoh Praktis* (Lombok: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2021), 56.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh secara tidak langsung yakni melalui perantara. Data sekunder bisa berupa laporan, atau bukti catatan yang telah tersusun dalam data dokumenter. Menurut Kothari, data sekunder berarti data yang sudah ada, yaitu data yang sudah ada dan dikumpulkan serta dianalisis orang lain. Oleh karena itu ketika peneliti mencari berbagai data sekunder, maka peneliti harus melihat berbagai sumber yang ada peneliti harus berhati-hati dalam menggunakan data, karena bisa saja data sekunder tidak sesuai dengan masalah apa yang ingin diteliti.<sup>4</sup>

### D. Prosedur Pengumpulan Data

John Creswell (2008) mengemukakan pendapat mengenai tahapan penelitian kualitatif adalah sebagai berikut :

Pertama, dimulai dengan mengidentifikasi masalah yang merupakan fokus utama dalam sebuah penelitian. Identifikasi masalah berhubungan dengan persoalan yang akan dikaji. Sehingga dalam bagian ini menjelaskan mengapa hal ini perlu untuk diteliti sehingga pembaca yakin akan penelitian tersebut.

Kedua, pembahasan atau penelusuran kepustakaan (*literature review*). Dalam hal ini, peneliti mengulik bahan bacaan mulai dari jurnal, buku yang membahas teori tentang topik yang akan diteliti. Pada bagian ini peneliti mencari bahan bacaan, jurnal yang memuat bahasan dan teori tentang topik yang akan diteliti.

---

<sup>4</sup> Purwanto, 58.

Ketiga, menentukan tujuan dari penelitian. Pada bagian ini peneliti mengidentifikasi maksud utama dari kegiatan penelitian yang dilakukan.

Keempat, pengumpulan data. Pengumpulan data menyangkut pula pemilihan dan penentuan calon partisipan yang potensial. Dalam bagian ini juga ditentukan jumlah partisipan atau narasumber yang akan terlibat dalam penelitian.

Kelima, analisis dan penafsiran data. Dalam bagian ini biasanya berhubungan dengan data yang telah didapat dan biasanya berbentuk teks. Selanjutnya data dianalisis dan diklasifikasikan. Ide yang sama dikategorikan dalam satu pembahasan yang nantinya akan muncul beberapa ide dan berkembang menjadi tema-tema. Dan kemudian ditafsirkan atau diinterpretasi peneliti sehingga menghasilkan gagasan atau teori yang baru.

Keenam, tahap terakhir ialah pelaporan. Pada umumnya metode penelitian kualitatif dengan corak deskriptif akan menghasilkan laporan yang cukup tebal dengan memuat gambaran secara luas dan mendalam mengenai situasi, lingkungan dan pengalaman partisipan sehingga pembaca mampu memahami isi laporan.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Jozef Raco, *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik Dan Keunggulannya* (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010),18

## E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah proses mengumpulkan data yang dibutuhkan oleh peneliti, dalam sebuah penelitian kita harus mendapatkan data yang sah atau valid. Oleh karenanya untuk memperoleh hasil yang valid dalam sebuah penelitian, kita perlu menggunakan sebuah teknik pengumpulan data, oleh karena itu peneliti akan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data meliputi:

### 1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan yang mengamati dan memperhatikan, mencatat serta mempertimbangkan secara akurat terhadap suatu fenomena tertentu. Peneliti melakukan pengamatan dan mencatat apa yang terjadi dalam suatu permasalahan atau keunikan yang diteliti Teknik observasi dilakukan untuk mengetahui, menemukan dan mengambil informasi dari suatu kejadian atau peristiwa yang di tulis secara sistematis dan berdasarkan pada landasan penelitian yang telah dirumuskan oleh peneliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik observasi untuk mengambil data yang berkaitan dengan sekolah, yang berupa profil, visi misi, dan lain sebagainya. Adapun dalam penelitian ini termasuk *participatory observation* karena peneliti ikut serta dalam kegiatan yang berlangsung.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Muhammad Nasikh, 'Efektifitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas Ix Di MTs Negeri 4 Surabaya' (UIN Sunan Ampel Surabaya, 2021).

Adapun kegiatan yang akan dilakukan selama penelitian yaitu mengamati bagaimana penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam media pembelajaran mata pelajaran PAI siswa kelas XI SMA N 1 Nguntoronadi Kabupaten Wonogiri, mewawancarai secara langsung semua informan yaitu guru PAI, dan sebagian siswa kelas XI SMA N 1 Nguntoronadi. Selain itu peneliti juga mencari data dan sumber data, dokumentasi dan lain-lain yang dibutuhkan secara langsung di SMA N 1 Nguntoronadi

## 2. Wawancara

Selain observasi, peneliti juga menggunakan metode wawancara dalam mengumpulkan data. Wawancara yang dimaksud oleh penelitian ialah teknik dalam pengumpulan data dengan mengajukan beberapa pertanyaan, kepada responden serta mencatat atau merekam jawabannya yang diberikan oleh responden tersebut. Teknik wawancara dalam penelitian ini dapat dilakukan secara langsung dan tidak langsung. Langsung yang dimaksud adalah wawancara dilakukan langsung bersama responden tanpa perantara, sedangkan wawancara tidak langsung dilakukan bukan pada responden yang dituju melainkan orang lain yang tau terkait responden tersebut.

Dalam penelitian ini wawancara dilakukan pada guru PAI dan siswa kelas XI SMAN 1 Nguntoronadi Kabupaten Wonogiri. Dalam wawancara ini menggunakan wawancara terstruktur dimana peneliti telah mempersiapkan pertanyaan yang akan diajukan. Metode wawancara digunakan dalam memperkuat data yang diperoleh.



### 3. Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan cara yang digunakan dalam mengumpulkan data berupa catatan, transkrip, buku, majalah, dan lain sebagainya. Dokumen yang diperlukan haruslah sesuai dengan focus penelitian guna melengkapi data.<sup>7</sup> Dokumentasi ini digunakan untuk melengkapi data dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan. Metode dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan mempelajari dokumen, arsip, catatan-catatan atau hal-hal lain guna melengkapi informasi-informasi tentang penggunaan media pembelajaran melalui aplikasi *Quizizz* pada mata pelajaran PAI kelas XI SMA N 1 Nguntoronadi Kabupaten Wonogiri.

### F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses menyusun dan mencari secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam berbagai kategori, dijabarkan ke dalam unit-unit, menyusun ke dalam pola, dan memilih mana yang penting dan yang akan di pelajari, sehingga mudah dibaca oleh diri sendiri maupun orang lain. Terdapat dua model dalam analisis data pada suatu penelitian dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Analisis induktif. Model ini menganalisa data yang prosesnya berlangsung dari fakta fakta data ke teori. Penggunaan analisis dengan cara ini untuk menghindari manipulasi data penelitian

---

<sup>7</sup> Umar Sidiq and Moh Miftachul Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan* (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019), 72.

sehingga berdasarkan data yang baru akan disesuaikan dengan teori. Menurut Bryman dan Burgess analisis data model induktif ini sangat erat kaitannya dengan studi mengenai permasalahan sosial.

2. Analisis deduktif. Analisis data secara deduktif adalah analisis data yang berkebalikan dari model induktif pada model ini yaitu prosesnya berlangsung dari teori-teori baru ke fakta.<sup>8</sup>

Penelitian ini menggunakan teknik Miles and Huberman, dimana teknik analisis penelitian ini terdiri dari tiga jalur yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.<sup>9</sup>

1. Reduksi Data

Reduksi data yaitu merangkum, memilih hal-hal yang penting dan memfokuskan hal-hal yang pokok, sehingga setelah data di reduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan memberikan kemudahan pada peneliti.<sup>10</sup> Data yang telah didapatkan tentunya beragam, dan peneliti harus menganalisis sejak dimulainya penelitian.

2. Penyajian Data

Penyajian data ialah sekumpulan informasi yang tersusun, yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan mencemari penyajian data ini, maka akan dapat dipahami apa yang sedang terjadi dan apa yang

---

<sup>8</sup> Martina Pakpahan and others, *Metode Penelitian* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022).

<sup>9</sup> Albi Anggito and Johan Setiyawan, *Metode Penelitian Kualitatif* (Sukabumi: CV Jejak, 2014), 109.

<sup>10</sup> Yulan Dari, 'Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat', Skripsi, 2022.

harus dilakukan. Artinya meneruskan analisis atau mencoba untuk mengambil sebuah tindakan dengan memperdalam temuan tersebut. Hal ini dilakukan untuk memudahkan bagi peneliti melihat gambaran dan bagian-bagian tertentu dari data penelitian, sehingga dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya. Tetapi yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan demikian peneliti dapat melihat apa yang sedang terjadi, dan menentukan apakah menarik kesimpulan ataukah terus melangkah melakukan analisis.

### 3. Kesimpulan

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Jadi makna-makna yang muncul dari data harus diuji kebenarannya, kekokohannya, dan kecocokannya yakni yang merupakan validitasnya. Peneliti pada

tahap ini mencoba menarik kesimpulan berdasarkan tema untuk menemukan makna dari data yang dikumpulkan. Kesimpulan terus dikaji selama penelitian berlangsung hingga mencapai kesimpulan yang lebih dalam.

### **G. Pengecekan Keabsahan Penelitian**

Untuk mempertimbangkan data penelitian kualitatif sebagai penelitian ilmiah, maka perlu dilakukan uji validitas data. Adapun teknik pengujian validitas data adalah sebagai berikut : uji kredibilitas data atau kredibilitas data dalam hasil penelitian kualitatif dilakukan dengan memperluas observasi terhadap kesinambungan penelitian, dan triangulasi.

