

**PENGARUH PENGGUNAAN *PLATFORM QUIZIZZ* TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
PAI DI SMP ISLAM AL-AZHAR 14 SEMARANG
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

**AGISTA ADELIA PUTRI
31502100026**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya

Nama : Agista Adelia Putri
NIM : 31502100026
Jenjang : Strata satu (S-1)
Program Studi : Tarbiyah
Fakultas : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah skripsi berjudul "PENGARUH PENGGUNAAN PLATFORM QUIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP ISLAM AL-AZHAR 14 SEMARANG TAHUN AJARAN 2024/2025" ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan oleh orang lain, bukan saduran, bukan terjemahan. Sumber informasi yang berasal dari penulis lain telah disebutkan dalam sitasi dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Semarang, 20 Mei 2025

Saya yang menyatakan,



Agista Adelia Putri

NIM. 315021000



YAYASAN BADAN WAKAF SULTAN AGUNG
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG (UNISSULA)

Jl. Raya Kaligawe Km.4 Semarang 50112 Telp. (024) 6583584 (8 Sal) Fax.(024) 6582455
email : informasi@unissula.ac.id web : www.unissula.ac.id

FAKULTAS AGAMA ISLAM

Bismillah Membangun Generasi Khaira Ummah

PENGESAHAN

Nama : AISYAH NURFAUZIAH
Nomor Induk : 31502100031
Judul Skripsi : PEMANFATAAN MEDIA POWERPOINT UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN FIKIH HAIID PESERTA DIDIK KELAS X DI SMA ISLAM SULTAN AGUNG 3 SEMARANG TAHUN AJARAN 2024/2025

Telah dimunaqosahkan oleh Dewan Penguji Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) Semarang pada

Jumat, 25 Dzulqodah 1446 H.
23 Mei 2025 M.

Dan dinyatakan LULUS serta diterima sebagai pelengkap untuk mengakhiri Program Pendidikan Strata Satu (S1) dan yang bersangkutan berhak menyangg gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Mengetahui
Dewan Sidang


Ketua/Dekan
Drs. M. Muhtar Arifin Sholeh, M.Lib.

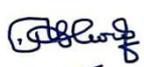
Sekretaris


Ahmad Muflih, S.Pd.I, M.Pd.

Penguji I


Drs. M. Muhtar Arifin Sholeh, M.Lib.

Penguji II


Moh. Farhan, S.Pd.I, S.Hum., M.Pd.I.

Pembimbing I


Dr. Sugeng Hariyadi, Lc. MA

Pembimbing II


Sukijan Athoillah, S.Pd.I, M.Pd.

NOTA PEMBIMBING

Semarang, 20 Mei 2025

Perihal : Pengajuan Ujian Munaqosyah Skripsi
Lampiran : 2 (dua) eksemplar
Kepada : Yth. Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung
di Semarang

Assalamu 'alaikum Wr.Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Agista Adelia Putri
NIM : 31502100026
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah
Fakultas : Agama Islam
Judul : PENGARUH PENGGUNAAN *PLATFORM QUIZZ* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP ISLAM AL-AZHAR 14 SEMARANG TAHUN AJARAN 2024/2025.

Dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Sultan Agung untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Demikian atas perhatian bapak, kami mengucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr.Wb

Dosen Pembimbing



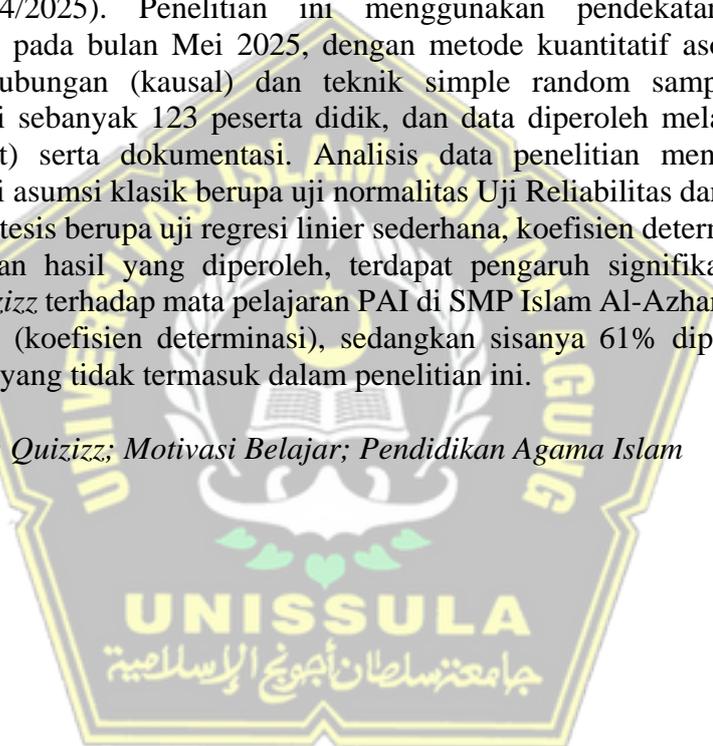
Dr. Toha Makhshun, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 06280282

ABSTRAK

Agista Adelia Putri 31502100026. **PENGARUH PENGGUNAAN *PLATFORM QUIZIZZ* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP ISLAM AL-AZHAR 14 SEMARANG TAHUN AJARAN 2024/2025**. Skripsi, Semarang: Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Mei 2025.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP 14 Al-Azhar Semarang, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *platform quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pai di SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang Tahun Ajaran 2024/2025). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dilaksanakan pada bulan Mei 2025, dengan metode kuantitatif asosiatif dengan perspektif hubungan (kausal) dan teknik simple random sampling. Sampel penelitian ini sebanyak 123 peserta didik, dan data diperoleh melalui kuesioner (skala Likert) serta dokumentasi. Analisis data penelitian menggunakan uji deskriptif, uji asumsi klasik berupa uji normalitas Uji Reliabilitas dan uji linieritas, serta uji hipotesis berupa uji regresi linier sederhana, koefisien determinasi, dan uji t. Berdasarkan hasil yang diperoleh, terdapat pengaruh signifikan penggunaan *platform quizizz* terhadap mata pelajaran PAI di SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang sebesar 39% (koefisien determinasi), sedangkan sisanya 61% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

Kata Kunci: *Quizizz; Motivasi Belajar; Pendidikan Agama Islam*

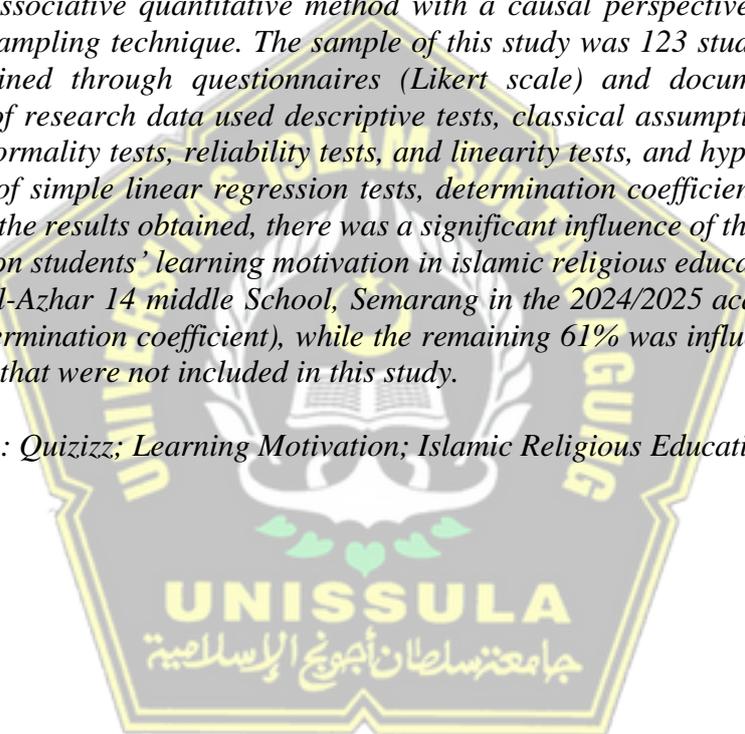


ABSTRACT

Agista Adelia Putri. 31502100026. ***THE EFFECT OF THE USE OF THE QUIZIZZ PLATFORM ON STUDENTS' LEARNING MOTIVATION IN PAI SUBJECTS AT SMP ISLAM AL-AZHAR 14 SEMARANG FOR THE 2024/2025 ACADEMIC YEAR.*** Thesis, Semarang: Faculty of Islamic Religion, Sultan Agung Islamic University, Semarang, May 2025.

This research was carried out at SMP 14 Al-Azhar Semarang, with the aim of determining the influence of the use of the quizizz platform on students' learning motivation in pie subjects at SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang for the 2024/2025 Academic Year). This study uses a quantitative approach, carried out in May 2025, with an associative quantitative method with a causal perspective and a simple random sampling technique. The sample of this study was 123 students, and data was obtained through questionnaires (Likert scale) and documentation. The analysis of research data used descriptive tests, classical assumption tests in the form of normality tests, reliability tests, and linearity tests, and hypothesis tests in the form of simple linear regression tests, determination coefficients, and t-tests. Based on the results obtained, there was a significant influence of the of the quizizz platform on students' learning motivation in islamic religious education lessons at Islamic Al-Azhar 14 middle School, Semarang in the 2024/2025 academic year by 39% (determination coefficient), while the remaining 61% was influenced by other variables that were not included in this study.

Keywords: Quizizz; Learning Motivation; Islamic Religious Education



PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

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.

Tabel 1. Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Şa	ş	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	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	Za	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	‘	Apostrof
ي	Ya	y	ye

Vokal

Vokal bahasa Arab terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang dilambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 2. Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	Fathah	A	A
اِ	Kasrah	I	I
اُ	Dammah	U	U

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

Tabel 3. Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أَي	Fathah dan ya	Ai	a dan u
أَوْ	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa'ala

Maddah

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

Tabel 4. Transliterasi Maddah

Huruf arab	Nama	Huruf latin	Nama
آ...إي	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
إي...	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
ؤ...	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

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.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

Penulisan Kata

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

Contoh:

- وَإِنَّ اللَّهَ لَهُوَ خَيْرُ الرَّزَاقِينَ
Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَمُرْسَاهَا
Bismillāhi majrehā wa mursāhā

Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Alhamdu lillāhi rabbi al-‘ālamīn/Alhamdu lillāhi rabbil ‘ālamīn

- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ

Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

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

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm

- لِلَّهِ الْأَمْرُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī’an/Lillāhil-amru jamī’an

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah hirobbil ‘alamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan taufik serta hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Kedua kalinya sholat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan kita yaitu Nabi Muhammad SAW.

Disini penulis membuat Skripsi yang berjudul “Penggunaan Platfrom *quizizz* terhadap motivasi peserta didik pada mata pelajaran PAI di Di SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang Tahun Ajaran 2024/2025”. Penelitian ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) di Jurusan

Tarbiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Sultan Agung (UNISSULA) Semarang. Dengan terselesaikannya skripsi ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Gunarto, S.H., M.Hum. Selaku rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Bapak Drs. Muhammad Muhtar Arifin Sholeh, M.Lib. Selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung.
3. Bapak Ahmad Muflhin, S.Pd., M.Pd. Selaku Kaprodi Fakultas Agama Islam UNISSULA Semarang.
4. Bapak Dr. Toha Makhshun, S.Pd.I., M.Pd.I. Selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan dan pengarahan untuk penulis dalam menyusun skripsi. Mudah-mudahan Allah SWT membalas atas semua kebaikannya.

5. Segenap Civitas Akademik Universitas Islam Sultan Agung yang telah memberikan kemudahan dalam perkuliahan.
6. Ibu Nur Faizah, M. Pd Selaku Kepala Sekolah SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang , yang telah membantu peneliti dalam proses penelitian disekolah serta memberikan arahan dalam pelaksanaan penelitian ini.
7. Ibu Siti Suaidah, S.Ag Selaku guru mata Pelajaran PAI di SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang , yang telah membantu peneliti dalam proses penelitian disekolah serta memberikan arahan dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Kedua orang tua yang paling berjasa dalam hidup saya, cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Bapak Junaidi Ibrahim dan pintu surgaku Ibunda Tati Haryati terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan, beliau tidak sempat merasakan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik dan sesuatu menyusahakan semua kebutuhan ku , dan tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinyasampai meraih gelar sarjana. Semoga ayah dan ibu sehat, panjang umur, selalu dilimpahkan rezekinya dan bahagia selalu amiin.
9. Terima kasih untuk guru saya yaitu Abah Yahya Al-Mutamakin Dan Ummi Nafisah beliau beliau adalah sosok yang sangat istimewa bagi penulis, bukan hanya mengajarkan ilmu, tetapi juga mendidik hati. Beliau juga membentuk karakter santri agar tumbuh menjadi pribadi yang santun, bijaksana, dan bermanfaat bagi umat. Dengan penuh kesabaran dan kasih sayang, Abah dan Ummi juga menjadi pemandu yang tulus dalam membentuk generasi berakhlak mulia.

10. Kepada adik tercinta, Melani Desta Amelia dan Muhammad Fatir. Terima kasih telah memberikan dukungan dalam pengerjaan skripsi ini. Semoga dapat mencapai cita-cita yang selama ini diimpikan.
11. Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada sepupu saya tercinta, Jenny Anggita yang telah banyak membantu, memberikan dukungan, semangat serta kontribusi berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
12. Saya ucapkan terima kasih sebesar besarnya kepada Larasati Sofiyandini yang telah memberikan dukungan, semangat serta kontribusi berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
13. Untuk Etika dan Ika, terima kasih tak terhingga atas setiap detik waktu, energi, dan kesabaran yang tak pernah habis kau berikan selama proses skripsi ini.
14. Kehadiranmu adalah penguat terbesar, tiada lelah menemani setiap langkahku, dari kesulitan hingga keberhasilan. Dukunganmu adalah anugerah.
15. Kepada mba-mba pondokku Najma, Ega, Nisa', Luluk, Arvi, Lely, Melisa, Faza, Robiatul, Nabila, Liska, Rahmatul, Ustdazah Nanda, Jihan dan Naya selaku sahabat penulis yang senantiasa menemani penulis dalam keadaan sulit dan senang, memberikan dukungan serta motivasi dan memberikan doa setiap langkah yang penulis lalui sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan lancar.
16. Kepada sahabat kuliah saya Faza Lailatul Ikhfina yang telah menemani saya berjuang, yang selalu berkeluh kesah bersama, bermain bersama, serta yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan semangat, dan menjadi penghibur dikala susah sehingga secara tidak langsung membantu saya dalam

menyelesaikan skripsi ini.

17. Teman-teman angkatan Tarbiyah '21 yang sudah berjuang bareng hingga berhasil dititik sampai skripsi ini selesai, yang selalu mengingatkan akan selesainya target pengerjaan skripsi, selalu memberikan dukungan serta semangat.

18. Semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik mental maupun material yang tidak dapat disebut satu persatu

19. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believeng in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no day off, i wanna thank me for never qutiing, I wanna thank for me always being a giver and trying give more than I receive. I wanna thank me for trying do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times.*

Akhir kata, penulis menyadari keterbatasan kemampuannya dalam menyusun skripsi ini, sehingga skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Untuk itu saya mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demimemperbaiki skripsi ini menjadi lebih baik kedepannya.

Semarang, 20 Mei 2025

Penulis

Agista Adelia Putri NIM.
31502100026

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN	Error! Bookmark not defined.
NOTA PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI	vii
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan penelitian	4
D. Manfaat penelitian	4
E. Sistematika Pembahasan	6
BAB II PENDIDIKAN ISLAM, PENDIDIKAN AGAMA ISLAM, PLATFORM QUIZIZZ, DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK.....	7
A. Kajian Pustaka	7
1. Pendidikan Agama Islam.....	7
a. Pengertian Pendidikan Agama Islam	7
b. Dasar-Dasar Pendidikan Agama Islam.....	8
c. Tujuan Pendidikan Agama Islam	12

d.	Metode Pendidikan Agama Islam.....	12
e.	Guru Pendidikan Agama Islam.....	15
f.	Siswa Pendidikan Agama Islam.....	17
g.	Evaluasi Dalam Pendidikan Agama Islam.....	17
2.	<i>Quizizz</i>	18
a.	Pengertian <i>Platform Quizizz</i>	18
b.	Karakteristik dan penerapan <i>Quizizz</i>	19
c.	Langkah-langkah penggunaan <i>quizizz</i>	20
d.	Kelebihan <i>quizizz</i>	23
e.	Kelemahan <i>Quizizz</i>	23
3.	Motivasi Belajar	23
a.	Pengertian Motivasi Belajar	23
b.	Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar ...	24
c.	Indikator Motivasi Belajar.....	25
d.	Upaya meningkatkan Motivasi Belajar	26
e.	Prinsip-prinsip Motivasi Belajar.....	26
f.	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Quizziz</i> terhadap Motivasi Belajar.....	28
B.	Penelitian Terkait.....	30
C.	Rumusan Hipotesis.....	33
BAB III METODE PENELITIAN		34
A.	Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	34
1.	<i>Platform Quizizz</i>	34
2.	Motivasi belajar s	35
B.	Variable dan Indikator Penelitian	36
C.	Jenis Penelitian	37
D.	Tempat dan Waktu Penelitian	37
1.	Tempat Penelitian.....	37

2. Waktu Penelitian.....	37
E. Populasi dan Sampel Penelitian.....	38
1. Populasi Penelitian.....	38
2. Sampel Penelitian.....	38
F. Teknik Pengumpulan Data	39
G. Uji Validitas Instrumen.....	41
1. Uji Validitas	41
2. Uji Reliabilitas.....	42
H. Teknik Analisis Data.....	43
1. Uji Deskriptif.....	43
2. Uji Asumsi Klasik	43
BAB IV ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN <i>PLATFORM QUIZIZZ</i> TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP ISLAM AL-AZHAR 14 SEMARANG TAHUN AJARAN 2024/2025	47
A. Data Penggunaan <i>Platform Quizizz</i> Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada pelajaran PAI di SMP 14 Islam Al-Azhar Semarang Tahun Ajaran 2024/2025.	47
B. Data Tingkat Motivasi Belajar Mata Pelajaran PAI kelas VII SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang Tahun Ajaran 2024/2025..	49
C. Analisis Pengaruh Platfrom <i>Quizizz</i> Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran PAI Di SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang Tahun Ajaran 2024/2025	51
BAB V PENUTUP.....	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	I
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	VIII

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.	Tampilan Awal <i>Quizizz</i>	21
Gambar 1.2.	Gambar Tampilan Login.....	21
Gambar 1.3.	Tampilan Dashboard <i>Quizizz</i>	21
Gambar 1.4.	Gambar Tampilan Pilihan Peran.....	22



DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Transliterasi Konsonan	vii
Tabel 2.	Transliterasi Vokal Tunggal	ix
Tabel 3	Transliterasi Vokal Rangkap	ix
Tabel 4	Transliterasi Maddah	x
Tabel 3.1.	Waktu Penelitian.....	37
Tabel 3.2.	Data Jumlah sampel Peserta didik Kelas VII SMP Islam AlAzhar 14 Semarang.....	39
Tabel 3. 3	Data kelas peserta didik Kelas VII SMP Islam AlAzhar 14 Semarang	39
Tabel 3.4.	Skala likert	40
Tabel 3.5.	Kisi-kisi angket <i>Platform Quizizz</i>	40
Tabel 3.6.	Kisi-kisi angket Motivasi Belajar	41
Tabel 3.7.	Hasil Analisis Indeks Aiken Instrumen	42
Tabel 4. 1	Indikator <i>Platform Quizizz</i>	48
Tabel 4. 2.	Skala Likert	49
Tabel 4.3.	Indikator Motivasi Belajar.....	50
Tabel 4. 4.	Hasil Uji Validitas Platfrom <i>Quizizz</i> dan Motivasi Belajar.....	52
Tabel 4.5.	Hasil Uji Reliabilitas <i>Platform Quizizz</i> (X)	52
Tabel 4.6.	Hasil uji Reliablitas Motivasi Belajar (Y).....	53
Tabel 4.7.	Tabulasi Data <i>Platform Quizizz</i> Dan Motivasi Belajar.....	53
Tabel 4.8.	Hasil Uji Normalitas	54
Tabel 4.9.	Hasil Uji Linearitas	56
Tabel 4.10.	Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	57
Tabel 4. 11.	Hasil Uji Koefisien Korelasi.....	58
Tabel 4.12.	Hasil Uji t (Uji Parsial)	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Ijin Penelitian.....	I
Lampiran 2. Surat Keterangan telah melaksanakan penelitian.....	II
Lampiran 3. Data Profil Sekolah.....	III
Lampiran 4. Dokumentasi.....	VI



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu bidang ilmu yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan moral peserta didik. PAI tidak hanya menyampaikan ajaran-ajaran Islam secara teoritis, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kehidupan yang membentuk kepribadian yang bermoral dan berakhlak mulia. Dalam pandangan al-Ghazali, pendidikan adalah suatu upaya untuk menghilangkan sifat-sifat buruk dan menanamkan akhlak yang baik pada peserta didik agar semakin dekat kepada Allah serta mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat¹. Sementara itu, menurut Ibnu Khaldun, pendidikan memiliki makna yang lebih luas. Ia berpandangan bahwa pendidikan tidak hanya terbatas pada proses pembelajaran di ruang dan waktu tertentu, melainkan merupakan proses kesadaran manusia untuk memahami, menyerap, dan menghayati berbagai peristiwa sepanjang masa. Namun demikian, dalam beberapa tahun terakhir ini terdapat kecenderungan penurunan motivasi belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran PAI.

Secara filosofis, pendidikan Islam memiliki paradigma kesemestaan, yaitu integrasi antara nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, dan kealaman dalam rangka humanisasi dan pembebasan manusia agar mampu menjalankan perannya sebagai khalifah di bumi, sebagai bentuk pengabdian kepada Allah

¹ Mokh Iman Firmansyah, "Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi," *Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 17, no. 2 (2019): 85–90.

dan sesama manusia². Meskipun berbagai pembaruan telah dilakukan, pendidikan Islam masih dihadapkan pada sejumlah tantangan. Permasalahan yang muncul, baik dalam aspek konseptual maupun implementatif, menunjukkan perlunya dasar yang kokoh. Fondasi ini menjadi krusial agar arah dan tujuan pendidikan tetap terjaga, serta tidak mudah terpengaruh oleh dinamika eksternal. Sebagai agama yang bersifat universal, Islam telah menyediakan pedoman menyeluruh dalam kehidupan melalui sumber utamanya: Al-Qur'an, Sunnah, dan ijtihad³.

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, penyampaian materi kerap kali dilakukan secara monoton, yang mengakibatkan siswa merasa jenuh dan kurang antusias. Idealnya, seorang guru tidak hanya berperan sebagai penyampai ilmu (transfer of knowledge), tetapi juga mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk terus berinovasi dalam metode pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu inovasi tersebut adalah pemanfaatan teknologi pendidikan, seperti penggunaan *platform Quizizz*. *Quizizz* merupakan media pembelajaran berbasis digital yang dirancang secara menarik dan interaktif dengan pendekatan permainan, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Melalui berbagai fitur yang dimilikinya, aplikasi ini mampu memicu semangat belajar siswa melalui tantangan kuis yang menyenangkan. Umumnya, pembelajaran PAI masih

² Mar'atus Sholihah, Aminullah, and Fadlillah, "Aksiologi Pendidikan Islam," *Jurnal Auladuna* 01, no. 02 (2019): 63–82.

³ Hikmatul Hidayah Hidayah, "Pengertian, Sumber, Dan Dasar Pendidikan Islam," *Jurnal As-Said* 3, no. 1 (2023): 21–33.

didominasi oleh metode ceramah yang bersifat satu arah dan berpotensi menimbulkan kejenuhan. Dengan hadirnya *Quizizz*, siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam mengikuti proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti masih banyak siswa yang menunjukkan tingkat motivasi belajar yang rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya partisipasi aktif dalam kelas serta rendahnya antusiasme dan inisiatif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mandiri. Selain itu juga belum semua guru memanfaatkan media yang ada seperti *quizizz* secara optimal dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti ingin membuktikan apakah benar penggunaan *platform quizizz* ini memiliki pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang. Selain itu, belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji seberapa besar pengaruh media ini terhadap tingkat motivasi belajar peserta didik. Penggunaan *quizizz* dalam pembelajaran PAI di SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang, ditemukan bahwa *platform* ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Temuan ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi sekolah-sekolah lain yang mengalami kendala serupa dalam hal motivasi dan capaian belajar, khususnya dalam pembelajaran PAI yang dilakukan peneliti terhadap penggunaan *platform quizizz* dalam pembelajaran PAI di SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang, ditemukan bahwa *platform* ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penggunaan *platform Quizizz* pada mata pelajaran PAI di SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Bagaimana tingkat motivasi peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang Tahun Ajaran 2024/2024.
3. Bagaimana pengaruh penggunaan *platform quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang Tahun Ajaran 2024/2025.

C. Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui penggunaan *platform Quizizz* peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP Islam Al-Azhar Semarang.
2. Untuk mengetahui bagaimana tingkat motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP Al-Azhar Semarang.
3. Untuk mengetahui Bagaimana pengaruh penggunaan *platform quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang Tahun Ajaran 2024/2025

D. Manfaat penelitian

Adapun Manfaat dari penelitian dapat diklasifikasikan menjadi beberapa pembagian sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini bisa menjadi pelengkap penelitian terdahulu terkait pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang Tahun Ajaran 2024/2025.
- b. Dapat menjadi landasan untuk penelitian selanjutnya mengenai pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang Tahun Ajaran 2024/2025.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan guru dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran.
- b. Bagi para pendidik, alternatif proses pembelajaran yang meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan *platform quizizz* agar lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa memahami materi yang diajarkan. Selain itu, pendidik dapat lebih kreatif dalam menciptakan media yang lebih beragam dan sesuai untuk proses pembelajaran.
- c. Bagi peserta didik, Hal ini agar siswa dapat meningkatkan motivasi belajarnya pada proses dan berpartisipasi aktif dalam pembelajarannya.
- d. Bagi peneliti, Tujuan peneliti adalah untuk memperluas pengetahuan

dan pengalaman peneliti serta mempersiapkan mereka untuk profesi calon guru.

E. Sistematika Pembahasan

Dalam memberikan gambaran pada penelitian ini, peneliti membagi pembahasan dalam beberapa bab:

Bab I , berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian

Bab II kajian Pustaka, berisi pembahasan teori tentang pengertian dan tujuan PAI dan PI, membahas seputar *platform Quizizz*, motivasi belajar belajar peserta didik.

Bab III metode penelitian, berisi definisi konseptual dan operasional, variabel dan indikator penelitian, jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sample, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, dan analisis data.

Bab IV berisikan hasil penelitian dan pembahasan, meliputi data penelitian, analisis data, dan pembahasan.

Bab V berisi kesimpulan yang terdiri atas simpulan dan rekomendasi Bagian terakhir terdiri dari referensi dan lampiran.