#### **1. Perpanjangan Pengamatan**

Dengan perpanjangan pengamatan peneliti akan kembali ke lapangan, melakukan pengamatan, wawancara lagi dengan narasumber yang pernah bertemu sebelumnya atau baru disini. Dengan perluasan observasi ini, maka hubungan antara peneliti dan narasumber akan terjalin semakin erat, semakin akrab (tanpa jarak), semakin terbuka, dan saling percaya, sehingga tidak ada informasi yang disembunyikan lagi. Waktu yang dibutuhkan untuk memperluas pengamatan ini akan tergantung pada kedalaman, keluasan, kepastian data. Pada saat memperluas ruang lingkup observasi untuk menguji kredibilitas data, penelitian ini harus fokus pada pengujian data yang diperoleh dan apakah data yang diperoleh telah diperiksa kembali ke lapangan. Jika data sudah benar berarti kredibel, maka waktu perpanjangan pengamatan dapat di akhiri. Untuk membuktikan apakah peneliti melakukan uji

kredibilitas melalui perpanjangan pengamatan atau tidak, maka akan lebih baik kalau dibuktikan dengan surat keterangan perpanjangan.

## 2. Meningkatkan ketekunan

Ketekunan observasi merupakan teknik untuk mengecek keabsahan data berdasarkan “derajat kegigihan kegiatan observasi yang dilakukan oleh peneliti”. Perbaikan terus menerus berarti pengamatan yang lebih cermat dan terus menerus. Dengan cara ini, determinisme data dan urutan kejadian dapat direkam secara deterministik dan sistematis.

## 3. Triangulasi

Triangulasi dalam tes kreativitas ini diartikan sebagai pemeriksaan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu yang berbeda, dengan penjelasan sebagai berikut :

### a. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber dilakukan untuk menguji kredibilitas data dengan cara memeriksa data yang diperoleh dari berbagai sumber.

### b. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik diselesaikan dengan menggunakan teknologi yang berbeda untuk memeriksa data sumber yang sama untuk menguji keabsahan data.

### c. Triangulasi waktu

Triangulasi waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data.

Pagi hari saat informan masih fresh, tidak banyak masalah

dengan data yang dikumpulkan dengan menggunakan teknologi wawancara, dan data yang lebih efektif akan diberikan agar lebih kredibel. Oleh karena itu untuk menguji kredibilitas data dapat dilakukan dengan melakukan pengecekan wawancara, observasi atau teknik lain pada waktu atau situasi yang berbeda.<sup>11</sup>

#### **H. Tahapan Penelitian**

1. Pada tahap pra lapangan, meliputi penyusunan rancangan penelitian melalui lapangan dan pengurusan pengizinan.
2. Tahap pekerjaan lapangan yaitu memahami latar belakang penelitian, menulis peristiwa yang akan diamati serta menganalisis data lapangan.
3. Tahapan analisis data, yaitu penulis menyusun hasil pengamatan, wawancara, data tertulis untuk melakukan analisis data dengan cara distributif dan dipaparkan dalam bentuk narasi.
4. Tahap penulisan hasil laporan penelitian.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Umar Sidiq and Moh Miftachul Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan* (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019), 75.

<sup>12</sup> Sidiq and Choiri, 24.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Latar Penelitian

##### 1. Sejarah Berdirinya SMA N 1 Nguntoronadi

SMA N 1 Nguntoronadi merupakan lembaga pendidikan yang berada di Kecamatan Nguntoronadi, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah. Didirikan pada tanggal 28 April 2016 yang diresmikan oleh Ibu Yuli Bangun Nursanti, S.Pd., M.Pd yang dulunya masih menjabat sebagai Kepala SMA N 1 Wonogiri. Selang beberapa bulan kemudian ditetapkan kepala sekolah baru Bapak Widodo, S.Pd., M.Pd. Pada awal tahun sekolah ini berdiri, sarana dan prasarananya hanya ada 3 ruang kelas dan 1 ruang guru.

Tahun pertama sekolah ini berdiri, SMA N 1 Nguntoronadi memiliki program unggulan yakni “Program *Life Skill*”. Program ini bertujuan untuk melatih kemampuan siswa, disamping ilmu pengetahuan namun juga mempunyai ilmu tambahan yang bisa digunakan untuk bekerja nanti. Program tersebut berupa TKJ, Menjahit, dan Programmer.

Pada tahun 2020 SMA N 1 Nguntoronadi kemudian mendapat akreditasi A dan mulai mengembangkan menjadi sekolah adiwiyata. Dengan hal ini SMA N 1 Nguntoronadi mulai mengembangkan produktivitas sekolah serta sarana dan prasarana. Selama beberapa

tahun sekolah ini berdiri sudah mengalami pergantian kepala sekolah sebanyak 4 kali. Dan pada tahun 2023 ini kepala sekolah SMA N 1 Nguntoronadi adalah Bapak Teguh, S.Pd., M.Pd.

## 2. Profil SMA N 1 Nguntoronadi

<b>A. Identitas Sekolah</b>		
Nama Sekolah	:	SMAN 1 NGUNTORONADI
NPSN	:	69947125
Jenjang Pendidikan	:	SMA
Status Sekolah	:	Negeri
Alamat Sekolah	:	JL. Raya Solo-Baturetno KM. 20
RT / RW	:	4 / 2
Kode Pos	:	57671
Kelurahan	:	Kedungrejo
Kecamatan	:	Kec. Nguntoronadi
Kabupaten/Kota	:	Kab. Wonogiri
Provinsi	:	Prov. Jawa Tengah
Negara	:	
<b>B. Data Pelengkap</b>		
SK Pendirian Sekolah	:	420/339/2016
Tanggal SK Pendirian	:	2016-04-28
Status Kepemilikan	:	Pemerintah Daerah
SK Izin Operasional	:	420/339/2016
Tgl SK Izin Operasional	:	2016-04-28
Nomor Rekening	:	2147483647
Nama Bank	:	BPD JAWA TENGAH...
Cabang KCP/Unit	:	BPD JAWA TENGAH CABANG WONOGIRI...
Rekening Atas Nama	:	SMANINGUNTORONADI...
MBS	:	Ya



Luas Tanah Milik (m2)	:	3
Luas Tanah Bukan Milik (m2)	:	0
Nama Wajib Pajak	:	DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN PROVINSI JAWA TENGAH
NPWP	:	002841021512000
<b>C. Kontak Sekolah</b>		
Nomor Telepon	:	2147483647
Email	:	<a href="mailto:sma.mbetal@gmail.com">sma.mbetal@gmail.com</a>
Website	:	<a href="http://sman1nguntoronadi.sch.id">http://sman1nguntoronadi.sch.id</a>

Tabel 4.1 Profil SMA N 1 Nguntoronadi

### 3. Letak Geografis SMA N 1 Nguntoronadi

SMAN 1 Nguntoronadi beralamat di Jl. Raya Solo-Baturetno Km. 20, Kedungrejo, Kec. Nguntoronadi, Kab. Wonogiri, Jawa Tengah, dengan kode pos 57671. Lingkungan SMA N 1 Nguntoronadi memiliki lokasi yang cukup strategis karena dikelilingi dengan area padat penduduk. Dengan suasana yang asri dan tenang dari kebisingan sehingga membuat siswa nyaman dalam belajar. Di sisi timur sekolah berbatasan dengan TK Pembina Nguntoronadi, di sisi selatan berbatasan dengan pasar Nguntoronadi, dan di sisi utara dan barat berbatasan dengan rumah warga.

P O N O R O G O

#### 4. Visi Misi dan Tujuan SMA N 1 Nguntoronadi

##### a. Visi

“Terwujudnya lulusan yang beriman dan bertakwa, unggul dalam prestasi, karakter, keterampilan, dan peduli lingkungan.”

##### b. Misi

- 1) Meningkatkan pembinaan wawasan dan kesadaran peserta didik dalam beribadah, toleransi beragama, dan beramal kebajikan.
- 2) Mengoptimalkan layanan pembelajaran dengan mengembangkan kemampuan peserta didik berfikir kritis, kreatif, inovatif, komunikatif, kolaboratif, dan percaya diri mengacu perkembangan era digital.
- 3) Meningkatkan kualitas lulusan peserta didik sesuai SKL SMA dan mengupayakan hasil yang baik pada kegiatan Asesmen Nasional (AN), UTBK serta kegiatan penilaian yang lain.
- 4) Meningkatkan partisipasi pelayanan pembinaan kompetisi Sains, FLS2N, lomba mata pelajaran, ekstrakurikuler, dan kelompok bakat minat peserta didik yang lain.
- 5) Meningkatkan pembinaan kedisiplinan, pemeliharaan sikap, serta budi pekerti luhur, serta mengembangkan wawasan dan kesadaran hidup berbangsa dan bernegara bagi seluruh warga sekolah.
- 6) Mewujudkan peserta didik yang memiliki daya saing dalam dunia kerja.

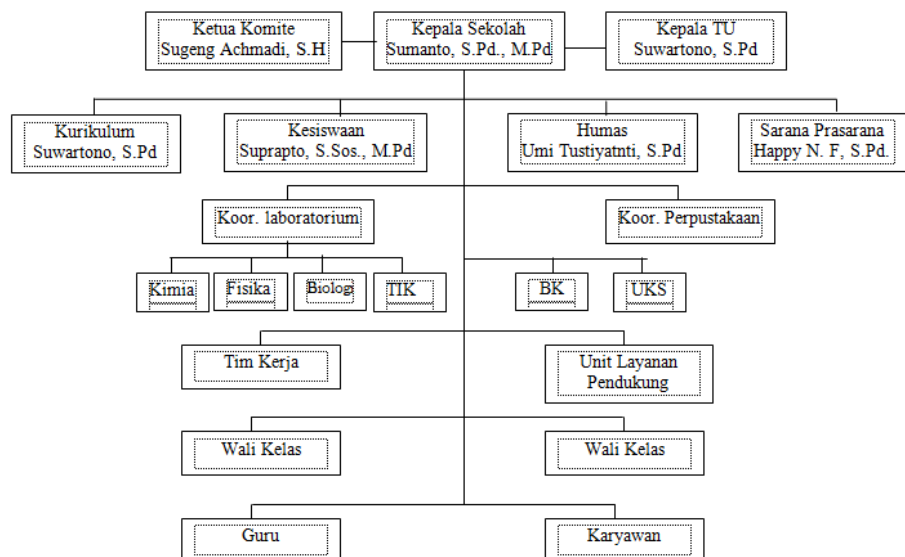
- 7) Menciptakan jiwa kewirausahaan bagi peserta didik dan seluruh warga sekolah.
- 8) Meningkatkan wawasan dan kesadaran siswa dan warga sekolah terhadap pelestarian lingkungan hidup dan mencegah pencemaran lingkungan demi tercapainya sekolah adiwiyata.
- 9) Meningkatkan kualitas penilaian dengan memberdayakan sistem penilaian autentik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 10) Meningkatkan kualitas sistem manajemen dan layanan publik dengan menerapkan sistem pembiayaan sekolah yang transparan dan akuntabel untuk menunjang akselerasi sekolah.