BAB II

PENDIDIKAN ISLAM, PENDIDIKAN AGAMA ISLAM, *PLATFORM QUIZZ*, DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

A. Kajian Pustaka

1. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Dalam pandangan Al-Ghazali pendidikan ialah usaha pendidik untuk menghilangkan akhlak buruk dan menanamkan akhlak yang baik kepada peserta didik sehingga dekat kepada Allah dan mencapai kebahagiaan dunia akhirat.khlak¹. Sebagaimana pada umumnya, diketahui bahwa pendidikan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, baik dalam lingkungan keluarga yaitu orang tua sebagai pendidik di dalam keluarga dan guru di lingkungan sekolah maupun di masyarakat². Menurut M. Athiyah al-Abrasy yang terdapat pada jurnal *Tarbiyh Qalb*, perbendapat bahwa pendidikan Islam adalah mempersiapkan manusia supaya hidup dengan sempurna dan bahagia, mencintai tanah air, tegap jasmaninya, sempurna budi pekertinya, pola pikirnya teratur rapi, perasaannya halus, profesional dalam bekerja, dan manis tutur sapanya³.

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan upaya untuk

¹ Nur Hamim, "Pendidikan Akhlak: Komparasi Konsep Pendidikan Ibnu Miskawaih dan Al-Ghazali," *Ulumuna* 18, no. 1 (2017): 21–40.

² Alfauzan Amin, "Sinergisitas Pendidikan Keluarga, Sekolah Dan Masyarakat; Analisis Tripusat Pendidikan," *At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam* 16, no. 1 (2018): 107, <http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/attalim/article/view/824>.

³ Konsep Pendidikan, "Tarbiyah Qalb," *Konsep Pendidikan Agama Islam, Studi atas pemikiran Ibnu Qayyim Al-Jauziyah* 14, no. 2 (2018): 22.

mengubah peserta didik menjadi manusia yang beriman, yaitu peserta didik yang memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran agama islam dalam kehidupan sehari-hari, hamper dalam seluruh aspek komponennya. Batasannya sangat sempit. Hal ini disebabkan Pendidikan Agama Islam (PAI) hanya dianggap sebagai mata kuliah atau bidang studi saja, sebagai kurikulum formal atau resmi. Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai bidang studia tau mata Pelajaran, terlepas dari sifatnya yang berbasis nilai dan aspek keterampilannya yang rendah atau sangat terbatas, bukanlah sebuah ilmu. Saya masih terpaku ada pola pikir saya. Pendidikan Agama Islam (PAI) nampaknya terpisah dari induknya. Pendidikan Islam (PI) atau dinul islam. Pendidikan Agama Islam (PAI) hendaknya tetap berada dalam kerangka Pendidikan Islam (PI) dan tidak berada diluarnya. Karena fungsi dan peran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah menunjang fungsi dan peran Pendidikan Islam (PI). Yakni dalam rangka mewujudkan tujuan Pendidikan nasional, memperhatikan cita-cita bangsa, yakni membina potensi peserta didik secara optimal dan menjadikan mereka “manusia yang beriman. Bertakwa, dan berakhlak mulia.” Seseorang yang memiliki apa yang disebut “moralitas” atau yang disebut seorang muslim.⁴

b. Dasar-dasar Pendidikan Agama Islam

⁴ A B Tjahjono et al., *Pendidikan Agama Islam Dalam Bingkai Budaya Akademik Islami (BUDAI)* (CV. Zenius Publisher, 2023), https://books.google.co.id/books?id=MN_rEAAAQBAJ.

Pelaksanaan Pendidikan agama islam disekolah memiliki landasan yang kuat, menurut zuhairini dkk⁵. Dilihat dari berbagai perpektif:

1) Dasar Yuridis

Landasan penyelenggara Pendidikan agama islam adalah undang-undang yang secara tidak langsung menjadi pedoman pelaksanaan Pendidikan agama secara normal disekolah.

Landasan hukum formal terdiri dari 3 jenis diantaranya :

- a) Landasan idealnya adalah landasan filosofis dan sila pertama negara Pancasila: “ketuhanan yang maha esa.”
- b) Landasan structural dan konstitusinya adalah bab 9 pasal 29 ayat 1 dan 2 UUD 1945 yang menyatakan bahwa 1) negara berdasar atas ketuhanan yang maha esa, 2) negara menjamin kebebasan setiap penduduk untk memeluk agamanya, kebebasan untuk berlatih atau mereka dapat menjalankan agamanya dan beribadah sesuai dengan kepercayaan masing-masing sesuai dengan keyakinan.
- c) Landasan operasionalnya tertuang dalam ketetapan MPR Nomor IV/MPR/1973 dan kemudian diperkuat dalam ketetapan MPR Nomor IV/MPR/1973. IV/MPR/1978 diperkuat dengan ketetapan MPR Nomor: II/MPR/1983, Tap. MPR No. IL/MPR/1988 dan Tap.

⁵ Hamid Darmadi, “Metode Penelitian Pendidikan Dan Sosial,” *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial 2* (2013): 206–229.

Ketetapan MPR No II/MPR Tahun 1993 tentang garis-garis besar umum kebijakan nasional pada dasarnya menetao bahwa Pendidikan agama diberikan langsung dalam kurikulum sekolah regular muali dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

2) Dasar psikologis

Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam (PAI) juga memiliki landasan dari aspek sosial-psikologis. Secara esensial, setiap individu membutuhkan pedoman dalam menjalani kehidupan, dan agama berperan sebagai pegangan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa manusia secara kodrati memerlukan tuntunan dalam memahami nilai-nilai keagamaan serta memiliki dorongan batiniah yang mengakui keberadaan Tuhan Yang Maha Esa sebagai tempat bergantung dan memohon pertolongan⁶.

3) Dasar Religius

Dasar keagamaan (religius) adalah dasar yang bersumber pada ajaran islam. Menurut ajaran islam, Pendidikan agama merupakan perintah tuhan dan bentuk ibadah kepada tuhan. Al-qur'an menurut banyak ayat mengisyaratkan perintah ini, termasuk ayat berikut:⁷

a) Q.s. An-nahl ayat 125:

⁶ Nur Hamim, "Pendidikan Akhlak: Komparasi Konsep Pendidikan Ibnu Miskawaih Dan Al-Ghazali," *Ulumuna* 18, no. 1 (2017): 21–40.

⁷ Nur Hamim, "Pendidikan Akhlak: Komparasi Konsep Pendidikan Ibnu Miskawaih Dan Al-Ghazali," *Ulumuna* 18, no. 1 (2017): 21–40.

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدِ لَهُمْ سَبِيلًا
 هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ
 بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١١٥﴾

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah¹⁰ dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”

b) Q.s Al-mujadalah ayat 11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
 اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ
 وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

“Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", 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.”

c) Al-hadist

بَلِّغُوا عَنِّي وَلَوْ آيَةً

“Sampaikanlah olehmu sekalian dariku meski hanya satu ayat (al Qur’an)”⁸

⁸ Abu Minhal, “Imam Al-Bukhari Satu Tanda Kekuasaan Allah,” *Majalah As-Sunnah*, no. 1 (2013): 1–21, www.ibnumajjah.wordpress.com.

c. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan dari Pendidikan Agama Islam adalah membentuk pribadi Muslim yang cerdas, taat, dan berkomitmen tinggi, yang mampu mengabdikan seluruh aspek kehidupannya kepada Allah SWT dengan kepribadian yang utuh dan sikap tunduk dalam setiap dimensi kehidupannya demi meraih ridha-Nya. Esensi dari tujuan ini adalah untuk menumbuhkan dan memperkuat keimanan, pemahaman, penghayatan, serta pengamalan peserta didik terhadap ajaran Islam. Selain itu, peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami ilmu agama secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata sehari-hari⁹.

d. Metode Pendidikan Agama Islam

Istilah *metode* berasal dari bahasa Yunani, yaitu dari kata *methodos*, yang terdiri atas dua bagian: *metha* yang berarti "melalui" atau "melewati", dan *hodos* yang berarti "jalan" atau "cara". Dengan demikian, metode dapat dimaknai sebagai suatu cara atau jalan yang ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam bahasa Arab, istilah yang setara adalah *thariqah*, yang merujuk pada langkah-langkah strategis yang dirancang untuk melaksanakan suatu pekerjaan. Sementara itu, dalam bahasa Inggris, metode disebut *method*, yang juga berarti "cara" dalam bahasa Indonesia¹⁰. Menurut

⁹ Olianda Adistiana and Tasman Hamami, "Pengembangan Tujuan Kurikulum Pendidikan Agama Islam," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (2024): 260–270.

¹⁰ Abdul Haris Pito, "Metode Pendidikan Dalam Al-Qur'an," *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan* 7, no. 1 (2019): 113–129.

Zurinal dan Wahdi Sayuti, metode pembelajaran merupakan suatu strategi yang digunakan oleh pendidik dalam melaksanakan proses belajar-mengajar, khususnya dalam mentransfer pengetahuan dan nilai-nilai kepada peserta didik. Penggunaan metode ini bertujuan untuk mengoptimalkan jalannya pembelajaran sehingga kompetensi yang telah dirancang dapat tercapai secara maksimal. Fokus utama dari metode pembelajaran terletak pada pelaksanaan proses pembelajaran itu sendiri, yang berperan sebagai sarana dalam menyampaikan ilmu pengetahuan secara efektif¹¹.

Beberapa cara pengejaran yang dapat diimplementasikan pada proses mengajar meliputi :

1) Metode Diskusi

Menurut Suhairini, metode diskusi dapat diartikan sebagai suatu cara dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui proses dialog atau tukar pikiran. Tujuan dari metode ini adalah untuk mendorong peserta didik berpikir secara mandiri, mengemukakan pendapat, serta berkontribusi dalam membahas suatu permasalahan yang memiliki beragam kemungkinan solusi. Dalam dunia pendidikan, khususnya dalam beberapa dekade terakhir, metode diskusi semakin mendapat perhatian karena terbukti mampu menumbuhkan partisipasi aktif dan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran¹².

¹¹ Asiva Noor Rachmayani, "Konsep-Konsep Pembelajaran PAI," *Graha Ilmu* (2014): 1–34.

¹² Zuhri Zuhri, "Metode Diskusi Dalam Pembelajaran Pai," *Muhafadzah* 1, no. 1 (2021): 51–67.

2) Metode Ceramah

Metode ceramah adalah pendekatan penyampaian materi pelajaran secara verbal oleh pendidik secara langsung di hadapan siswa. Banyak pendidik cenderung menggunakan metode ini karena praktis, tidak memerlukan media pembelajaran yang kompleks, serta mudah diterapkan dalam berbagai kondisi kelas. Dalam praktiknya, metode ini menempatkan guru sebagai pusat informasi, di mana proses belajar berlangsung satu arah—guru berbicara, sementara siswa berperan sebagai pendengar pasif yang mencatat isi pelajaran tanpa banyak keterlibatan aktif¹³.

Menurut Djamarah dalam (Herin, n.d.) metode ceramah memungkinkan guru untuk menyampaikan materi secara terstruktur dan terfokus, sehingga dapat memberikan dasar yang kuat bagi pemahaman siswa¹⁴.

Dalam pelaksanaan metode ceramah, guru perlu menguasai teknik penyampaian materi secara jelas dan efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Hal terpenting adalah kemampuan guru dalam menarik minat dan perhatian siswa, sehingga mereka mampu menerima dan memahami materi yang diberikan dengan baik¹⁵.

¹³ Mar Sholihah, Adibah Junnah Rohmah, and Moh Rif, "Analisis Penggunaan Metode Ceramah Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MI Ajer" 2, no. 1 (2025): 1–8.

¹⁴ Asiva Noor Rachmayani, "Konsep-Konsep Pembelajaran PAI," *Graha Ilmu* (2014): 1–34.

¹⁵ Nur Hamim, "Pendidikan Akhlak: Komparasi Konsep Pendidikan Ibnu Miskawaih Dan Al-Ghazali," *Ulumuna* 18, no. 1 (2017): 21–40.

3) Metode Percobaan/ eksperimen

Metode eksperimen merupakan pendekatan pembelajaran yang memungkinkan guru mengembangkan aspek fisik, mental, dan emosional siswa secara menyeluruh. Melalui metode ini, siswa diberi kesempatan untuk melatih keterampilan proses secara langsung guna mencapai hasil belajar yang optimal. Pengalaman nyata yang diperoleh selama eksperimen akan tertanam kuat dalam ingatan mereka. Keterlibatan fisik dan emosional siswa dalam pembelajaran diharapkan dapat diwujudkan melalui suasana atau kondisi yang mendorong rasa percaya diri serta menumbuhkan sikap inovatif dan kreatif¹⁶.

e. Guru Pendidikan Agama Islam

Guru merupakan sebutan untuk seseorang yang memiliki jabatan, posisi, dan profesi dalam bidang pendidikan, yang menjalankan tugasnya melalui interaksi edukatif yang terstruktur, formal, dan sistematis. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, pada Bab I Pasal 1 disebutkan bahwa guru adalah tenaga pendidik profesional yang memiliki tanggung jawab utama untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik, mulai dari pendidikan anak usia dini dalam jalur formal hingga pendidikan dasar dan menengah¹⁷.

¹⁶ Masfi Sya'fiatul Ummah, "Penerapan Metode Pembelajaran Eksperimen Terhadap Peserta Didik," *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 11, no. 1 (2019): 1–14,.

¹⁷ Andi Fitriani Djollong, "Kedudukan Guru sebagai Pendidik (Teacher's Position As Education)," *Istiqra` : Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam* IV, no. 2 (2017): 122–137, 4.

Pendidik adalah tenaga profesional yang diberi tugas dan tanggung jawab untuk mengembangkan potensi, minat, kecerdasan, akhlak, moral, pengalaman, wawasan, serta keterampilan peserta didik. Seorang pendidik harus memiliki pengetahuan yang mendalam, wawasan luas, keterampilan serta pengalaman yang memadai, berkepribadian mulia, mampu memahami makna tersurat maupun tersirat, menjadi teladan dan contoh bagi muridnya, terus menerus belajar dan meneliti, serta memiliki keahlian yang dapat dipercaya sekaligus berperan sebagai penasihat. Dalam konteks pendidikan Islam, terdapat berbagai istilah bahasa Arab yang digunakan untuk menyebut guru, antara lain *ustâdz*, *mu'allim*, *mursyîd*, *murabbî*, *mudarris*, dan *mu-addib*¹⁸.

Dalam pendidikan agama Islam, menurut Syah, guru adalah tenaga pendidik yang memiliki tugas utama mengajar, yaitu mengembangkan aspek intelektual, emosional, dan keterampilan siswa sebagai wujud nyata dari konsep ideal dalam mendidik. Dalam kajian kependidikan Islam, Minarti menjelaskan bahwa istilah guru merujuk pada beberapa sebutan dalam bahasa Arab seperti *murabbi*, *mu'allim*, dan *mu'addib*, yang masing-masing memiliki fungsi berbeda. *Murabbi* berasal dari kata *rabba yurabbi* yang berarti membimbing, merawat, mengasuh, dan mendidik. Sedangkan menurut Kurniawan, *mu'allim* merupakan bentuk *isim fa'il* dari kata

¹⁸ Asiva Noor Rachmayani, "Konsep-Konsep Pembelajaran PAI," *Graha Ilmu* (2014): 1–34.

kerja *'allama-yu'allimu*, yang berarti mengajar¹⁹.

f. Siswa Pendidikan Agama Islam

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), siswa adalah individu yang datang ke sekolah untuk menuntut ilmu atau belajar. Prof. Dr. Shafique Ali Khan menjelaskan bahwa siswa adalah seseorang yang mengikuti pendidikan di suatu lembaga guna memperoleh berbagai jenis pembelajaran. Pandangan serupa disampaikan oleh Sardiman, yang mendefinisikan siswa sebagai orang yang bersekolah untuk mendapatkan beragam jenis pendidikan. Saat ini, siswa mengalami berbagai perubahan, baik secara fisik maupun psikologis²⁰.

g. Evaluasi Dalam Pendidikan Agama Islam

Metode penilaian dan evaluasi dalam pendidikan agama Islam perlu disesuaikan dengan kemajuan teknologi saat ini. Pemanfaatan penilaian berbasis digital membawa keuntungan besar dalam hal peningkatan efisiensi dan ketepatan proses evaluasi. Aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik dapat dinilai secara lebih terpadu melalui penggunaan media digital. Agar penerapan metode ini berjalan efektif, diperlukan dukungan berupa pelatihan bagi guru, pengembangan aplikasi khusus, serta peningkatan sarana dan prasarana teknologi. Upaya ini akan menjadikan proses penilaian dalam Pendidikan Agama Islam lebih relevan dan mampu

¹⁹ Z Haniyyah, "Peran Guru Pai Dalam Pembentukan Karakter Islami Siswa di SMPN 03 Jombang," *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1, no. 1 (2021): 75–86,

²⁰ Mardiana, Ugi Nugraha, and Iwan Budi Setiawan, "Motivasi Siswi Mengikuti Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Di SMP 13 Tanjung Jabung Timur," *Jurnal Score*, 2(1), 2022, 32-47 (2022): 1–23.

memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan peserta didik di era digital²¹.

2. *Quizizz*

a. Pengertian *Platform Quizizz*

Quizizz merupakan sebuah media pembelajaran yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi siswa melalui fitur-fitur yang menarik dan interaktif. *Platform* ini memungkinkan pembuatan kuis multiplayer yang dapat diakses melalui komputer maupun smartphone, sehingga siswa dapat dengan mudah mengikuti kuis yang disediakan. Menurut pendapat Purba, yang sejalan dengan Sugian, yang dikutip oleh jurnal pendidikan dan ilmu sosial berpendapat bahwa *quizizz* yaitu aplikasi pendidikan berbasis permainan yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran yang dapat dilakukan dimana saja serta dapat menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan²²

Quizizz adalah aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang menghadirkan pengalaman multiplayer ke dalam ruang kelas, menjadikan latihan di kelas lebih interaktif dan menyenangkan. Melalui *Quizizz*, siswa dapat berlatih menggunakan perangkat elektronik secara bersamaan. Berbeda dengan aplikasi pendidikan

²¹ Herrul Abbas et al., “Efektivitas Teknik Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Agama Islam di Era Digital,” *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10 (2024): 195–222.

²² Rifana Yuniartanti et al., “Implementasi Media Pembelajaran Quizizz Sebagai Penilaian Harian Teks Persuasi Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Pecangaan,” *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)* 1, no. 1 (2023): 113–125.

lain, *Quizizz* menawarkan elemen permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menghibur selama proses belajar. Aplikasi ini juga memungkinkan siswa untuk bersaing satu sama lain, sehingga memotivasi mereka dalam belajar. Siswa mengikuti kuis secara serentak di kelas dan dapat langsung melihat peringkat mereka pada papan skor. Guru dapat memantau proses berlangsungnya kuis dan mengunduh laporan hasil untuk mengevaluasi performa siswa. Penggunaan aplikasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan fokus peserta didik selama pembelajaran²³.

b. Karakteristik dan penerapan *Quizizz*

Tidak ada batasan jumlah pertanyaan dalam kuis yang dibuat di *Quizizz*, di mana setiap soal dapat dilengkapi dengan gambar atau video pendukung serta dua hingga empat pilihan ganda. Setiap pertanyaan harus memiliki satu jawaban yang benar, dan durasi waktu untuk menjawab dapat diatur mulai dari 5 detik hingga 2 menit. Guru dapat menentukan apakah kuis bersifat publik atau privat. Jika kuis dibuat publik, guru dapat memulai permainan di kelas dengan membagikan kode unik yang otomatis dihasilkan oleh *platform* kepada siswa. Para peserta hanya perlu memasukkan kode tersebut melalui perangkat mobile mereka untuk bergabung. Berbeda dari aplikasi pendidikan lain, *Quizizz* menonjolkan fitur permainan seperti

²³ Leony Sanga Lamsari Purba, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I," *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12, no. 1 (2019): 29–39.

avatar, tema, meme, dan musik yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menghibur bagi siswa²⁴.

Dalam pelaksanaan penggunaan *quizizz* di kelas, siswa mengikuti kuis melalui perangkat elektronik masing-masing. Jumlah peserta yang dapat mengikuti kuis ditetapkan oleh guru, yang juga bertanggung jawab memastikan hanya siswa yang terdaftar yang ikut serta, sehingga mencegah adanya peserta yang tidak berwenang bergabung. Guru memverifikasi keikutsertaan siswa dengan mencocokkan daftar hadir saat kuis berlangsung²⁵.

c. Langkah-langkah penggunaan *quizizz*

Adapun Langkah- langkah cara membuat kuis di *quizizz*, sebagai berikut: Langkah- langkah cara membuat presentasi di *quizizz* yang dilakukan oleh guru pada awal pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Kunjungi website *Quizizz* di <https://quizizz.com/>

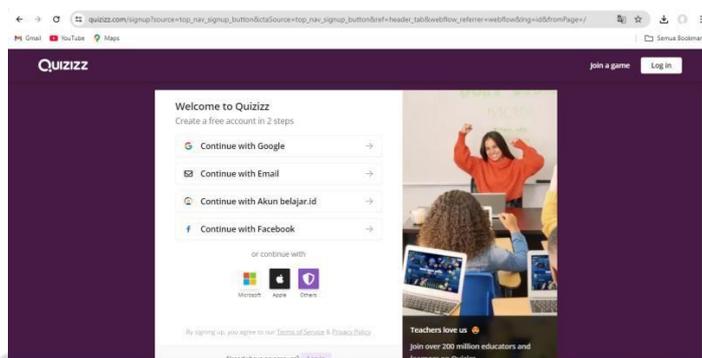


²⁴ Fang Zhao, “Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom,” *International Journal of Higher Education* 8, no. 1 (2019): 37–43.

²⁵ Muhammad Pitoyo M .S and Abdul Asib, “Gamification Based Assessment: A Test Anxiety Reduction through Game Elements in Quizizz Platform,” *Ijer* 4, no. 1 (2019): 476–471,

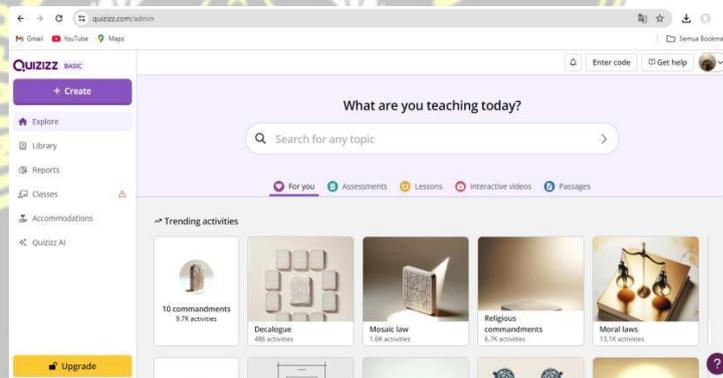
Gambar 1.1. Tampilan Awal *Quizizz*

- 2) *Sign up* atau daftar jika kalian belum memiliki akun atau pilih. *Log in* atau masuk jika kalian telah mendaftar sebelumnya.



Gambar 1.2. Gambar Tampilan Login

- 3) Pilih "*create*" atau "*buat*" pada laman kerja kalian.

Gambar 1.3. Tampilan Dashboard *Quizizz*

Salah satu fitur menarik dari *Quizizz* adalah memungkinkan Anda melihat kemajuan belajar siswa Anda. Hal ini diukur melalui pengujian, yang bertindak sebagai umpan balik langsung. Dengan cara ini, guru dapat lebih mudah menentukan apakah siswa benar-benar memahami apa yang telah diajarkan. Guru dapat membuat kuis interaktif untuk menilai siswa di akhir pelajaran. Adapun langkah-langkah cara membuat kuis di *quizizz* yang dilakukan oleh guru:

- 1) Persiapan pembelajaran dengan membuat akun dan soal di *quizizz* dengan masuk ke www.quizizz.com lalu sign up.
- 2) Masukkan akun google atau email.
- 3) Pilih peran sebagai guru dan lengkapi data.



Gambar 1.4. Gambar Tampilan Pilihan Peran

- 4) Klik open *quiz creator* isikan nama kuis kemudian buatlah pertanyaan, pilihan jawaban, dan mengatur jawaban yang benar, “*question preview*” akan menampilkan soal yang sudah dibuat, bisa menambahkan soal baru dan klik finished bila sudah selesai.
- 5) Memberikan kuis kepada siswa dengan cara klik *live game*, soal dan pilihan jawaban bisa diacak dan disetting waktunya.
- 6) Pada akhir kuis guru dapat mengetahui siswa yang menjawab benardan salah, dan siswa yang mendapatkan skor paling tinggi atau rendah.

Langkah- langkah cara pengerjaan kuis di *quizizz* yang dilakukan oleh siswa:

- 1) Siswa mengklik join.quizizz.com dibrowser HP masing-masing. Untuk mengerjakan soal bisa juga dengan klik aplikasi *quizizz* yang sudah di install melalui playstore dengan memasukkan kode

game dan nama siswa.

- 2) Siswa yang telah tergabung akan terlihat di layar laptop guru.
- 3) Pada akhir kuis siswa dapat mengetahui nilai secara langsung.

d. Kelebihan *quizizz*

- 1) Memudahkan dalam membuat soal, hal ini karena tampilan yang disajikan menarik, dan menyenangkan serta ada musik sebagai pengiring.
- 2) Setiap siswa yang mengerjakan soal, siswa akan mengetahui skor nilainya.
- 3) Memudahkan siswa dalam memahami materi dan ketika mengerjakan dapat mengetahui jawaban yang salah (karena ada pemberitahuan)
- 4) Mendorong untuk lebih teliti dalam mengerjakan soal.

e. Kelemahan *Quizizz*.

- 1) Kecepatan dalam memilih jawaban menentukan skor nilai.
- 2) Jaringan internet mempengaruhi pengerjaan soal.
- 3) Materi yang dibahas terbatas.²⁶

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Clayton Alderfer yang dikutip dari Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS), berpendapat bahwa Motivasi belajar adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik

²⁶ Arif Agus Mujahidin et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, Dan Wordwall) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti," *Innovative: Journal Of Social Science Research* 1, no. 2 (2012): 552–560.

mungkin²⁷. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar menjadi salah satu faktor krusial yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik. Motivasi belajar merujuk pada dorongan internal individu yang menginspirasi mereka untuk aktif melakukan proses belajar dengan tujuan meraih hasil atau prestasi tertentu. Pemahaman mendalam mengenai motivasi belajar sangat penting bagi para pendidik, karena hal ini membantu mereka menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan efektif²⁸.

Motivasi belajar merupakan dasar utama bagi siswa dalam meraih kesuksesan akademik. Tanpa adanya motivasi yang memadai, proses pembelajaran tidak akan berjalan secara efektif. Karena itu, motivasi belajar menjadi fokus penting dalam penelitian dan kajian oleh para pendidik, psikolog, serta para ahli pendidikan di berbagai belahan dunia²⁹.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar yang dicapai siswa berasal dari dua faktor utama yaitu:

- 1) Faktor dari dalam (internal) yang meliputi fisiologi dan psikologis.
 - a) Faktor fisiologi terdiri dari kondisi fisik dan kondisi panca

²⁷ Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Alfihris : Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68.

²⁸ Elisa Maharani, Sumanti, and Hariki Fitrah, "Motivasi Belajar dalam Pendidikan Konsep, Teori, dan Faktor yang Memengaruhi" (2024): 1–23.