c. Tujuan

- 1) Menyediakan sarana prasarana pendidikan yang memadai;
- 2) Melaksanakan proses belajar mengajar secara efektif dan efisien, berdasarkan semangat keunggulan lokal dan global
- 3) Meningkatkan kinerja masing-masing komponen sekolah yang terdiri dari Kepala Sekolah, guru/ tenaga pendidik, tenaga kependidikan, peserta didik, dan komite sekolah untuk bersama-sama melaksanakan kegiatan yang kreatif dan inovatif sesuai dengan tugas, pokok dan fungsi masing-masing
- 4) Meningkatkan program ekstrakurikuler dengan mewajibkan pramuka bagi seluruh warga dan ekstra kurikuler yang lain, agar lebih efektif dan efisien sesuai dengan bakat dan minat

peserta didik sebagai salah satu sarana pengembangan diri peserta didik

- 5) Mewujudkan peningkatan kualitas lulusan yang memiliki sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang seimbang, sehingga dapat meningkatkan jumlah lulusan yang melanjutkan ke perguruan tinggi dan mawadahi, memberikan arahan dan solusi bagi peserta didik yang tidak berkesempatan untuk melanjutkan pendidikannya
- 6) Menyusun dan melaksanakan tata tertib dan segala ketentuan yang mengatur operasional warga sekolah dengan baik; dan
- 7) Meningkatkan kualitas semua sumber daya manusia baik tenaga pendidik, tenaga kependidikan, dan peserta didik yang dapat berkompetisi baik lokal maupun global.
- 8) Struktur Organisasi SMA N 1 Nguntoronadi



Gambar 4.1 Struktur organisasi SMA N 1 Nguntoronadi

## 5. Peserta Didik SMA N 1 Nguntoronadi

No	Uraian	Detail	Jumlah	Total
1	Kelas 10	L	26	142
		P	116	
2	Kelas 11	L	34	141
		P	107	
3	Kelas 12	L	23	128
		P	105	

Tabel 4.2 Peserta didik SMA N 1 Nguntoronadi

**B. Deskripsi Data**

**1. Penggunaan media *game Quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMAN 1 Nguntoronadi Wonogiri**

Setelah peneliti melakukan penelitian dengan observasi, wawancara dan dokumentasi, maka peneliti akan mendeskripsikan tentang penggunaan media *game* edukasi *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMA N 1 Nguntoronadi. Dengan menggunakan metode tersebut peneliti berusaha mendapatkan data dengan sedetil mungkin. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait gambaran sistem pembelajaran yang dimana informan tersebut adalah guru PAI SMA N 1 Nguntoronadi, dan siswa kelas XI. Sedangkan dokumentasi dilakukan untuk memperoleh informasi yang belum didapatkan melalui metode lain seperti identitas sekolah, letak geografi sekolah, dan lain-lain. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 16 Februari 2023 terhadap narasumber yakni Ibu Rosyida selaku guru

PAI di SMA N 1 Nguntoronadi menunjukkan penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran mata pelajaran PAI yakni sebagai berikut

Sudah berjalan baik mbak. Saya menggunakan *Quizizz* ini untuk evaluasi anak-anak. Penggunaannya juga saya selang seling dengan media lainnya namun aplikasi *Quizizz* ini saya rasa merupakan aplikasi yang cukup praktis dan berbeda dengan media lainnya. Guru tidak monoton dalam memberikan evaluasi secara tulis terus menerus tapi kita menggunakan kuis biar lebih inovatif. *Quizizz* ini juga saya rasa cukup membantu bapak ibu guru. Di sekolah ini hampir semua bapak ibu guru sudah pernah menggunakan *Quizizz* di kelas. Ini kan berupa game ya, jadi tidak membuat siswa jenuh tapi juga sambil belajar. Dan menurut saya ini cukup efektif karena siswa juga semangat serta antusias dalam pembelajaran.<sup>1</sup>

Wawancara yang peneliti lakukan dengan Ibu Rosyida ini serupa dengan jawaban yang dikemukakan David selaku siswa kelas XI MIPA I dengan jawaban sebagai berikut :

Menurut saya *Quizizz* ini websitenya bagus mbak. Bisa digunakan untuk bermain sambil belajar. Apalagi untuk siswa seperti kami yang mudah bosan. Kadang-kadang ulangan PAI itu kan juga sedikit membosankan kalau dengan media tulis, tapi dengan media internet jadi lebih menarik.<sup>2</sup>

Senada dengan David, Nanda juga mengungkapkan hal yang sama sebagai berikut :

Menurut saya sudah bagus mbak, sudah beberapa kali pakai *Quizizz* setiap ulangan. Soalnya kadang bosan mbak kalau ulangannya nulis, kalau pakai media seperti ini jadi lebih menyenangkan. Gak spaneng waktu liat nama di papan peringkat bisa kejar kejaran nilai.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Wawancara dengan guru PAI. Lihat transkrip wawancara nomor 01/W/20-02-2023.

<sup>2</sup> Wawancara dengan siswa David. Lihat transkrip wawancara nomor 01/W/20-02-2023

<sup>3</sup> Wawancara dengan siswa Nanda. Lihat transkrip wawancara nomor 01/W/20-02-2023

Berdasarkan wawancara dari narasumber diatas terbukti bahwa mereka memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan *Quizizz*. Media ini sudah digunakan di SMA N 1 Nguntoronadi dengan baik dimana peneliti mengamati penggunaannya bukan pada saat memberikan materi, namun pada saat evaluasi.<sup>4</sup> Narasumber menganggap bahwa media ini cukup praktis digunakan dan bermanfaat.

*Quizizz* didirikan pada tahun 2015 dan mulai dikenal sejak adanya Covid 19 karena mengharuskan siswa belajar jarak jauh dengan menggunakan media internet. Sebelumnya guru PAI SMAN 1 Nguntoronadi masih menggunakan media tulis dan ceramah saja, namun dengan perkembangan yang ada guru mulai menyadari tentang penggunaan teknologi dalam mengajar. Mengetahui bahwa SMA N 1 Nguntoronadi sudah menggunakan *Quizizz* untuk pembelajaran, peneliti menanyakan tentang berapa lama penggunaan media ini diterapkan di SMA N 1 Nguntoronadi dalam pembelajaran PAI kepada Ibu Rosyida yang menjelaskan sebagai berikut :

Sebelum pandemi itu sudah pernah dilakukan, tapi saya juga masih belajar menggunakan aplikasi ini dari guru di sekolah lain sambil sharing. Dulu pernah ada kalau tidak salah pelatihan buat mengoperasikan *Quizizz* ini mbak. Semenjak ada pandemi, aplikasi ini mulai digiatkan dalam mendukung pembelajaran jarak jauh berupa kuis jadi anak - anak bisa mengerjakan tugas dirumah. Setelah pandemi media *Quizizz* ini masih saya gunakan lagi di kelas dengan tatap muka.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Lihat catatan lapangan observasi nomor 03/W/22-02-2023

<sup>5</sup> Wawancara dengan guru PAI. Lihat transkrip wawancara nomor 02/W/20-02-2023

Untuk siswa sendiri mengaku bahwa penggunaan media teknologi berbasis internet mata pelajaran PAI sudah mereka lakukan sejak masa pandemi Covid 19. Peserta didik menggunakan media *Quizizz* ini untuk mengerjakan tugas dirumah sehingga setelah pandemi siswa sedikit demi sedikit sudah memahami tentang kuis pada website ini.<sup>6</sup>

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, pemanfaatan Media *Quizizz* dilakukan pada saat evaluasi pembelajaran, dimana guru PAI memberikan sejumlah soal baik itu isian atau pilihan ganda. Dengan fitur yang beragam guru bisa memilih sistem kuis dengan jawaban model seperti apa yang diinginkan. Seperti yang dipaparkan oleh Ibu Rosyida yang menjelaskan tentang kapan penggunaan media *Quizizz* :

Biasanya saya menggunakan *Quizizz* ini di setiap evaluasi pembelajaran atau *Ice Breaking*. Bukan untuk semua pembelajaran ya. Untuk lainnya saya selingi metode lain. Supaya anak anak tidak bosan. Sedangkan kalau ulangan biar anak-anak tidak merasa menjadikan ulangan sebagai momok. Namun juga ini sering digunakan dalam pengambilan nilai siswa.<sup>7</sup>

Pertanyaan yang sama juga peneliti berikan kepada David mengenai kapan penggunaan *Quizizz* ini dilaksanakan pada mata pelajaran PAI. David mengungkapkan bahwa *Quizizz* biasa digunakan saat evaluasi pembelajaran atau ulangan. Hal yang sama juga diungkapkan Nanda bahwa *Quizizz* digunakan saat ulangan dan dirasa cukup mudah penggunaannya serta menjadi hal yang berbeda dari evaluasi biasanya.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Wawancara dengan siswa Nanda. Lihat transkrip wawancara nomor 02/W/20-02-2023

<sup>7</sup> Wawancara dengan guru PAI. Lihat transkrip wawancara nomor 03/W/20-02-2023

<sup>8</sup> Wawancara dengan siswa Nanda. Lihat transkrip wawancara nomor 03/W/20-02-2023



Dalam mentransfer ilmu, guru tentu melakukan yang terbaik dengan apa yang akan disampaikan terhadap peserta didik. Ibu Rosyida juga menuturkan bahwa dalam mengajar beliau selalu mempersiapkan terlebih dahulu materi yang akan diajarkan untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Sebagaimana dalam hasil wawancara berikut ini :