²⁹ Asiva Noor Rachmayani, "Konsep-Konsep Pembelajaran PAI," *Graha Ilmu* (2014): 1–34.

indra.

- b) Sedangkan psikologi terdiri dari bakat, minat dan perhatian, kecerdasan dalam belajar, motivasi, dan kemampuan kognitif.
- 2) Faktor yang datang dari luar diri siswa (eksternal) yang meliputi faktor sosial, nonsosial, dan pendekatan belajar.
 - a) Faktor sosial terdiri dari kondisi alam dan kondisi lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan lingkungan sekolah.
 - b) Faktor nonsosial terdiri dari keadaan alam, waktu belajar, sarana dan prasarana dan
 - c) Faktor pendekatan belajar terdiri strategi dan metode pembelajaran³⁰.

c. Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil;
 - 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar;
 - 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan;
 - 4) Adanya penghargaan dalam belajar;
 - 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar;
 - 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.
- Belajar sangat diperlukan adanya motivasi. *Motivation is an essential conditional of learning.*³¹

³⁰ Wiwik Andeka, Yulia Darniyanti, and Agus Saputra, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sdn 04 Sitiung," *Consilium: Education and Counseling Journal* 1, no. 2 (2021):

³¹ Retno Endah Sawitri, "Problem-Based Learning: Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

d. Upaya meningkatkan Motivasi Belajar

Membangkitkan semangat belajar siswa merupakan hal penting dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari di kelas. Guru perlu menghindari metode yang monoton dan membosankan, serta senantiasa menghadirkan beragam materi dan aktivitas yang menantang untuk merangsang pemikiran dan keterlibatan siswa. Selain itu, guru harus menjaga minat belajar siswa dengan memberikan kebebasan tertentu agar mereka dapat berpindah dari satu topik ke topik lain secara dinamis selama proses pembelajaran berlangsung³².

Agar dapat meningkatkan semangat belajar siswa, guru perlu memahami disposisi awal atau karakteristik masing-masing siswa secara mendalam. Dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh gairah, guru mampu mendorong motivasi belajar siswa secara signifikan³³.

e. Prinsip-prinsip Motivasi Belajar

Motivasi memiliki peranyang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena tidak ada individu yang dapat belajar tanpa dorongan motivasi. Bagi siswa, motivasi sangat krusial agar mereka dapat belajar dengan tekun dan mempersiapkan masa depan yang

Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Smk Negeri 1 Mlati,” *Jurnal Pendidikan Madrasah* 1, no. 2 (2020): 174–178.

³² Harmalis Harmalis, “Motivasi Belajar Dalam Perspektif Islam,” *Indonesian Journal of Counseling and*

³³ Asiva Noor Rachmayani, “Konsep-Konsep Pembelajaran PAI,” *Graha Ilmu* (2014): 1–34.

sukses. Bagi mereka yang masih ingin maju, motivasi menjadi pendorong utama untuk bertindak dan meraih keberhasilan. Agar peran motivasi ini dapat berjalan optimal, tidak hanya prinsip-prinsip motivasi belajar yang harus dipahami, tetapi juga penerapannya secara nyata dalam aktivitas belajar mengajar perlu dijelaskan dan dilakukan³⁴. Pembelajaran mempunyai beberapa prinsip motivasi yang diuraikan dibawah ini:

- 1) Motivasi sebagai kekuatan utama pendorong belajar Seseorang melakukan kegiatan belajar karena ada yang mendorongnya Motivasi itu menjadi kekuatan pendorong utama yang memotivasi seseorang untuk belajar Minat dalam kecenderungan psikologis untuk menyukai suatu benda namun belum menyelesaikan suatu kegiatan Minat untuk motivasi belajar. Jika seseorang termotivasi untuk belajar, maka ia akan menyelesaikan pembelajaran tersebut dalam jangka waktu tertentu. Oleh karena itu motivasi dianggap sebagai kekuatan utama penuntun belajar manusia.
- 2) Motivasi intrinsik lebih penting daripada motivasi ekstrinsik dalam pembelajaran Berdasarkan semua kebijakan pengajaran, guru sering kali memutuskan untuk memberikan motivasi ekstrinsik kepada setiap siswa. Siswa yang malas belajar diberikan motivasi eksternal oleh guru agar ia rajin belajar.

³⁴ Deti Kurnia et al., "Peran Motivasi Dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa," *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya* 1, no. 4 (2024): 342–347.

Umpan balik yang tidak diharapkan dari pemberian motivasi ekstrinsik adalah siswa cenderung menjadi tergantung pada apa pun di luar dirinya. Selain kurang percaya diri, siswa juga mempunyai pikiran penuh harapan dan mudah terpengaruh. Oleh karena itu, motivasi intrinsik lebih penting dalam belajar.

- 3) Dorongan yang berupa pujian atau ganjaran lebih baik dari pada hukuman. Meskipun hukuman tetap digunakan untuk merangsang semangat belajar siswa, namun penghargaan dalam bentuk pujian masih lebih baik. Semua orang suka dihargai dan benci dihukum dalam bentuk apa pun. Memuji orang lain berarti berterima kasih kepada orang lain atas prestasi kerjanya³⁵.

f. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizziz* terhadap Motivasi Belajar

Pengertian motivasi menurut Sudarwan Danim motivasi diartikan sebagai kekuatan, dorongan, kebutuhan, semangat, tekanan, atau mekanisme psikologis yang mendorong seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan apa yang dikehendakinya³⁶.

Motivasi belajar siswa di pengaruhi oleh 2 faktor yaitu internal dan eksternal, faktor eksternal menjadi faktor yang penting dalam mendukung motivasi belajar siswa, karena dalam faktor eksternal terdapat Faktor pendekatan belajar yang terdiri dari strategi dan

³⁵ Asiva Noor Rachmayani, "Konsep-Konsep Pembelajaran PAI," *Graha Ilmu* (2014): 1–34

³⁶ Arianti, "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa."

metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang bisa dilakukan adalah dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Hamalik dalam Arsyad, beliau mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa³⁷. Dari uraian di atas semakin jelas bahwa pemanfaatan media pembelajaran pada tahap pendahuluan pelajaran dapat meningkatkan proses pembelajaran dan efektivitas penyampaian pesan serta isi pelajaran secara signifikan.

Salah satu teknologi yang dapat di manfaatkan sebagai media pembelajaran yaitu aplikasi *Quizizz*. Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi untuk melakukan suatu penilaian memiliki potensi untuk mendorong dan memotivasi siswa dalam mengerjakan kuis atau latihan dengan harapan mencapai nilai yang tinggi. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan dianggap efektif sebagai media pembelajaran karena dapat merangsang kreativitas dan keterampilan siswa. Oleh karena itu, ketika siswa menggunakan *Quizizz* untuk mengerjakan kuis, mereka mendapatkan suasana, gaya dan tampilan yang berbeda daripada dengan metode konvensional menggunakan kertas³⁸. Sehingga dari uraian diatas mendukung tema

³⁷ ulfa Maria Febrita yolanda, "Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2019): 981–990.

³⁸ Hanifah Khulud, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Hasil

penelitian yaitu Pengaruh *platform quizzizz* dalam meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik.

B. Penelitian Terkait

Berdasarkan *literatur review* yang dilakukan penelitian ini berkaitan dengan penelitian terdahulu antara lain:

1. Ahmad Aunur Rohman dan Sayyidatul Karimah, dengan judul “*Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Kelas XI*” penelitian ini membahas faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya motivasi belajar siswa kelas. Persamaan penelitian ini memiliki relevansi dari segi fokus kajian yang sama, yaitu berkaitan dengan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini menyoroti berbagai faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa, baik dari aspek internal maupun eksternal. Perbedaannya terletak pada pendekatan dan variabel yang digunakan. Jika skripsi ini menggunakan *platform Quizizz* sebagai variabel bebas untuk melihat pengaruhnya terhadap motivasi belajar, maka penelitian Ahmad Aunur Rohman dan rekannya tidak melibatkan penggunaan media atau teknologi pembelajaran, melainkan hanya mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi motivasi itu sendiri. Selain itu, objek penelitian mereka adalah siswa SMA (kelas XI), sedangkan skripsi ini berfokus pada peserta didik tingkat SMP.
2. Sri Mulyati dan Haniv Evendi, dengan judul “*Pembelajaran matematika melalui media game quizzizz untuk meningkatkan hasil belajar matematika*

SMP2 Bojonegara” penelitian ini membahas Kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi informasi dan komunikasi yang demikian cepat diharapkan membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan sekarang ini. Memiliki kesamaan dalam hal penggunaan media *Quizizz* dalam proses pembelajaran. Namun, fokus utama dari penelitian ini adalah pada peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Matematika, bukan pada aspek motivasi seperti yang dikaji dalam skripsi ini. Di samping itu, meskipun sama-sama memanfaatkan teknologi digital dalam pendidikan, penelitian Sri Mulyati lebih menekankan pada pemanfaatan game sebagai sarana pembelajaran dalam konteks era digital dan revolusi industri 4.0, sementara skripsi ini lebih mengarah pada evaluasi pengaruh *platform* tersebut terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

3. Fawaidatun R.N , Moh.Ansori, Miss Ula Qothifatul dan Nur Iftitahul Husniyah, dengan judul “*upaya seorang tenaga pendidik dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa*” penelitian ini membahas upaya seorang tenaga pendidik dalam peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga memiliki irisan dengan skripsi ini pada aspek peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Persamaannya terletak pada fokus untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dari sisi motivasi peserta didik. Namun, perbedaan utamanya terletak pada pendekatan dan instrumen yang digunakan. Penelitian mereka membahas peran guru secara umum dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, tanpa melibatkan media atau *platform* digital tertentu seperti *Quizizz*. Sedangkan skripsi ini

secara spesifik menguji penggunaan *platform* digital berbasis gamifikasi untuk melihat pengaruhnya terhadap motivasi siswa.

4. Savira Rahmania, Irma Soraya² dan Asep Saepul Hamdani, dengan judul “*Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*” penelitian ini membahas Aplikasi teknologi pendidikan sangat relevan bagi pengelolaan pendidikan dan kegiatan belajar mengajar pada khususnya. Penelitian ini juga merupakan penelitian yang paling relevan dan hampir identik dengan skripsi ini. Kedua penelitian ini sama-sama menggunakan *platform Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi, dan keduanya mengkaji pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa dalam konteks mata pelajaran PAI. Persamaan yang kuat ini menjadikan penelitian Savira Rahmania dkk. dapat dijadikan sebagai rujukan utama atau bahan perbandingan dalam pembahasan hasil skripsi. Meskipun demikian, perbedaan tetap dapat ditemukan pada lokasi, metode, dan mungkin karakteristik peserta didik yang menjadi objek penelitian.
5. Anissa, Fitri Nurjannah (2023), dengan judul “*Pengaruh penggunaan Media Berbasis IT Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Bintang Nusantara Rumbia Lampung Tengah*” penelitian ini membahas pengaruh media *Quizizz* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam di SMK Bintang Nusantara Rumbia Lampung Tengah. Penelitian ini juga menampilkan penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran PAI. Kesamaan lainnya adalah sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif untuk melihat pengaruh media pembelajaran terhadap variabel pendidikan. Namun, fokus

penelitiannya lebih kepada hasil belajar, bukan motivasi belajar, seperti yang diteliti dalam skripsi ini. Selain itu, objek penelitian Anissa berada di jenjang SMK, berbeda dengan skripsi ini yang dilakukan di tingkat SMP.

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Hipotesis sementara yang dapat diberikan pada penelitian ini ialah

Ha : ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang .



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. *Platform Quizizz*

Platform Quizizz secara konseptual adalah *platform* pembelajaran berbasis gamifikasi yang dirancang untuk membuat proses belajar lebih interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat kuis online, memberikan latihan soal, dan menyampaikan materi pembelajaran secara atraktif melalui tampilan seperti permainan¹.

Definisi operasional dari *platform Quizizz* ialah kemampuan peserta didik SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang dalam pemanfaatan berbagai *platform* digital guna mendukung proses pembelajaran. Adapun indikator dari penggunaan media pembelajaran *quizizz* yaitu:

- a. Pelaksanaan/ penyajian
 - 1) Siswa memastikan bahwa jaringan dan data siswa cukup untuk menggunakan *quizizz*.
 - 2) Siswa mendengarkan penjelasan dari guru apa yang harus dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran menggunakan akun *quizizz*.
 - 3) Siswa mengetahui batas waktu pengerjaan kuis di *quizizz* sehingga siswa serius menjawab soal.

¹ Purba, "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I."

b. Tindak Lanjut

- 1) Siswa login ke akun *quizizz* dengan mengklik *join.quizizz.com* dan memasukkan kode game dan nama siswa. Siswa membuka link <https://join.quizizz.com>.
- 2) Siswa memasukkan 6 digit kode yang diberikan oleh guru lalu klik “Proceed”.
- 3) Siswa memasukkan nama mereka masing-masing lalu klik “start”.
- 4) Siswa mengerjakan kuis tersebut dengan waktu setiap soal, misal 20 detik (sesuai dengan aturan guru).

2. Motivasi belajar

Secara konseptual merupakan motivasi dapat dipahami sebagai dorongan internal yang memengaruhi individu untuk bertindak secara aktif demi mencapai tujuan tertentu. Dorongan ini bisa berupa kebutuhan, keinginan, atau hasrat yang ada dalam diri seseorang².

Definisi operasional dari motivasi belajar ialah keinginan peserta didik SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang dalam mempelajari mata pelajaran pendidikan agam islam. Tingkat relevansi pembelajaran dengan kebutuhan.

Secara operasional motivasi belajar peserta didik dapat diukur dengan indikator motivasi belajar. Usaha merupakan indikator dari motivasi belajar, secara operasional motivasi belajar ditentukan oleh:

² Arianti, “Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.”