Oh iya jelas, karena untuk pembuatan soal di *Quizizz* inikan harus dimulai dari persiapannya dulu, yaitu menentukan jumlah soal, menentukan apa saja yang akan dimunculkan dalam materi tersebut dan membuat kunci jawaban. Sehingga sebelum menggunakan ini harus ada persiapan yang matang.<sup>9</sup>

Namun pada kenyataannya, meskipun telah dilakukan persiapan dan perencanaan dengan baik, guru tetap saja masih bisa mengalami kendala teknis di dalam kelas. Persiapan ini dirasa harus benar-benar matang sebelum memasuki kelas untuk bisa langsung menggunakan media kuis ini. Dan guru juga harus memiliki perencanaan lain untuk mampu mengatasi kendala yang dialami. Karena media *Quizizz* ini sangat bergantung terhadap perangkat atau sinyal.<sup>10</sup>

Mengetahui keberadaan *Quizizz* saat ini begitu diperhitungkan dalam dunia pembelajaran tentunya *Quizizz* ini dianggap penting karena memunculkan inovasi baru dalam proses belajar siswa sehingga menimbulkan ketertarikan. peneliti menanyakan tentang seberapa pentingnya penggunaan media *Quizizz* ini dalam proses belajar mengajar. Berikut hasil wawancara dengan Ibu Rosyida :

---

<sup>9</sup> Wawancara dengan guru PAI. Lihat transkrip wawancara nomor 05/W/20-02-2023

<sup>10</sup> Lihat catatan lapangan observasi nomor 03/O/22-02-2023

Penggunaanya saya rasa cukup penting Mbak, agar guru itu juga mampu mengeksplor media pembelajaran lebih luas lagi dan memanfaatkan teknologi, sehingga bisa menambah wawasan baru baik itu untuk siswa ataupun guru. Selain menambah wawasan penggunaan *Quizizz* ini menurut saya juga menambah keterampilan. Banyak fitur menarik yang bikin siswa tidak bosan, Mbak. untuk guru sendiri juga lebih efisien waktu dalam memasukkan nilai karena hasilnya sudah bisa langsung di unduh dengan format Ms.Excel.<sup>11</sup>

Berdasarkan beberapa kutipan diatas, disimpulkan bahwa penggunaan media Quiziz ini sudah berjalan dengan baik pada mata pelajaran PAI kelas XI SMA N 1 Nguntoronadi . Setelah pandemi yang mengharuskan siswa belajar jarak jauh, *Quizizz* digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran dan diterapkan kembali pasca pandemi dengan tatap muka. Penggunaan media ini mendapat respon positif baik itu dari guru maupun peserta didik. *Quizizz* digunakan pada saat evaluasi pembelajaran setiap materi selesai tersampaikan.

Selain diperhitungkan karena kebermanfaatannya, *Quizizz* juga menimbulkan rasa penasaran terhadap siswa yang biasanya hanya menggunakan alat tulis saat belajar di kelas. Inovasi ini dikembangkan agar siswa mampu meningkatkan keterampilan tidak hanya pengetahuan namun juga teknologi sehingga website ini mampu menarik minat siswa atau motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI seperti yang dikatakan Ibu Rosyida dalam hasil wawancara berikut ini :

Meningkatkan motivasi belajar anak-anak ini penting sekali mbak, kalau siswanya gak ada motivasi mereka pasti malas

---

<sup>11</sup> Wawancara dengan guru PAI. Lihat transkrip wawancara nomor 06/W/20-02-2023

belajar. Tapi disini guru juga berperan untuk membuat suasana menyenangkan mbak. Kalau suasananya membosankan, siswa biasanya mengantuk malah kadang menyepelkan. Jadi saya menggunakan media ini sebagai selingan setiap saat evaluasi sehingga siswa merasa semangat dan termotivasi untuk belajar. Menggunakan *Quizizz* siswa lebih semangat dan lebih aktif, mereka juga lebih terampil dalam mengakses teknologi untuk hal yang positif. Dan menurut saya siswa juga masih bisa diatur secara kondusif.<sup>12</sup>

Peneliti mengamati bahwa dalam setiap proses belajar, guru PAI selalu melakukan pendekatan dan memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu giat belajar, dan juga motivasi moril dengan selalu mengajak membaca doa bersama sebelum memulai pembelajaran. Respon siswa sangat mendukung dan selalu kooperatif saat mengikuti evaluasi menggunakan *Quizizz*.<sup>13</sup> Dalam penggunaan media ini, peneliti menanyakan terkait bagaimana respon siswa saat penggunaan *Quizizz* berlangsung. Dengan hasil wawancara sebagai berikut :

Respon siswa ya macam – macam mbak, ada yang semangat, tapi beberapa juga ada yang masih bingung cara menggunakannya. Tapi ya tidak apa – apa, pelan - pelan saya jelaskan langkahnya, setelah semua sudah bisa baru kita login. Tapi kebanyakan siswa senang menggunakan *Quizizz* ini mbak.<sup>14</sup>

Berbagai fitur yang dimiliki oleh *Quizizz*, hal ini tentunya menjadikan inovasi baru dalam pendidikan untuk semakin meningkatkan kualitas dan efektifitas sistem pembelajaran. Penggunaan media konvensional dianggap membosankan dan kurang fleksibel. Dengan aplikasi *Quizizz* ini memberikan bentuk-bentuk motivasi dalam belajar, seperti :

<sup>12</sup> Wawancara dengan guru PAI. Lihat transkrip wawancara nomor 07/W/20-02-2023

<sup>13</sup> Lihat catatan lapangan observasi nomor 03/O/22-02-2023

<sup>14</sup> Wawancara dengan guru PAI. Lihat transkrip wawancara nomor 10/W/20-02-2023

a. Memberi Angka

Setiap penilaian yang dilakukan menggunakan aplikasi ini, terdapat angka yang ditampilkan saat evaluasi telah usai dilaksanakan. *Quizizz* memberikan angka berdasarkan ketepatan menjawab dan kecepatan. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Rosyida, berikut penuturannya :

Kalau setiap ulangan selesai biasanya nanti ada angka atau nilainya mbak, itu ditampilkan di laman anak-anak sendiri. Jadi mereka tau salah berapa, benar berapa. Tapi kalau *Quizizz* itu tidak nentu mbak, kalau jawabannya sama – sama benar semua tapi yang satu kurang cepat nilainya bisa kalah.<sup>15</sup>

b. Kompetisi

Model *Quizizz* dengan fitur kuis menyajikan soal yang dimana dapat dikerjakan oleh siswa dalam satu kelas secara bersamaan. Kompetisi yang dilakukan siswa dengan tujuan untuk mendapat nilai tertinggi. Halaman pembuat kuis akan menampilkan jumlah peserta dan proses mengerjakan kuis dengan menampilkan peringkat pertama hingga terakhir.<sup>16</sup> Seperti yang diutarakan oleh Ibu Rosyida, beliau menuturkan bahwa :

Mereka lebih senang bermain sambil belajar soalnya tidak bosan dan seru. Jadi mereka punya gairah untuk belajar karena di *Quizizz* ini kan saya menampilkan peringkat, jadi mereka bersaing biar jadi nomor satu. Nah dengan begitu kan mereka jadi ada semangat untuk belajar. Jadi nilai siswa itu langsung muncul di layar, mungkin hal ini juga yang membuat mereka giat belajar untuk mendapat skor yang bagus.<sup>17</sup>

<sup>15</sup> Wawancara dengan guru PAI. Lihat transkrip wawancara nomor 11/W/20-02-2023

<sup>16</sup> Lihat catatan lapangan observasi nomor 03/O/22-02-23

<sup>17</sup> Wawancara dengan guru PAI. Lihat transkrip wawancara nomor 12/W/20-02-2023

c. *Ego-Involvement*

Dalam memberikan tugas ataupun soal, guru merancang dan merencanakan dengan sebaik mungkin agar soal tersebut mampu dikerjakan oleh siswa. Dengan menggunakan *Quizizz*, siswa menjadi lebih tertantang dalam menyelesaikan soal. Sebagaimana yang disampaikan oleh Ibu Rosyida, S. Pd sebagai berikut :

Siswa itu kan rasa penasarannya tinggi ya mbak, jadi kalau saya buat soal di media seperti ini mereka itu jadi lebih tertantang mbak. Tugas – tugas yang saya beri ke siswa ini wajib mereka selesaikan. Baik itu kuis, tugas di rumah atau saat ice breaking.<sup>18</sup>

d. Memberi ulangan

Dari observasi yang telah dilakukan, peneliti menemukan bahwa *Quizizz* ini sering digunakan saat evaluasi atau ulangan. Seperti yang telah disampaikan oleh Ibu Rosyida dengan penjelasan berikut ini :

Ya seperti yang saya jelaskan tadi mbak, penggunaan *Quizizz* ini sangat efektif digunakan sewaktu ulangan, karena dengan ini siswa tidak bosan. Ulangan dengan media *Quizizz* ini kan jadi inovasi baru selain media konvensional.<sup>19</sup>

e. Mengetahui hasil

*Quizizz* menampilkan hasil yang diperoleh siswa pada saat mengerjakan ulangan agar memicu siswa lebih semangat mendapatkan hasil yang maksimal.<sup>20</sup>

Hasilnya ya sama seperti nilainya tadi mbak ditampilkan di layar. Nanti di laman guru ada prosentase hasil pengerjaan siswanya mbak. kalau siswa tau hasilnya kan bisa memicu semangat mereka untuk belajar. bagi yang hasilnya bagus

<sup>18</sup> Wawancara dengan guru PAI. Lihat transkrip wawancara nomor 12/W/20-02-2023

<sup>19</sup> Wawancara dengan guru PAI. Lihat transkrip wawancara nomor 14/W/20-02-2023

<sup>20</sup> Lihat transkrip dokumentasi nomor 01/D/22-02-2023

dipertahankan, kalau kurang bagus bisa ditingkatkan<sup>21</sup>.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan narasumber menunjukkan bahwa *Quizizz* memiliki beberapa hal yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan observasi yang peneliti lakukan juga menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dan lebih terampil serta antusias dalam mengerjakan soal untuk bersaing meraih nilai yang maksimal. Tidak hanya itu, siswa juga mengerjakan semua soal dengan tuntas dan mengetahui hasil dari kerja masing-masing peserta didik.<sup>22</sup>