- a. Tingkat perhatian siswa terhadap pelajaran siswa.
- b. Tingkat keyakinan siswa terhadap kemampuannya dalam mengerjakan tugas- tugas pembelajaran.
- c. Tingkat kepuasan siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

B. Variable dan Indikator Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Variabel bebas (*independent* variabel). Pada penelitian ini, peneliti menjadikan *platform Quizizz* sebagai variabel bebas yang ditandai dengan symbol X. Dengan mengambil beberapa bagian Indikator *platform Quizizz*; 1.) frekuensi penggunaan, 2.) durasi penggunaan *Quizizz*, 3.) keterlibatan siswa, 4.) fitur yang digunakan.
2. Variable terikat (*dependent variable*). pada penelitian ini variable terikat adalah motivasi belajar peserta didik ditandai dengan symbol Y. Indikator Motivasi belajar peserta didik yaitu : 1.) adanya hasrat dan keinginan berhasil; 2.) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; 3.) adanya harapan dan cita-cita masa depan; 4.) adanya penghargaan dalam belajar; 5.) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; 6.) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

C. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif asosiatif dengan perspektif hubungan (kausal), yaitu adanya pengaruh sebab-akibat antara variable X (*platform Quizizz*) dan Y (motivasi belajar peserta didik).

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester Genap Tahun Pelajaran 2024/2025. Tempat Penelitian dilakukan di kelas VIII di SMP 14 Islam Al-Azhar Semarang pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan kurang lebih sebulan sebelum proposal ini disusun.

Tabel 3.1. Waktu Penelitian

Kurun Waktu	Keterangan
20 Januari 2025	Izin penelitian kepala sekolah
28 Januari 2025	Bertemu guru PAI untuk mendapatkan informasi tentang strategi pembelajaran PAI dan hubungannya dengan visi misi sekolah
19 Febuari 2025	Mengirimkan kuesioner ke guru PAI
20 Febuari	Melakukan penelitian di SMP Islam Al-Azhar 14 Semrang

E. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiono populasi adalah suatu bidang yang di generalisasikan yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai sifat dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti yang mempelajarinya, dan ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini yang akan menjadi populasi adalah mengambil sebagian peserta didik kelas VII yang berjumlah 177 peserta didik di SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang.

2. Sampel Penelitian

Dalam penelitian ini, sample terdiri dari 177 peserta didik, berasal dari kelas VII, yang diambil dari jumlah populasi sebanyak 177 peserta didik kelas VII. Kriteria pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *random samplinf (undian)*. Peneliti memilih teknik *simple random sampling* karena semua populasi mendapat peluang yang sama untuk menjadi sampel. Peneliti dapat menghitung sampel menggunakan rumus slovin.

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

Keterangan :

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

e = Presentase ketidaktelitian (kesalahan mengambil sampel yang masih ditolerir)

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

$$n = \frac{177}{1 + (177 \times 0,05^2)}$$

$$n = \frac{177}{1 + (177 \times 0,025)}$$

$$n = \frac{177}{1 + (0,4425)}$$

$$n = \frac{177}{1,4425}$$

$$= 122,7 = 123 \text{ sampel}$$

Data jumlah sampel Peserta didik Kelas VII SMP Islam AlAzhar

14 Semarang

Tabel 3.2. Data Jumlah sampel Peserta didik Kelas VII SMP Islam AlAzhar 14 Semarang

No.	Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
1.	Perempuan	56	45,5 %
2.	Laki-laki	67	54,5 %
3.	Total	123	100 %

Tabel 3. 3 Data kelas peserta didik Kelas VII SMP Islam AlAzhar 14 Semarang

No.	Kelas	Jumlah	Persentase
1.	VII A	29	23,6 %
2.	VII B	28	22,8 %
3.	VII C	31	25,2 %
4.	VII D	32	26 %
5.	VII E	3	2,4 %

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data penelitian, peneliti menggunakan beberapa

Teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Dokumentasi

Pengumpulan data penelitian melalui sejumlah dokumen (informasi yang didokumentasikan) berupa dokumen tertulis maupun dokumen terekam.

2. Kuesioner (Angket)

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis pertanyaan tertutup yaitu menggunakan skala likert. Adapun responden penelitian ini adalah peserta didik kelas V11 di SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang dengan jumlah sesuai pada sample yang telah ditentukan.

Skala Likert dalam penelitian ini memiliki tingkat skala sebagai berikut:

Tabel 3.4. Skala likert

Jawaban	Skor
Selalu (SL)	4
Sering (SR)	3
Kadang-kadang (KD)	2
Tidak pernah (TP)	1

Kisi- kisi angket

Kisi-kisi angket (X) *platform Quizizz*

Tabel 3.5. Kisi-kisi angket *Platform Quizizz*

No.	Indikator(X) <i>Platform Quizizz</i>	No. butir soal	Jumlah
1	Frekuensi Penggunaan	1,2,3	3 soal
2	Durasi Penggunaan <i>Quizizz</i>	4	1 soal
3	Keterlibatan Siswa	5,6,7	3 soal
4	Fitur yang digunakan	8,9,10	3 soal

Kisi-kisi angket (Y) Motivasi Belajar

Tabel 3.6. Kisi-kisi angket Motivasi Belajar

No.	Indikator(Y) Motivasi Belajar	No. Butir Soal	Jumlah
1	Adanya hasrat dan keinginan belajar	11,12	2 soal
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	13,14	2 soal
3	Adanya harapan dan cita- cita masa depan	15,16,17	3 soal
4	Adanya penghargaan dalam belajar	18,19	2 soal
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	20,21,22	2 soal
6	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik	23,24,25	3 soal

G. Uji Validitas Instrumen

1. Uji Validitas

Untuk menguji validitas instrumen peneliti menggunakan rumus aiken v, berdasarkan hasil uji rumus aiken v, persamaannya dapat dilihat sebagai berikut :

$$v = \frac{\sum s}{[n (c-1)]}$$

Keterangan :

V = indeks kesepakatan ahli terhadap validitas butir s = r - l0

r = angka yang diberikan oleh penilai

l0 = angka penilaian validitas terendah

n = banyaknya penilai/validator

c = banyaknya kategori yang dipilih oleh ahli

Berdasarkan hasil uji Aiken V diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 3.7. Hasil Analisis Indeks Aiken Instrumen

Butir	Penilai	Penilai	Penilai	S1	S2	S3	S4	n(c-1)	V	Ket
	I	II	III							
Butir 1	5	4	5	4	3	4	11	12	0,916667	Tinggi
Butir 2	5	4	5	4	3	4	11	12	0,916667	Tinggi
Butir 3	5	4	5	4	3	4	11	12	0,916667	Tinggi
Butir 4	5	4	5	4	3	4	11	12	0,916667	Tinggi
Butir 5	5	4	5	4	3	4	11	12	0,916667	Tinggi
Butir 6	5	4	5	4	3	4	11	12	0,916667	Tinggi
Butir 7	5	4	5	4	3	4	11	12	0,916667	Tinggi
Butir 8	5	4	5	4	3	4	11	12	0,916667	Tinggi
Butir 9	5	4	5	4	3	4	11	12	0,916667	Tinggi
Butir 10	5	4	5	4	3	4	11	12	0,916667	Tinggi
Butir 11	5	4	5	4	3	4	11	12	0,916667	Tinggi
Butir 12	5	4	5	4	3	4	11	12	0,916667	Tinggi
Butir 13	5	4	5	4	3	4	11	12	0,916667	Tinggi
Butir 14	5	4	5	4	3	4	11	12	0,916667	Tinggi
Butir 15	5	4	5	4	3	4	11	12	0,916667	Tinggi
Butir 16	5	4	5	4	3	4	11	12	0,916667	Tinggi
Butir 17	5	4	5	4	3	4	11	12	0,916667	Tinggi
Butir 18	5	4	5	4	3	4	11	12	0,916667	Tinggi
Butir 19	5	4	5	4	3	4	11	12	0,916667	Tinggi
Butir 20	5	4	5	4	3	4	11	12	0,916667	Tinggi
Butir 21	5	4	5	4	3	4	11	12	0,916667	Tinggi
Butir 22	5	4	5	4	3	4	11	12	0,916667	Tinggi
Butir 23	5	4	5	4	3	4	11	12	0,916667	Tinggi
Butir 24	5	4	5	4	3	4	11	12	0,916667	Tinggi
Butir 25	5	4	5	4	3	4	11	12	0,916667	Tinggi

Hasil perhitungan validitas isi instrumen *platform Quizizz* dengan rumus Aiken V dari 3 penilaian oleh para ahli. Hasil perhitungan validitas instrumen yaitu 0,916667 dengan validitas tinggi dan dapat dikatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk menunjukkan sejauh mana suatu pengukuran dapat memberikan hasil yang tidak berbeda jika dilakukan pengukuran kembali terhadap subyek yang sama. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas

instrument pada penelitian ini menggunakan rumus Koefisien Cronbach Alpha. Kriteria reliabilitas berdasarkan Cronbach Alpha adalah:

- a. Jika nilai Cronbach Alpha $>0,60$, maka instrumen reliabel
- b. Jika nilai Cronbach Alpha $<0,60$, maka instrumen tidak reliabel

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan cara menganalisis data yang telah terkumpul, kemudian dideskripsikan atau digambarkan sebagaimana adanya dengan tidak ada maksud untuk membuat kesimpulan yang bersifat umum atau generalisasi. Statistik deskriptif merupakan metode guna mendeskripsikan dan memberikan gambaran tentang distribusi frekuensi variabel dalam suatu penelitian. Penyajian data dapat berbentuk tabel, diagram, atau grafik³.

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak normal. Ada dua jenis uji normalitas yang umum digunakan, Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Uji Kolmogorov-Smirnov digunakan ketika jumlah sampel yang diambil lebih dari 50, sementara uji Shapiro-Wilk digunakan ketika jumlah sampel kurang dari 50. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini

³ Maswar Maswar, "Analisis Statistik Deskriptif Nilai UAS Ekonometrika Mahasiswa Dengan Program SPSS 23 & Eviews 8.1," *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 1, no. 2 (2017): 273–292.

sebanyak 77, maka uji yang digunakan adalah *Uji Kolmogorov-Smirnov*. Kriteria untuk menilai kernormalan distribusi adalah jika signifikansinya lebih besar dari 0.05, maka dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan dengan menemukan persamaan garis regresi yang menghubungkan variabel independen X dengan variabel dependen Y. Berdasarkan garis regresi yang telah dibentuk, dilakukan pengujian untuk mengukur signifikansi dan linieritas koefisien garis regresi tersebut. Pengujian linieritas antara variabel X (independen) dan variabel Y (dependen) menggunakan SPSS versi 25.⁴⁴

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dengan teknik uji regresi korelasi digunakan dalam penelitian ini. Uji hipotesis merupakan metode statistik yang digunakan untuk menentukan signifikansi serta arah hubungan antar dua variabel yang berdasar pada analisis data. Uji korelasi menggunakan koefisien korelasi untuk mengukur kekuatan hubungan dua variabel. Koefisien korelasi digunakan untuk mengukur seberapa besar kecenderungan dua variabel untuk bergerak bersama.

1) Uji Regresi Linier Sederhana

Regresi merupakan teknik statistik yang digunakan saat

ingin mengetahui nilai apakah terdapat hubungan antar dua variabel. Jika ada dua variabel atau lebih, regresi digunakan untuk mengecek bagaimana variabel tersebut berhubungan atau dapat diprediksi. Ketika variabel tergantung hanya dipengaruhi oleh satu variabel independen, maka regresi linier sederhana dapat digunakan. Analisis regresi linier sederhana bertujuan mengukur pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Data yang digunakan dalam analisis ini harus valid, reliabel, dan berasal dari sumber yang langsung. Selain itu, data juga harus memenuhi asumsi dasar seperti normalitas dan linearitas. Regresi linier sederhana memiliki fungsi-fungsi sebagai berikut:

- a) Menguji hubungan, korelasi atau pengaruh antara satu variabel independen terhadap satu variabel dependen.
- b) Melakukan prediksi atau perkiraan variabel dependen berdasarkan variabel independennya.
- c) Data yang digunakan dalam analisis harus berupa data yang berskala interval atau rasio

2) Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (coefficient of determination) yang ditunjukkan dengan r^2 biasanya diungkapkan dalam bentuk persentase (%). Koefisien determinasi digunakan untuk menilai seberapa besar kontribusi variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Secara sederhana, persentase r^2 mengindikasikan

seberapa besar variabelitas Y dapat dijelaskan oleh variabel X.

3) Uji Parsial (uji t)

Uji t digunakan untuk menilai seberapa besar pengaruh variabel independen (x) terhadap variabel dependen (y) berdasarkan nilai signifikansinya. tingkat signifikansi hasil pengujian kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel independen dan dependen. namun jika tingkat signifikansi lebih besar dari 0.05 maka variabel independen tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel dependen.



BAB IV
ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN PLATFORM QUIZIZZ
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP ISLAM AL-AZHAR 14
SEMARANG TAHUN AJARAN 2024/2025

A. Data Penggunaan Platform Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada pelajaran PAI di SMP 14 Islam Al-Azhar Semarang Tahun Ajaran 2024/2025.