Seiring berkembangnya zaman, penggunaan teknologi semakin digiatkan dalam segala aspek kegiatan, termasuk pendidikan. *Quizizz* memiliki tampilan yang menarik dengan berbagai macam soal yang bisa guru dapatkan untuk dijadikan media pembelajaran. Siswa mengaku mudah memahami materi yang disampaikan pada saat mengerjakan kuis melalui *Quizizz*, sebagaimana wawancara yang dilakukan dengan David, siswi kelas XI yang menuturkan jawaban berikut ini :

Sangat menarik dan menyesuaikan untuk generasi milenial saat ini. Ada gambar gambarnya juga, jadi gampang diingat, ada musiknya juga saya jadi semangat mengerjakan soalnya. Biasanya kan kalau ulangan agak serius, tapi ini menyenangkan Tampilannya kekinian dan banyak variasi background saat mengerjakan soal.<sup>23</sup>

Senada dengan David, Nanda juga menyampaikan hal yang sama :

Beda dengan biasanya kalau dulu kan nulis tapi sekarang tidak,

---

<sup>21</sup> Wawancara dengan guru PAI. Lihat transkrip wawancara nomor 15/W/20-02-2023

<sup>22</sup> Lihat catatan lapangan observasi nomor 05/O/24-02-2023

<sup>23</sup> Wawancara dengan siswa David. Lihat transkrip wawancara nomor 09/W/20-02-

jadi semangat buat menjawab soal mbak, ada musiknya, gambarnya, jadi seru”<sup>24</sup>

Dengan berbagai bentuk motivasi belajar yang berkaitan dengan *Quizizz*, peneliti menanyakan apakah *Quizizz* ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMA N 1 Nguntoronadi, berikut penuturan dari informan :

Ya, *Quizizz* ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, bisa dilihat juga mereka lebih senang bermain sambil belajar soalnya tidak bosan dan seru. Jadi mereka punya gairah untuk belajar karena di *Quizizz* ini kan saya menampilkan peringkat, jadi mereka bersaing biar jadi nomor satu. Nah dengan begitu kan mereka jadi ada semangat untuk belajar. Jadi nilai siswa itu langsung muncul di layar, mungkin hal ini juga yang membuat mereka giat belajar untuk mendapat skor yang bagus.<sup>25</sup>

Pertanyaan yang sama juga peneliti sampaikan kepada David, siswa kelas XI yang menuturkan jawaban berikut ini :

Sebenarnya menggunakan media apapun saya juga akan memotivasi diri untuk giat belajar. Tapi karena *Quizizz* ini merupakan media pembelajaran yang baru, saya jadi lebih termotivasi lagi. materinya udah disampaikan sebelumnya jadi tinggal baca terus pas mengerjakan kalau lebih cepet jawabnya nilainya tambah tinggi.<sup>26</sup>

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi siswa dimana dalam game edukasi ini, terdapat beberapa bentuk motivasi dalam belajar seperti : memberi angka, kompetisi, *ego involvement*, dan menampilkan hasil.

<sup>24</sup> Wawancara dengan siswa Nanda. Lihat transkrip wawancara nomor 09/W/20-02-2023

<sup>25</sup> Wawancara dengan guru PAI. Lihat transkrip wawancara nomor 09/W/20-02-2023

<sup>26</sup> Wawancara dengan siswa David. Lihat transkrip wawancara nomor 07/W/20-02-2023

*Quizizz* dianggap memiliki tampilan yang menarik dengan berbagai fitur seperti gambar, dan musik sehingga memudahkan siswa untuk memahami dan mengerti materi yang telah diajarkan. Selain itu *Quizizz* juga memudahkan guru dalam penilaian siswa. Dengan adanya *Quizizz* mampu mengurangi tingkat kebosanan siswa dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh M Nasikh menunjukkan bahwa media *Quizizz* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **2. Faktor pendukung dan penghambat penggunaan media *game* edukasi *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMAN 1 Nguntoronadi Wonogiri**

Banyak keunggulan yang dimiliki *Quizizz* dalam membantu proses kegiatan belajar mengajar . Penggunaan website ini dinilai efektif dan fleksibel dalam pembelajaran karena dapat dikerjakan dimanapun dan kapanpun sehingga siswa mampu meningkatkan kualitas belajar dan mampu membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menarik. Setelah menggunakan *Quizizz* siswa menjadi lebih interaktif dan hal ini membangkitkan motivasi belajar siswa. Fitur *Quizizz* yang bervariasi juga memudahkan guru dalam membuat soal serta mengolah nilai.

Banyak sekali mbak keunggulan yang saya rasakan. Walaupun tidak setiap hari memakainya tapi cukup membantu. Saya banyak dapat referensi soal soal juga di *Quizizz* terus saya sesuaikan sama kemampuan anak – anak. Kalau ada tugas atau PR kadang saya juga pakai *Quizizz* biar bisa dikerjakan di rumah masing - masing.



Pokoknya menjadi lebih efektif dan efisien.<sup>27</sup>

Faktor pendukung penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa terdapat dari aspek internal dan eksternal. Faktor internalnya adalah rasa semangat siswa dalam belajar dan dukungan dari keluarga, teman serta masyarakat. Selain faktor internal terdapat faktor eksternal yang membantu siswa meningkatkan motivasi belajar dengan penerapan media kuis ini. Sarana dan prasarana yang lengkap diperlukan dalam mendukung guru mentransfer ilmu melalui media pembelajaran. SMA N 1 Nguntoronadi memberikan dukungan penuh terhadap guru dan siswa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI menggunakan media *Quizizz* pada mata pelajaran PAI. Sebagaimana yang disampaikan oleh Ibu Rosyida berikut ini :

Alhamdulillah mbak sekolah selalu memberi dukungan baik itu lisan maupun perbuatan. Baik itu guru ataupun pihak sekolah, mereka selalu memberikan apresiasi terhadap hasil kerja siswa. Di setiap kelas ini sudah terpasang LCD Proyektor jadi bisa langsung digunakan. Di sekolah siswa juga diperkenankan membawa HP sehingga siswa itu biasanya login dan menjawab kuis pakai HP. WiFi sekolah juga disediakan dan bisa diakses warga sekolah, anaknya itu mbak. saya juga membawa speaker biar suaranya terdengar. Faktor pendukung bukan cuma dari sekolah saja, tapi kemauan siswa juga, rasa ingin tau mereka. Ya itu tadi penasaran dengan media baru makanya lebih variatif.<sup>28</sup>

Dibalik keunggulan yang ada, terdapat kelemahan yang dimiliki oleh *Quizizz* sehingga tak jarang juga menyulitkan guru. Tidak semua siswa paham dan mampu dalam mengoperasikan website ini sehingga

---

<sup>27</sup> Wawancara dengan guru PAI. Lihat transkrip wawancara nomor 16/W/20-02-2023

<sup>28</sup> Wawancara dengan guru PAI. Lihat transkrip wawancara nomor 17/W/20-02-2023

guru harus menjelaskan dan mengajari satu persatu. Belum lagi dengan jaringan yang apabila tidak stabil akan mempengaruhi tampilan *Quizizz*.<sup>29</sup> Tidak semua sekolah memiliki fasilitas atau sarana dan prasarana yang lengkap sehingga penggunaan *Quizizz* hanya bisa dilakukan oleh sekolah dan guru yang siap baik itu fasilitas maupun kompetensinya. Sehingga hal ini merupakan faktor yang mampu menghambat penggunaan *Quizizz* dalam mata pelajaran PAI di kelas XI.

Kalau faktor internalnya itu dari karakter siswa yang berbeda beda. Ada yang semangat belajarnya tinggi ada yang tidak, itu semua ya karena latar belakang siswa yang berbeda juga, kalau faktor eksternal saya itu kadang kesulitan mbak buat bimbing siswa yang masih belum bisa pakai *Quizizz*.. Harus ekstra sabar juga soalnya HP setiap anak juga beda – beda. Ada yang lancar, ada juga yang lemot. Harus nunggu semuanya biar bisa log in dan ini bisa memakan waktu 10 menit, kan terbuang juga. Kadang juga sinyal kurang bagus, saya harus beri hotspot ke anak anak. Saya juga kurang bisa mengawasi siswa kalau mereka kadang bisa buka Tab baru buat Browsing.<sup>30</sup>

Demikian pula peneliti menanyakan hal yang sama terhadap David siswa kelas XI IPA 1 terkait faktor penghambat penggunaan *Quizizz* :

Yang paling utama sih masalah HP mbak. HP saya kadang suka macet tiba-tiba pas di tengah-tengah kuis. Kalau masalah jaringan bisa pakai WiFi sekolah. Kadang juga linknya error atau keluar dari *Quizizz* tiba – tiba mbak. kalau masih untung bisa lanjut ngerjain soal, tapi kalau gak beruntung harus ngulang dari awal.<sup>31</sup>

Hal yang sama juga dirasakan oleh Nanda siswa kelas XI MIPA 2 yang menjawab sebagai berikut :

Kalau saya yang menghambat itu di HP sama sinyal mbak, sudah

<sup>29</sup> Lihat catatan lapangan observasi nomor 03/O/22-02-2023

<sup>30</sup> Wawancara dengan guru PAI. Lihat transkrip wawancara nomor 20/W/20-02-2023

<sup>31</sup> Wawancara dengan siswa David. Lihat transkrip wawancara nomor 12/W/20-02-

bisa login tapi munculnya lama. Waktu saya pengen jawab HP nya lambat, jadinya skor tidak bisa maksimal<sup>32</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan beberapa narasumber, ada beberapa faktor yang mendukung dan menghambat penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar. Dimana faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri baik itu adanya dukungan belajar yang didapat dari orang tua, teman sebabnya, dan lingkungan. Sedangkan faktor eksternal disebabkan oleh sarana dan prasarana sekolah yang memadai, namun juga dapat menghambat karena sinyal yang buruk, perangkat yang sering error atau *human error* itu sendiri.