Untuk memperoleh data mengenai penggunaan Platform Quizizz terhadap Motivasi belajar, peneliti menggunakan pendekatan survei langsung dengan memberikan kuesioner kepada peserta didik. Skor dalam kuesioner didapatkan dari respons yang diberikan oleh peserta, yang terdiri dari daftar pertanyaan yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Skor dalam kuesioner berdasarkan jawaban yang diberikan oleh responden, di mana setiap pertanyaan memiliki nilai skor sebagai berikut:

Jawaban	Skor
Selalu (SL)	4
Sering (SR)	3
Kadang-kadang (KD)	2
Tidak pernah (TP)	1

Tabel 4.1 Indikator Platform Quizizz

No	Pernyataan	4	3	2	1	Rata- Rata
1.	Saya menggunakan <i>Quizizz</i> Minimal sekali dalam seminggu pada pembelajaran PAI.	13	44	53	13	2,47
2.	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru apa yang harus dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran menggunakan akun <i>Quizizz</i> .	17	43	44	19	2,47
3.	Saya tidak mudah menyerah Meskipun menghadapi kesulitan.	52	64	7	0	2,85
4.	Saya biasanya menggunakan <i>Quizizz</i> selama lebih dari 30 menit dalam satu sesi pembelajaran PAI.	19	45	47	12	2,57
5.	Saya memahami materi pembelajaran PAI dengan lebih baik saat menggunakan <i>Quizizz</i> .	65	51	7	0	3,47
6.	Saya merasa senang setiap kali menggunakan <i>Quizizz</i> dalam pembelajaran PAI.	81	42	0	0	3,65
7.	Saya selalu menyelesaikan kuis di <i>Quizizz</i> yang diberikan oleh guru PAI.	85	36	2	0	3,67
8.	Fitur umpan balik di <i>Quizizz</i> membantu saya memahami kesalahan dala menjawab soal PAI.	75	39	9	0	3,53
9.	Saya merasa terbantu dengan adanya fitur gambar dan video dalam kuis PAI di <i>Quizizz</i> .	51	48	24	0	3,21
10.	Elemen permainan seperti poin dan penghargaan di <i>Quizizz</i> membuat pembelajaran PAI lebih menyenangkan.	84	36	3	0	3,65
	TOTAL	542	448	196	44	32,09

Data tabulasi variabel Penggunaan *platform Quizizz* disusun menggunakan perangkat lunak Microsoft Excel, dengan data yang berasal dari jawaban kuesioner responden.

Berdasarkan data di atas, bisa ditarik kesimpulan bahwa hasil penelitian menunjukkan penggunaan *platform quizizz* pada mata pelajaran PAI di SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang Tahun Ajaran 2024/2025 dilakukan secara rutin. Hal ini dibuktikan sesuai pada tabel 4.1. Tabel tersebut menunjukkan jika nilai rata-rata jawaban kuesioner mendekati angka 4 yang berarti penggunaan *quizizz* hampir selalu digunakan

B. Data Tingkat Motivasi Belajar Mata Pelajaran PAI kelas VII SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang Tahun Ajaran 2024/2025.

Untuk mendapatkan informasi tentang Tingkat Motivasi belajar peserta didik kelas VII SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang , peneliti telah mengumpulkan data menggunakan kuesioner Semester Genap SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang .

Tabel 4. 2. Skala Likert

Jawaban	Skor
Selalu (SL)	4
Sering (SR)	3
Kadang-kadang (KD)	2
Tidak pernah (TP)	1

Tabel 4.3. Indikator Motivasi Belajar

No	Pernyataan	4	3	2	1	
1.	Saya merasa termotivasi meskipun menghadapi berbagai tantangan dalam pembelajaran PAI	75	39	9	0	3,53
2.	Saya selalu ingin mengembangkan keterampilan saya untuk menjadi lebih baik terutama pada mata pelajaran PAI.	51	48	24	0	3,21
3.	Saya merasa antusias dan ingin tahu lebih banyak materi PAI di dalam <i>platform Quizizz</i>	84	36	3	0	3,65
4.	Saya selalu aktif dalam kegiatan diskusi pada pelajaran PAI. Saya selalu belajar materi PAI dengan sungguh -sungguh agar mendapatkan nilai yang bagus.	46	68	9	0	3,30
5.	Saya termotivasi untuk terus berusaha mencapai cita -cita saya.	51	52	20	0	3,25
6.	Saya mendengarkan penjelasan dari guru apa yang harus dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran menggunakan akun <i>quizizz</i> .	51	52	20	0	3,25
7.	Saya selalu berusaha belajar dan beradaptasi dengan perubahan untuk mewujudkan impian saya	74	44	5	0	3,56
8.	Saya mendapatkan dukungan dan apresiasi yang memperkuat kepercayaan diri saya dalam mencapai harapan dan cita- cita.	83	40	0	0	3,67
9.	Saya merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika saya diakui dan dihargai.	84	39	0	0	3,68
10.	Saya merasa antusias dan bersemangat saat mengikuti pembelajaran PAI.	65	57	1	0	3,52
11.	Saya tertarik dan terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran PAI.	58	58	7	0	3,41
12.	Saya senang belajar dengan menggunakan teknologi atau media inovatif yang digunakan dalam pembelajaran PAI.	75	39	9	0	3,53
13.	Saya dapat konsentrasi belajar dengan baik saat suasana kelas mendukung.	37	58	28	0	3,07

14.	Saya mengatur waktu saya dengan baik untuk fokus pada hal- hal yang penting bagi masa depan saya.	73	50	0	0	3,59
15.	Saya merasa bisa bekerja sama dengan teman-teman dalam suasana yang saling mendukung pada pembelajaran PAI.	82	41	0	0	3,66
	TOTAL	989	721	135	0	51,94

Berdasarkan data di atas, bisa ditarik kesimpulan bahwa hasil penelitian menunjukkan peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang Tahun Ajaran 2024/2025 memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi. Hal ini dibuktikan sesuai pada tabel 4.3. Tabel tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata jawaban kuesioner mendekati angka 4 yang berarti peserta didik memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi.

C. Analisis Pengaruh Platform Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran PAI Di SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang Tahun Ajaran 2024/2025

1. Hasil Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Data yang didapat dari responden diuji menggunakan *product moment correlation* untuk mengetahui validitas data. Berikut adalah hasil uji validitas data untuk variabel X dan Y:

Tabel 4. 4. Hasil Uji Validitas Platfrom *Quizizz* dan Motivasi Belajar

Variabel	Indikator	rhitung	rtabel	Sig.	Keterangan
Platfrom <i>Quizizz</i> (X)	X _{1.1}	0,683	0,196	0,000	Valid
	X _{1.2}	0,775	0,196	0,000	Valid
	X _{1.3}	0,787	0,196	0,000	Valid
	X _{1.4}	0,751	0,196	0,000	Valid
	X _{1.5}	0,783	0,196	0,000	Valid
	X _{1.6}	0,662	0,196	0,000	Valid
	X _{1.7}	0,792	0,196	0,000	Valid
	X _{1.8}	0,694	0,196	0,000	Valid
	X _{1.9}	0,615	0,196	0,000	Valid
	X _{1.10}	0,599	0,196	0,000	Valid
Motivasi Belajar (Y)	Y _{1.1}	0,652	0,196	0,000	Valid
	Y _{1.2}	0,761	0,196	0,000	Valid
	Y _{1.3}	0,759	0,196	0,000	Valid
	Y _{1.4}	0,707	0,196	0,000	Valid
	Y _{1.5}	0,688	0,196	0,000	Valid
	Y _{1.6}	0,589	0,196	0,000	Valid
	Y _{1.1}	0,652	0,196	0,000	Valid
	Y _{1.2}	0,761	0,196	0,000	Valid
	Y _{1.3}	0,759	0,196	0,000	Valid
	Y _{1.4}	0,707	0,196	0,000	Valid
	Y _{1.5}	0,688	0,196	0,000	Valid
	Y _{1.6}	0,589	0,196	0,000	Valid
	Y _{1.1}	0,652	0,196	0,000	Valid
	Y _{1.2}	0,761	0,196	0,000	Valid
	Y _{1.3}	0,759	0,196	0,000	Valid

b. Uji Reliabilitas

Setelah data dinyatakan valid, data diuji reliabilitasnya menggunakan alpha cronbach. Hasil uji reliabilitas pada variable X dan Y adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5. Hasil Uji Reliabilitas *Platform Quizizz* (X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.754	10

Hasil uji reliabilitas pada variable X penggunaan *platform Quizizz* memiliki nilai Cronbach Alpha .754 yang berarti melebihi 0,60. Dapat disimpulkan bahwa semua pernyataan pada variabel X dikatakan reliabel atau konsisten untuk penelitian ini.

Tabel 4.6. Hasil uji Reliabilitas Motivasi Belajar (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.895	15

Hasil uji reliabilitas pada variable Y motivasi belajar memiliki nilai Cronbach Alpha .895 yang berarti melebihi 0,60. Dapat disimpulkan bahwa semua pernyataan pada variabel Y dikatakan reliabel atau konsisten untuk penelitian ini.

2. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah metode analisis yang bertujuan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan data yang telah terkumpul.

a. Tabulasi Data kuesioner

Berikut ini disajikan tabulasi data hasil penelitian untuk variabel *platform Quizizz* (X) dan motivasi belajar (Y)

Tabel 4.7. Tabulasi Data Platform Quizizz Dan Motivasi Belajar

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Platform Quizizz</i>	123	18	40	31.27	4.129
Motivasi Belajar	123	30	60	50.38	6.350
Valid N (listwise)	123				

Hasil analisis deskriptif nilai kuesioner *platform Quizizz* yaitu 40 skor maksimum dan skor minimum 18, nilai rata-rata 31,27, standar deviansi 4.129. sedangkan pada hasil analisis deskriptif, ditemukan bahwa skor maksimum dalam Motivasi belajar peserta didik kelas V11 di SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang adalah 60, sedangkan skor minimumnya adalah 30. Rata-rata nilai hasil belajar adalah 50.38 dengan standar deviasi sebesar 6.350, maka dapat disimpulkan bahwa

3. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengevaluasi apakah *platform Quizizz* (X) dan motivasi belajar peserta didik (Y) memiliki distribusi normal atau tidak normal. Data dianggap memiliki distribusi normal apabila nilai signifikansi (sig) lebih besar dari α 0,05. Begitu juga sebaliknya, apabila nilai signifikansi (sig) kurang dari α 0,05, maka data dianggap tidak memiliki distribusi normal. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test, menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 27. Untuk detail lebih lanjut, dapat diamati tabel dan grafik di bawah ini:

Tabel 4.8. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	
N		123	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	4.93742306	
Most Extreme Differences	Absolute	.081	
	Positive	.055	
	Negative	-.081	
Test Statistic		.081	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.053	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.		.054
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.058
		Upper Bound	.059
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			
c. Lilliefors Significance Correction.			
d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.			

Berdasarkan tabel uji normalitas, didapati bahwa nilai signifikansi Kolmogrow-Smirnov adalah 0.053 dengan menggunakan taraf sig yang $0.169 > 0.05$. Disimpulkan bahwa distribusi data mengenai penggunaan *platform Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik di SMP Islam Al- Azhar 14 Semarang adalah normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas ini bertujuan untuk menilai hubungan antara *platform Quizizz* (X) dan Motivasi belajar (Y) bersifat linear atau tidak linier. Kriteria pengujian linearitas menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27, dimana apabila nilai sig deviation from linearity lebih besar α maka terdapat hubungan yang linear sebaliknya apabila nilai sig deviation from linearity lebih kecil α maka tidak bersifat linear.

Hasil uji linearitas untuk hubungan antara penggunaan media Audio Visual dan hasil belajar peserta didik dapat diamati dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.9. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar *	Between Groups	(Combined)	2235.152	20	111.758	4.247	.000
		Linearity	1944.907	1	1944.907	73.915	.000
Platform Quizizz		Deviation from Linearity	290.245	19	15.276	.581	.912
Within Groups			2683.888	102	26.313		
Total			4919.041	122			

Berdasarkan tabel hasil analisis SPSS, dari uji linearitas, didapati nilai sig deviasi dari linearitas adalah $0.912 > 0.05$. Maka dari itu, terdapat hubungan yang linear antara *platform Quizizz* dan motivasi belajar peserta didik Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang .

4. Uji Hipotesis

a. Regresi Linier Sederhana

Uji Regresi Sederhana bertujuan mengetahui ada atau tidak ada pengaruh antara satu variabel independen/bebas (X) Terhadap variabel dependen/terikat (Y). Untuk menilai apakah variabel X berpengaruh terhadap variabel Y, peneliti menerapkan analisis regresi linier sederhana. Sebelumnya, data telah memenuhi persyaratan untuk dilakukan uji regresi setelah melalui uji validitas dan reliabilitas, uji

normalitas, serta uji linearitas. Oleh karena itu, analisis hipotesis memerlukan uji regresi linear sederhana untuk menilai pengaruh signifikan antara variabel penggunaan platform *Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik Mata Pelajaran PAI di SMP 14 Islam AlAzhar Semarang . Hasil dari uji regresi linear sederhana dapat diamati dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.10. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	20.147	3.428		5.877	.000
	<i>Platform Quizizz</i>	.967	.109	.629	8.895	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Dari hasil SPSS tersebut, menunjukkan hasil regresi linier sederhana memberikan pengertian bahwa konstanta sebesar 20.147 dan koefisien regresi X sebesar 0.967. Tabel hasil uji regresi linear sederhana tersebut, nilai Sig. (signifikansi) adalah $0.000 < 0.05$. Kriteria H₀ (hipotesis nol) ditolak ketika $\text{sig} < 0.05$. Oleh karena itu, hasil uji regresi linear sederhana tersebut menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menyatakan terdapat pengaruh penggunaan *platform Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang, sementara hipotesis nol (H₀) ditolak. Sehingga persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = a + bX \text{ Keterangan :}$$

Y = Hasil belajar

X = Media Audio Visual

a = nilai constant a

b = nilai koefisien regresi $Y=a+bX$

$Y = 20.147 + 0.967 X$

Hasil dari model persamaan regresi linier sederhana menunjukkan bahwa nilai konstanta, yaitu 20.147, mengindikasikan nilai konsisten dari variabel penggunaan *platform Quizizz*. Koefisien regresi memiliki nilai positif sebesar 0.967, yang menunjukkan arah hubungan positif antara variabel penggunaan *platform Quizizz* dan motivasi belajar peserta didik Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang .

Dengan nilai sig 0.000, < 0.05, disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *platform Quizizz* terhadap Motivasi Belajar peserta didik Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang .

b. Koefisien Korelasi

Koefisien korelasi digunakan untuk menentukan seberapa besar pengaruh penggunaan *platform quizizz* terhadap motivasi belajar.

Tabel 4.11. Hasil Uji Koefisien Korelasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.629 ^a	.395	.390	4.958
a. Predictors: (Constant), Platform Quizizz				
b. Dependent Variable: Motivasi Belajar				

Dari hasil output perangkat lunak SPSS Versi 27, R merupakan simbol dari koefisien korelasi antara kedua variabel. Koefisien korelasi (R) sebesar 0.629 menunjukkan hubungan antar variabel dalam penelitian ini termasuk dalam kategori korelasi kuat. Penilaian tersebut mengacu pada kriteria Sugiyono yang membedakan beberapa tingkat hubungan korelasi

No.	R	Interpretasi
1.	0.00-0.19	Sangat Rendah
2.	0.20-0.39	Rendah
3.	0.40-0.59	Sedang
4.	0.60-0.78	Kuat
5.	0.80-1,000	Sangat kuat

c. Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui persentase dari Variabel X dapat memberikan kontribusi terhadap Variabel Y, rumusnya :

$$\begin{aligned}
 KD &= (r)^2 \times 100\% \\
 &= (0,629)^2 \times 100\% \\
 &= 0,39 \times 100\% \\
 &= 0,39 = 39\%
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan tersebut didapati nilai koefisien determinasi

sebesar 39% yang artinya variabel penggunaan *platform quizizz* memberikan kontribusi pengaruh sebesar 39% terhadap motivasi belajar. Sementara faktor lain yang tidak diteliti memiliki pengaruh sebesar 61%.

d. Uji t (Uji Parsial)

Uji t (uji Parsial) menunjukkan sejauh mana pengaruh satu variable independent secara parsial menjelaskan variasi variable dependent (Ghozali 2016 : 97). Hasil perhitungan uji t dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12. Hasil Uji t (Uji Parsial)

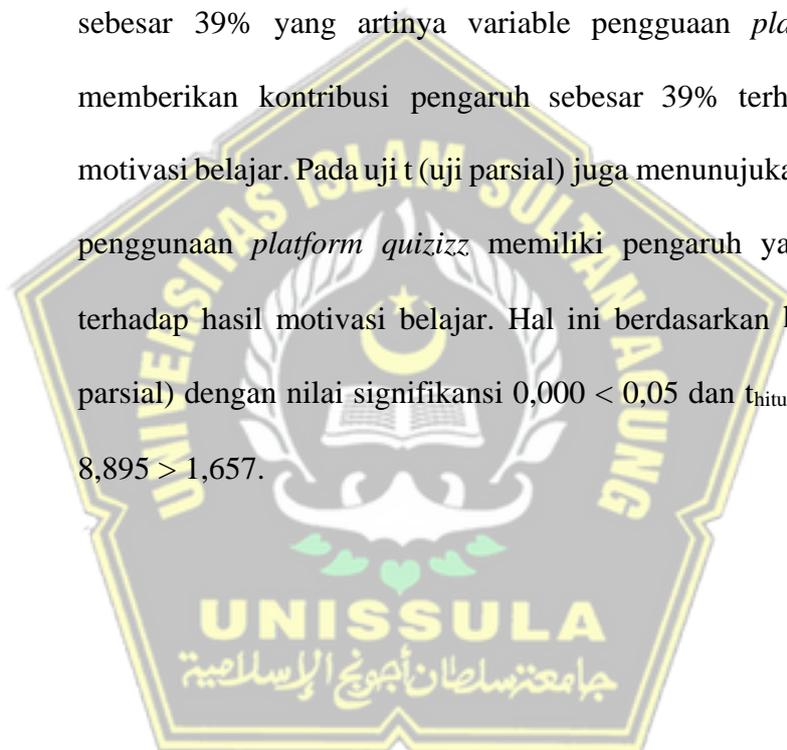
Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	20.147	3.428		5.877	.000
	<i>Platform Quizizz</i>	.967	.109	.629	8.895	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Hasil interpretasi dari hasil uji t, jika $\text{Sig} < 0.05$ dan $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak H_a diterima. Diketahui $\text{Sig} = 0.000$ ($0.000 < 0.05$) dan $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ yaitu $8.895 > 1.657$ maka dapat diartikan terdapat pengaruh yang signifikan antara platform *quizizz* terhadap motivasi belajar.

Berdasarkan data di atas, bisa ditarik kesimpulan bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan *platform quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata Pelajaran PAI di SMP 14 Al-Azhar 14 Semarang Tahun

Ajaran 2024/2025. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji regresi linier sederhana yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi $< 0,05$ yaitu sebesar 0,000. Selain itu, pada uji koefisien korelasi menunjukkan hasil nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,629 yang berarti hubungan antar variable dalam penelitian ini termasuk dalam kategori kuat (Sugiono). Pada uji koefisien determinasi didapati nilai koefisien sebesar 39% yang artinya variable penggunaan *platform quizizz* memberikan kontribusi pengaruh sebesar 39% terhadap variable motivasi belajar. Pada uji t (uji parsial) juga menunjukkan hasil bahwa penggunaan *platform quizizz* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil motivasi belajar. Hal ini berdasarkan hasil uji t (uji parsial) dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $8,895 > 1,657$.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan mengenai pengaruh penggunaan *platform quizizz* terhadap, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan *platform Quizizz* pada mata pelajaran PAI di SMP Islam Al-Azhar 14 Semarang Tahun Ajaran 2024/2025 dilakukan secara rutin dan tergolong dalam kategori baik, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil perolehan skor rata-rata sebesar 77,66%. *Platform* ini digunakan oleh guru sebagai media evaluasi dan pembelajaran interaktif yang dapat diakses secara daring maupun luring. Penggunaan *Quizizz* dinilai mampu meningkatkan partisipasi peserta didik melalui fitur-fitur seperti kuis interaktif, leaderboard, dan waktu pengerjaan yang fleksibel. Siswa juga merasa lebih tertarik dan aktif karena tampilan visual yang menarik dan adanya elemen gamifikasi yang menyenangkan.
2. Tingkat motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI tergolong dalam kategori tinggi, dengan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 83,57%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memiliki dorongan yang kuat dalam mengikuti pembelajaran PAI, baik dari aspek keingintahuan, semangat belajar, maupun partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Motivasi ini tampak dalam indikator seperti antusiasme

dalam menjawab soal, kemauan untuk menyelesaikan tugas, serta keaktifan dalam berdiskusi dan menyampaikan pendapat.

3. Berdasarkan hasil analisis data, terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *platform Quizizz* terhadap motivasi belajar peserta didik. Hasil uji korelasi menunjukkan nilai koefisien sebesar 0,648, yang berada dalam kategori korelasi kuat, dan nilai signifikansi sebesar 0,000 (lebih kecil dari 0,05), yang berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *platform Quizizz* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI. Artinya, semakin baik penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran, maka semakin tinggi pula motivasi belajar peserta didik.

B. Saran

1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah disarankan untuk menyediakan pelatihan berkelanjutan bagi guru Pendidikan Agama Islam (PAI) yang berfokus pada pemanfaatan *Quizizz* dalam proses pembelajaran sebagai inovasi digital yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara aktif. Pelatihan ini sebaiknya mencakup tidak hanya keterampilan teknis, tetapi juga aspek pedagogis, termasuk cara mengintegrasikan *Quizizz* ke dalam perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, agar menciptakan kuliatas belajar mengajar yang baik.

2. Bagi guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan *platform Quizizz* secara kreatif dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan.

3. Bagi peserta didik

Peserta didik sebaiknya memanfaatkan *platform Quizizz* sebagai sarana belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi dalam memahami materi pelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Herrul, Syaikul Hidayat, M Bilal, irwani Salsafitri, Andi Sukawati Ismail, and Umi Nur Kholifatun. "Efektivitas Teknik Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Agama Islam di Era Digital." *Jurnal Ilmiah PGSDFKIP Universitas Mandiri* 10 (2024): 195–222.
- Adistiana, Olianda, and Tasman Hamami. "Pengembangan Tujuan Kurikulum Pendidikan Agama Islam." *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (2024): 260–270.
- Agung Setiawan. "Implementasi Media Game Edukasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020." *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019*, no. 2685–5852 (2019): 167–173.
- Amin, Alfauzan. "Sinergisitas Pendidikan Keluarga, Sekolah Dan Masyarakat; Analisis Tripusat Pendidikan." *At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam* 16, no. 1(2018):107. <http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/attalim/article/view/824>.
- Andeka, Wiwik, Yulia Darniyanti, and Agus Saputra. "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sdn 04 Sitiung." *Consilium: Education and Counseling Journal* 1, no. 2 (2021): 193–205.
- Arianti. "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 2, no. 6 (2018): 117–134.
- Asiva Noor Rachmayani. "Konsep-Konsep Pembelajaran PAI." *Graha Ilmu* (2014): 1–434.
- Djollong, Andi Fitriani. "Kedudukan Guru Sebagai Pendidik (Teacher's Position As Education)." *Istiqlah : Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam* IV, no. 2 (2017): 122–137. <http://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqlah/article/view/274>.
- Febrita yolanda, ulfa Maria. "Peranan Manajemen Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2019): 981–990.
- Firmansyah, Mokh Iman. "Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi." *urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* 17, no. 2 (2019): 85–90.
- Hamim, Nur. "Pendidikan Akhlak: Komparasi Konsep Pendidikan Ibnu Miskawaih Dan Al-Ghazali." *Ulumuna* 18, no. 1 (2017): 21–40.

- Haniyyah, Z. "Peran Guru Pai Dalam Pembentukan Karakter Islami Siswa Di SMPN 03 Jombang." *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1, no. 1 (2021): 75–86. <https://stituwjombang.ac.id/jurnalstit/index.php/irsyaduna/article/view/259>.
- Harmalis, Harmalis. "Motivasi Belajar Dalam Perspektif Islam." *Indonesian Journal of Counseling and Development* 1, no. 1 (2019): 51–61.
- Hidayah, Hikmatul Hidayah. "Pengertian , Sumber, Dan Dasar Pendidikan Islam." *Jurnal As-Said* 3, no. 1 (2023): 21–33. <https://e-journal.institutabdullahsaid.ac.id/index.php/AS-SAID/article/view/141>.
- Khulud, Hanifah. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa." *Tsaqofah* 4, no. 2 (2023): 804–816.
- Kurnia, Deti, Meilina Silvi Imanika, Tatin Suhertin, Fauzan Dhiahulhaq, Doni Ilyas, Cahyadi, and Imas Masitoh. "Peran Motivasi Dalam Meningkatkan Pembelajaran Siswa." *Cendekia Inovatif Dan Berbudaya* 1, no. 4 (2024): 342–347.
- Maharani, Elisa, Sumanti, and Hariki Fitrah. "Motivasi Belajar Dalam Pendidikan Konsep, Teori, Dan Faktor Yang Memengaruhi" (2024): 1–23.
- Mardiana, Ugi Nugraha, and Iwan Budi Setiawan. "Motivasi Siswi Mengikuti Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Di SMP 13 Tanjung Jabung Timur." *JURNAL SCORE*, 2(1), 2022, 32-47 (2022): 1–23.
- Tjahjono, A. B., Syaefudin, S., & Wahyudi, M. (2023). "*Pendidikan Agama Islam dalam bingkai Budaya Akademik Islami*" (BUDAI). CV. Zenius Publisher. https://books.google.co.id/books?id=MN_rEAAAQBAJ
- Maswar, Maswar. "Analisis Statistik Deskriptif Nilai UAS Ekonomitrika Mahasiswa Dengan Program SPSS 23 & Eviews 8.1." *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia* 1, no. 2 (2017): 273–292.
- Mujahidin, Arif Agus, Unik Hanifah Salsabila, Aisyah Luthfi Hasanah, Meti Andani, and Windy Aprillia. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (*Quizizz*, *Sway*, Dan *Wordwall*) Kelas 5 Di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 1, no. 2 (2012): 552–560.
- Nabila. "Tujuan Pendidikan Islam." *jurnal pendidikan indonesia* (2021): 867–875.
- Nurasiah, Imas Masroh, Heris Hendriana, and Ecep Supriatna. "Gambaran Motivasi Belajar Pada Siswa Smp Pgr 1 Cianjur." *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)* 5, no. 1 (2022): 19.
- Pendidikan, Konsep. "Tarbiyah Qalb." *Konsep Pendidikan Agama Islam, Studi atas pemikiran Ibnu Qayyim Al-Jauziyah* 14, no. 2 (2018): 22.

- Pito, Abdul Haris. "Metode Pendidikan Dalam Al-Qur'an." *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan* 7, no. 1 (2019): 113–129.
- Pitoyo M .S, Muhammad, and Abdul Asib. "Gamification Based Assessment: A Test Anxiety Reduction through Game Elements in *Quizizz Platform*." *Ijer* 4, no. 1 (2019): 476–471. <http://ijer.ftk.uinjambi.ac.id/index.php/ijer>.
- Purba, Leony Sanga Lamsari. "Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I." *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12, no. 1 (2019): 29–39.
- Regresi, A Analisis. "Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dan Evaluasi Pendidikan" (2019): 1–7.
- Retno Endah Sawitri. "Problem-Based Learning: Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Smk Negeri 1 Mlati." *Jurnal Pendidikan Madrasah* 1, no. 2 (2020): 174–178.
- Sholihah, Mar'atus, Aminullah, and Fadlillah. "Aksiologi Pendidikan Islam." *