### C. Pembahasan

Setelah mengetahui data yang disajikan pada beberapa fakta diatas, tindakan lebih lanjut peneliti lakukan dengan membahas data yang telah dikumpulkan menggunakan metode deskriptif. Pendekatan ini digunakan untuk penelitian ini yang menghasilkan data berupa kata-kata tertulis, lisan maupun peristiwa yang diamati.

#### 1. Penggunaan media *game* edukasi *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMAN 1 Nguntoronadi Wonogiri

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan semakin berkembang pesat terutama dalam penggunaan

---

<sup>32</sup> Wawancara dengan siswa Nanda. Lihat transkrip wawancara nomor 12/W/20-02-2023

media. Saat ini penggunaan media pembelajaran semakin digiatkan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dalam mencapai tujuan belajar. media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang digunakan oleh guru dalam mentransfer ilmu guna memudahkan siswa dalam menangkap informasi atau materi ajar yang diberikan. Dengan menggunakan teknologi internet, SMA N 1 Nguntoronadi mulai beralih dari media konvensional ke media teknologi.

Salah satu media teknologi tersebut adalah *Quizizz*. *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang berbentuk kuis berbasis game edukasi yang diintegrasikan melalui teknologi internet dan menampilkan bentuk audio maupun visual. Website ini memiliki berbagai fitur mulai dari kuis isian, pilihan ganda, dan lain-lain. Selain kuis, *Quizizz* ini bisa dijadikan sebagai media presentasi yang menampilkan audio maupun visual. Di SMA N 1 Nguntoronadi, *Quizizz* berperan dalam membantu proses pembelajaran yang berlangsung yakni berupa evaluasi dan ice breaking.

a. Evaluasi

Penggunaan *Quizizz* di SMA N 1 Nguntoronadi dimanfaatkan dalam pelaksanaan media evaluasi. Evaluasi merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dalam proses kegiatan mengajar karena menjadi tolak ukur sejauh mana siswa mampu memahami materi. Menurut Wand dan Gerald W Brown, evaluasi merupakan tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu.

Sesuai dengan teori tersebut, *Quizizz* diaplikasikan dalam evaluasi karena mampu mengetahui nilai siswa sesuai dengan hasil kerja masing-masing.<sup>33</sup>

Media ini digunakan dalam mengukur sejauh mana kemampuan belajar siswa pada materi Iman Kepada Rasul pada mata pelajaran PAI. *Quizizz* dianggap fleksibel, karena dapat digunakan kapanpun dan dimanapun sehingga memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengakses soal. Selain itu dalam evaluasi, *Quizizz* menampilkan nilai yang subjektif dimana nilai tersebut murni tanpa adanya toleransi atau pilih kasih. Dengan itu guru merasa dimudahkan dalam segi pengolahan nilai yang akan muncul secara otomatis jika didownload.

b. *Ice Breaking*

Dalam mentransfer ilmu, guru tidak hanya menyampaikan materi belaka, tetapi guru juga harus mampu membuat suasana belajar asyik dan menyenangkan. *Quizizz* dimanfaatkan sebagai metode Ice breaking dalam proses pembelajaran. Ice breaking adalah peralihan situasi dari yang semula mengantuk dan membosankan serta memecah kejenuhan menjadi suasana yang menyenangkan.<sup>34</sup> Menurut narasumber, *Quizizz* dirasa tepat digunakan dalam hal ini karena tampilan yang menarik serta menyenangkan membuat siswa tidak merasa jenuh atau bosan.

---

<sup>33</sup> Najuah, Ricu Sidiq, and Reni Sabrina Simamora, *Game Edukasi : Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022), 16.

<sup>34</sup> Moh. Fatih Luthfi, 'Pembelajaran Menggairahkan Dengan Ice Breaking', *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 1.1 (2014), 27.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, guru PAI di ,SMA N 1 Nguntoronadi telah menerapkan media pembelajaran berbasis game edukasi *Quizizz* yang menggunakan teknologi internet. Penggunaan media ini sudah diterapkan sejak sebelum pandemi. *Quizizz* biasanya digunakan saat evaluasi pembelajaran dan Ice breaking. Penerapannya telah berjalan dengan sangat baik dimana guru telah memiliki kompetensi dalam memanfaatkan media ini melalui persiapan perencanaan dan merancang bahan ajar atau evaluasi. Sekolah pun turut memberikan dukungan dalam pelaksanaan penggunaan teknologi dengan adanya fasilitas yang memadai semi tercapainya tujuan pembelajaran.

Guru bukan hanya menyampaikan materi atau memberikan evaluasi dengan penguasaan retorika yang dimiliki, namun guru harus memberikan efek positif dari apa yang telah diajarkannya sehingga ilmu yang diberikan betul-betul melekat pada setiap peserta didik. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam mewujudkan keberhasilan proses belajar mengajar memiliki peran penting dalam mewujudkan pembelajaran yang aktif, dan siswa senang belajar.<sup>35</sup>

Dengan upaya guru menggunakan media dalam bahan pembelajaran mampu mewujudkan suasana belajar yang nyaman, asyik, seru, dan menyenangkan sehingga memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam belajar. Kemudahan ini didukung dengan

---

<sup>35</sup> Siti Maemunawati and Muhammad Alif, *Peran Guru, Orang Tua, Metode, Dan Media Pembelajaran : Strategi KBM Di Masa Pandemi Covid 19* (Banten: Penerbit 3M Media Karya Serang, 2020), 78.

adanya timbal balik siswa yang menjadi lebih antusias dan memiliki dorongan lebih dalam belajar. Hal ini juga sejalan dengan Hamalik yang mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar mampu membangkitkan minat, motivasi dan memberikan rangsangan dalam belajar.<sup>36</sup> Jika menggunakan media verbal saja siswa mampu memahami, maka jika menggunakan media game edukasi yang tidak hanya berupa verbal yakni audio dan visual yang menarik, tentunya siswa lebih mudah memahami dan memberikan kesan yang menyenangkan bagi setiap siswa.

Media ini dianggap lebih efektif dan efisien karena memudahkan baik itu guru ataupun siswa. Selain itu media ini juga fleksibel karena mampu dikerjakan kapanpun dan dimanapun. Dengan berbagai fitur yang dimiliki oleh *Quizizz* menjadikan media ini sebagai salah satu media alternatif dalam mendukung proses pembelajaran.

Media pembelajaran terlihat memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan juga akan memberikan dampak pada pengembangan media pembelajaran. Ketika dunia pendidikan dituntut untuk berkembang, maka elemen yang ada di dalamnya termasuk media pembelajaran juga harus dikembangkan.

Berbeda dengan media konvensional yang menggunakan metode tulis, *Quizizz* ini hampir sama dengan Google Classroom, namun yang membedakan adalah *Quizizz* menggunakan metode kuis yang

---

<sup>36</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2015), 19.

menyajikan tampilan yang kekinian dengan beragam warna, gambar dan suara yang mampu menarik siswa. *Quizizz* memberikan lebih banyak laporan informasi dengan analisis sederhana. Selain memberikan semua jawaban dan skor, juga memberikan persentase ketelitian setiap siswa. Selain itu, *Quizizz* dapat menunjukkan peringkat siswa berdasarkan skor total.<sup>37</sup>

Menurut Kemp dan Dayton, media pembelajaran memberikan banyak manfaat dalam membantu proses belajar mengajar di dalam kelas. Sebagaimana hal yang sama terjadi dalam pembelajaran PAI kelas XI di SMA N 1 Nguntoronadi, *Quizizz* mendapat respon positif baik itu darisiswa ataupun guru yang menganggap bahwa media ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif sehingga dianggap memudahkan siswa dalam memahami materi dan lebih semangat atau termotivasi dalam belajar.

Menurut teori Syaiful Bahri Jamarah yang menyebutkan beberapa bentuk-bentuk motivasi belajar, *Quizizz* termasuk dalam beberapa bentuk kategori tersebut yang dapat dimanfaatkan dalam rangka mengarahkan belajar peserta didik di dalam kelas sebagai berikut :

a. Memberi angka

Angka merupakan suatu simbol dari hasil aktivitas siswa dalam belajar. Angka yang dimaksud dalam hal ini adalah memberikan nilai sesuai dengan hasil kerja siswa. Menurut Syaiful

---

<sup>37</sup> Muhammad Chandra Cahyo Utomo, M. Gilvy Langgawan Putra, and Dwi Arief Prambudi, 'Perbandingan Fitur Pada Platform Kuis Terpopuler', *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11.1 (2021), 38



Bahri Jamarah dalam kutipan bukunya dijelaskan bahwa angka merupakan alat yang mampu memotivasi siswa sebagai rangsangan kepada peserta didik dalam mempertahankan nilai maupun meningkatkan hasil belajarnya.

Dalam pelaksanaannya *Quizizz* telah dimanfaatkan untuk membantu guru dalam memberikan angka secara subjektif. *Quizizz* memberikan layanan kuis yang pengerjaannya langsung menampilkan angka yang diperoleh. Dengan *Quizizz* siswa juga mampu meraba sejauh mana ia memahami materi setelah mengerjakan kuis dengan melihat nilai tersebut. Hal ini memberikan pacuan terhadap diri siswa dalam meraih poin atau angka yang tinggi sehingga motivasi belajar siswa lebih meningkat. Selain nilai kognitif saat evaluasi pembelajaran, guru PAI juga mengambil nilai siswa dari segi afektif dan psikomotorik sehingga nilai *Quizizz* ini diakumulasikan dengan nilai kebijaksanaan guru saat mengamati siswa di sekolah yang juga menjadi faktor internal siswa dalam termotivasi untuk belajar baik itu dari lingkungan keluarga, teman ataupun masyarakat.

b. Hadiah

Hadiah adalah pemberian sesuatu yang diberikan kepada orang lain sebagai bentuk apresiasi atau kenang-kenangan. Hadiah ini biasanya diberikan terhadap siswa yang berprestasi. Dalam dunia pendidikan, hadiah bisa dijadikan sebagai sumber motivasi siswa agar mampu mempertahankan atau meningkatkan hasil belajarnya

bisa berupa bentuk barang atau beasiswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran PAI, ini guru tidak selalu memberikan apresiasi berupa hadiah kepada siswanya setiap evaluasi berakhir. Namun guru tetap memberikan support dan dukungan bagi siswa untuk lebih giat belajar lagi.

c. Kompetisi

Kompetisi merupakan bentuk persaingan baik itu individu maupun kelompok. Hal ini dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk belajar dan meningkatkan gairah belajar siswa. Persaingan ini diperlukan dalam dunia pendidikan. Persaingan akan timbul diantara setiap siswa untuk mendapatkan nilai maksimal.

Saat mengerjakan, guru akan menampilkan papan peringkat di depan kelas menggunakan fasilitas sekolah yakni proyektor sehingga sembari mengerjakan soal, siswa mampu mengetahui sejauhmana progres mereka dalam mengerjakan soal sehingga akan timbul persaingan dalam diri siswa untuk menjadi peringkat pertama.<sup>38</sup> Dengan persaingan ini akan memicu siswa dalam belajar lebih giat lagi.

d. *Ego involvment*

*Ego involvment* merupakan kegiatan menumbuhkan kesadaran kepada siswa dalam menumbuhkan pentingnya bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas dan menerima tugas tersebut sebagai tantangan sehingga siswa mempertaruhkan harga diri dalam

---

<sup>38</sup> Lihat transkrip dokumentasi nomor 02/D/23-02-2023

menyelesaikannya. Seseorang akan berusaha mempertahankan harga dirinya untuk meraih prestasi.

Namun pada pelaksanaannya, pemberian kuis yang telah diberikan oleh guru, siswa kelas XI SMA N 1 Nguntoronadi tidak selalu mengerjakan tugas dengan baik dan selesai sesuai waktu yang ditentukan. Hal ini dikarenakan salah satu faktor penghambat terselesaikannya tugas ini dengan tepat waktu, yakni kinerja *smartphone* siswa yang berbeda-beda dan kendala lainnya. Namun guru selalu berusaha membuat siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan soal karena *Quizizz* memiliki tampilan yang unik sehingga meningkatkan motivasi belajarnya.

e. Menampilkan hasil

Dengan menampilkan hasil, peserta didik mampu mengetahui sejauh mana ia belajar dan mampu mendorong siswa untuk meningkatkan prestasinya. Semakin siswa mengetahui grafik belajarnya meningkat maka semakin besar pula semangat siswa dalam belajar untuk mempertahankannya. Namun jika prestasi menurun juga menjadikan siswa lebih giat lagi dalam meningkatkan hasil belajarnya.

Pada pelaksanaan pembelajaran di akhir sesi pelaksanaan evaluasi, *Quizizz* menampilkan hasil yang menunjukkan prosentase pengerjaan soal dengan ditampilkan. Siswa juga mampu melihat hasil benar dan salah melalui layar *Handphone* mereka masing-masing.

f. Memberi ulangan

Ulangan merupakan alat yang cukup sering digunakan guru dalam memotivasi belajar siswa. Dengan adanya ulangan siswa akan tergerak untuk mempelajari materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya. Ulangan akan menjadi alat motivasi yang efektif jika dilakukan dengan teknik yang benar dan akurat serta terencana.

Seperti yang dipaparkan oleh narasumber, terbukti bahwa guru menggunakan *Quizizz* sebagai media dalam mengerjakan ulangan. Ulangan atau merupakan salah satu tolak ukur sampai mana siswa memahami materi yang telah disampaikan. Guru PAI menyadari bahwa ulangan merupakan suatu momok bagi siswa sehingga guru berinisiatif untuk menggunakan media *Quizizz* karena tampilannya yang menarik agar siswa tidak bosan.<sup>39</sup>

g. Pujian

Pujian merupakan bentuk apresiasi yang diberikan kepada seseorang melalui verbal. Guru bisa memanfaatkan pujian ini sebagai apresiasi terhadap siswa yang berprestasi atau meraih nilai yang tinggi. Menurut teori, siswa akan senang jika mendapatkan pujian sehingga akan menggairahkannya dalam belajar. Guru PAI memiliki kebijaksanaan dalam memberikan pujian kepada siswa agar tidak timbul rasa iri dari siswa lainnya yakni dengan memberi semangat bagi siswa yang nilainya belum maksimal.

---

<sup>39</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), 165.

#### h. Hukuman

Hukuman merupakan bentuk reinforcement yang negatif. Hukuman merupakan alat motivasi yang baik apabila dilakukan baik dan bijak. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki sikap ataupun perbuatan peserta didik yang dianggap menyimpang. Namun guru PAI tidak menggunakan hukuman sebagai sarana dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, namun guru memberikan support dan nasihat yang baik pada siswa untuk meningkatkan prestasi siswa.

#### i. Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar merupakan suatu hal yang timbul dalam diri siswa. Hal ini merupakan gejala psikologi yang berkaitan dengan kebutuhan siswa untuk mengetahui hal apa yang akan dipelajari. Hasrat belajar tersebut harus ditimbulkan melalui penyediaan lingkungan belajar yang kreatif dan menyenangkan.

Dalam mendukung hasrat siswa untuk belajar, guru PAI memberikan lingkungan belajar yang kreatif melalui media *Quizizz* yang dianggap memiliki tampilan yang menarik serta membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan interaktif. Dengan faktor pendukung baik itu dari guru dan sekolah melalui penyediaan fasilitas, akan membantu memaksimalkan pembelajaran ini sehingga timbul hasrat siswa untuk belajar.<sup>40</sup>

Dari penjabaran diatas, teori Syaiful Bachri Jamarah menerangkan

---

<sup>40</sup> Djamarah, 165.

bentuk-bentuk motivasi yang mempengaruhi belajar ternyata mampu diterapkan pada aplikasi *Quizizz*. Dengan aplikasi ini, siswa mampu meningkatkan motivasi belajarnya karena dari 9 teori yang dijelaskan, terdapat 6 indikator yang sesuai dengan penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran dan dinilai mampu meningkatkan gairah belajar siswa.

Seperti yang telah disampaikan oleh narasumber, penggunaan aplikasi ini dirasa memberikan manfaat serta memudahkan baik itu siswa maupun guru. Dengan demikian penggunaan ini dirasa cukup efektif dalam membantu proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## **2. Faktor pendukung dan penghambat penggunaan media *game* edukasi *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMAN 1 Nguntoronadi Wonogiri**

Setiap proses belajar mengajar tentunya memiliki faktor pendukung yang menunjang keberhasilan belajar siswa sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Namun sebaliknya, faktor penghambat juga sering dialami karena keterbatasan tertentu. Menurut DM Buanasari, penggunaan media pembelajaran tertentu selama proses belajar mengajar tentunya memiliki faktor pendukung maupun penghambat dalam penggunaannya. Faktor pendukung merupakan suatu hal yang menjadi dorongan agar kegiatan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan, sedangkan faktor penghambat merupakan suatu hal yang menjadi kendala untuk mencapai

tujuan.

Berikut ini faktor pendukung serta penghambat dalam penggunaan *Quizizz* :

a. Faktor Pendukung

1) Faktor Internal

Faktor internal yang mendukung penggunaan game edukasi *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI adalah dengan adanya dorongan positif baik itu motivasi dalam diri sendiri, artinya ia mau belajar atas kemauan dirinya sendiri dan adanya suatu tujuan yang ingin dicapai, misalnya individu menginginkan untuk mendapatkan peringkat kelas pertama sehingga ia termotivasi untuk meningkatkan cara belajarnya, selain itu juga dari kawan sebaya, guru dan pihak sekolah. Dengan adanya dukungan dan dorongan terhadap siswa, akan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas hal ini sejalan dengan teori dari Winkle yang menyatakan bahwa keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup> Husamah and others, *Belajar Dan Pembelajaran* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018).

## 2) Faktor Eksternal

### a) Fasilitas yang memadai

Ketersediaan fasilitas yang dimiliki oleh SMA N 1 Nguntoronadi berupa LCD, proyektor, pengeras suara Wifi, dan kabel penghubung listrik yang ada di dalam kelas, serta kelas yang nyaman, mendukung guru dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media *Quizizz*..

### b) Akses HP yang diperbolehkan di sekolah

Tidak semua sekolah memperbolehkan siswa membawa HP di sekolah. Namun SMA N 1 Nguntoronadi memberikan keleluasaan kepada siswa dalam membawa dan menggunakan gawai sesuai porsi yang ditentukan. Dalam pembelajaran *Quizizz* siswa diperbolehkan mengoperasikan HP untuk pembelajaran sehingga dapat terlaksana dengan baik.

Berdasarkan penjelasan diatas menjelaskan bahwa faktor pendukung dalam mempermudah penggunaan media belajar adalah fasilitas atau sarana prasarana yang lengkap. Hal ini sesuai dengan teori dari Saniatu Nisail Jannah dalam Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran menyatakan bahwa sarana dan prasarana pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi



belajar siswa. Hal tersebut mengandung arti bahwa setiap peningkatan pengelolaan sarana dan prasarana pembelajaran maka motivasi belajar siswa juga akan meningkat. Karena dengan adanya kelengkapan peralatan yang ada di sekolah akan menunjang guru dalam mengembangkan media pembelajaran.<sup>42</sup>

b. Faktor Penghambat

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah hal yang berasal dari dalam diri siswa yang mempengaruhi motivasi belajar siswa melalui *Quizizz*. Faktor tersebut dapat dilihat dari latar belakang geografi, ekonomi, dan keluarga siswa. Siswa yang memiliki semangat belajar biasanya mendapat dukungan atau suport penuh dari keluarganya, namun begitu juga sebaliknya. Siswa yang kurang mendapat perhatian dari keluarga akan cenderung malas belajar dan sulit menyesuaikan pembelajaran.

2) Faktor Eksternal

a) Jaringan Internet

Jaringan internet akan mempengaruhi sistem proses pembelajaran. Jaringan internet yang baik akan mempercepat penyampaian informasi yang diberikan dari guru kepada siswa ataupun siswa kepada guru. Namun

---

<sup>42</sup> Saniatu Nisail Jannah and Uep Tatang Sontani, 'Sarana Dan Prasarana Pembelajaran Sebagai Faktor Determinan Terhadap Motivasi Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3.1 (2018), 210\

sebaliknya, jaringan internet yang tidak stabil akan membuat tampilan *Quizizz* lebih lambat sehingga bisa menghambat siswa dalam mengerjakan soal.

Jaringan yang tidak stabil membuat siswa tertinggal dalam pengerjaan soal dan terkadang harus mengulang dari awal dan hal ini akan menyulitkan siswa. Selain itu, tidak semua siswa memiliki kuota yang memadai sehingga mengandalkan Wifi atau Hotspot dari teman.

b) Kinerja *Smartphone*

Perangkat utama dalam penggunaan *Quizizz* adalah HP atau komputer. Namun siswa rata-rata menggunakan HP sebagai perangkat saat mengerjakan kuis di dalam kelas. Setiap perangkat yang digunakan peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda saat mengakses *Quizizz*. Kerap kali beberapa siswa yang mengeluhkan HP nya error dan *Quizizz* ter logout sendiri, sehingga ada yang bisa dilanjutkan bahkan ada yang mengerjakan ulang. Hal ini tentunya sedikit mengganggu keberlangsungan dalam mengerjakan kuis oleh karenanya diperlukan persiapan mulai dari baterai HP yang penuh sampai dengan persiapan kuota cadangan apabila Wifi sekolah mengalami gangguan.

Hal ini sejalan dengan teori dari Mudasir yang menjelaskan bahwa , internet adalah jaringan komputer global yang mempermudah, mempercepat akses dan distribusi informasi

dan pengetahuan (materi pembelajaran) <sup>43</sup>sehingga materi dalam proses belajar mengajar selalu dapat diperbaharui. Sehingga dalam pelaksanaannya internet dan perangkat memberikan pengaruh dalam penyampaian informasi. Jika jaringan internet terganggu dan perangkat mengalami hambatan dalam pembelajaran menggunakan *Quizizz*, maka proses penyampaian informasi dan pengetahuan juga terganggu.



---

<sup>43</sup> Mudasir, Pembelajaran Berbasis Multimedia, (Jakarta: Kreasi Edukasi, 2016), hal.79.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang analisis penggunaan media *game* edukasi *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas xi di SMA N 1 Nguntoronadi Wonogiri, dapat ditarik sebagai berikut :

1. SMA N 1 Nguntoronadi telah melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Penggunaan *Quizizz* sebagai media dalam mata pelajaran PAI digunakan saat evaluasi dan ice breaking dan dianggap lebih efektif dan efisien baik untuk guru maupun siswa. Oleh karena itu *Quizizz* dianggap seru dan menyenangkan tanpa mengurangi esensi pemahaman siswa terhadap materi. *Quizizz* dianggap mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena dari 9 indikator bentuk bentuk hal yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, terdapat 6 indikator yang sesuai di *Quizizz*, yakni : dapat memberikan angka, menimbulkan kompetisi antar siswa dalam mengerjakan soal, menampilkan hasil, memberikan pujian, memberikan ulang, dan meningkatkan hasrat belajar siswa.
2. Faktor pendukung penggunaan *Quizizz* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI yakni dengan adanya fasilitas lengkap dari sekolah yang menyediakan LCD, proyektor,

pengeras suara, Wifi, dan penghubung listrik. Faktor penghambat penggunaan *Quizizz* adalah jaringan yang tidak stabil sehingga mempengaruhi tampilan pada *Quizizz*, dan kinerja *smartphone* peserta didik yang terkadang masih terkendala atau error.

## **B. Saran**

### 1. Bagi SMA N 1 Nguntoronadi

Hendaknya terus meningkatkan kemampuan memotivasi belajar siswa dan meningkatkan kompetensi profesionalisme guru sehingga memiliki kompetensi tidak hanya di bidang pengetahuan, namun juga keterampilan lainnya.

### 2. Bagi Guru

Bagi guru, untuk menghasilkan dan meningkatkan pembelajaran yang dilakukan dilingkungan sekolah, dan dapat menjadi guru yang kreatif untuk menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

### 3. Bagi Siswa

Terus memperhatikan dan mengikuti materi yang diajarkan dengan baik, agar mendapatkan ilmu yang bermanfaat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung Setiawan, dkk, 'Implementasi Media Game Edukasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 MTs Negeri 4 Sinja', *Seminar Nasional Edusaintek*, 2019, 167
- Amri, Sofan, *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran*, (Jakarta: PT Pustaka Raya, 2011)
- Anggito, Albi, and Johan Setiyawan, *Metode Penelitian Kualitatif* (Sukabumi: CV Jejak, 2014)
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2015)
- Awaliyah, P R, 'Analisis Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MI Nurul Huda Gresik' (UIN Sunan Ampel Surabaya, 2022)
- Dari, Yulan, 'Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat', *Skripsi Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu*, 2022
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000)
- Eka Ratnasarianti, 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quiziz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri Bawakaraeng 2 Kota Makassar', *Skripsi* (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2021)
- Emda, Amna, 'Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran', *Lantanida Journal*, 5.2 (2018), 172 <<https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>>
- Firmansyah, Iman, Mokh, 'Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi', *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17.2 (2019), 82
- Haddar, Gamar Al, and Maulana Adam Juliano, 'Analisis Media Pembelajaran *Quizizz* Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.6 (2021), 4794–4801 <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>>
- Harahap, Neni Fitriana, Dewi Anjani, and Nabsiah Sabrina, 'Analisis Artikel Metode Motivasi Dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa', *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1.3 (2021), 202 <<https://doi.org/10.51577/ijpublication.v1i3.121>>
- Husamah, Yuni Pantiwati, Arina Restian, and Puji Sumarsono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018)

- Jannah, Saniatu Nisail, and Uep Tatang Sontani, 'Sarana Dan Prasarana Pembelajaran Sebagai Faktor Determinan Terhadap Motivasi Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3.1 (2018), 210 <<https://doi.org/10.17509/jpm.v3i1.9457>>
- Lestari, Iis Dewi, 'Peranan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information And Communication Technology (ICT) Di SDN RRI Cislak', *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 3.2 (2018), 137–42 <<https://doi.org/10.30998/sap.v3i2.3033>>
- Luthfi, Moh. Fatih, 'Pembelajaran Menggairahkan Dengan Ice Breaking', *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 1.1 (2014), 27
- Maemunawati, Siti, and Muhammad Alif, *Peran Guru, Orang Tua, Metode, Dan Media Pembelajaran : Strategi KBM Di Masa Pandemi Covid 19* (Banten: Penerbit 3M Media Karya Serang, 2020)
- Masrukhin, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Media Ilmu Press, 2014)
- Najuah, Ricu Sidiq, and Reni Sabrina Simamora, *Game Edukasi : Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022)
- Nasikh, Muhammad, 'Efektifitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas Ix Di Mts Negeri 4 Surabaya' (UIN Sunan Ampel Surabaya, 2021)
- Ngafifi, Muhamad, 'Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya', *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2.1 (2014), 33–47 <<https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>>
- Ningamah, Binti Rofingatun, 'Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Mata Pelajaran PAI "Studi Kasus SMP Negeri 7 Purwokerto"', *SKRIPSI*, 2022, 23
- Pakpahan, Martina, Amruddin, Riama Marlyn Sihombing, and Valentine Siagian, *Metode Penelitian* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022)
- Purwanto, Anim, *Konsep Dasar Penelitian Kualitatif: Teori Dan Contoh Praktis* (Lombok: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2021)
- Raco, Jozef, *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik Dan Keunggulannya* (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010) <<https://doi.org/10.31219/osf.io/mfzuj>>
- Rahman, Abd, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, and Yumriani, 'Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan', *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2.1 (2022), 4
- Raihan, Siti, Yeni Nuraeni, and Asep Suhendar, *Ilmu Pendidikan* (Padang: PT

Global Eksekutif Teknologi, 2022)

- Rofiqoh, Almaytiya Putri, 'Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Aplikasi *Quizizz* Di Kelas XI Semester Genap Ma Muhammadiyah 1 Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021 (PTK Online)', *Skripsi IAIN Ponorogo*, 2021
- Rohmiyanti, W, A Latif, I Syafira, and ..., '... Game Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar: Pengertian Media Pembelajaran, Media Berbasis Game Edukasi', *SEMAI: Seminar 2021*, 809–25
- Rukhmana, Trisna, and Danial Darwis, *Metode Penelitian Kualitatif* (Batam: Rey Media Grafika, 2022)
- Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany, 'Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA', *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4.2 (2020), 163–73 <<https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>>
- Sanjaya, Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2008)
- Sari, Fitri Kartika, 'Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet (*Quizizz*) Dalam Pembelajaran Akuntansi', *Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara* (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2020)
- Sentosa, Fadhil, and Wawan Ridwan, *Pendidikan Agama Islam Untuk Jenjang Perguruan Tinggi* (Grobogan: CV Sarnu Untung, 2022)
- Sidiq, Umar, and Moh Miftachul Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan* (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019), LIII
- Supriadi, Nunung, Destyanisa Tazkiyah, and Zuyinatul Isro, 'Implementasi E-Learning Aplikasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Bahasa Mandarin Di Purwokerto', *Prosiding Seminar Nasional Dan Call for Papers*, 10.1 (2021), 308–16
- T. Saiful Akbar, 'Manusia Dan Pendidikan Menurut Pemikiran Ibn Khaldun Dan John Dewey', *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15.2 (2015), 230
- Utomo, Muhammad Chandra Cahyo, M. Gilvy Langgawan Putra, and Dwi Arief Prambudi, 'Perbandingan Fitur Pada Platform Kuis Terpopuler', *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11.1 (2021), 38 <<https://doi.org/10.35585/inspir.v11i1.2596>>
- Uyun, Muhammad, and Idi Warsah, *Psikologi Pendidikan* (Sleman: Deepublish Publisher, 2021)



Warsitha, Bambang, *Teknologi Pembelajaran : Landasan Dan Aplikasinya* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008)

Yan mei, Suo, Suo Yan Ju, and Zalika Adam, 'Implementing *Quizizz* as Game Based Learning in the Arabic Classroom', *European Journal of Social Science Education and Research*, 5.1 (2019), 194–98 <<https://doi.org/10.2478/ejsr-2018-0022>>

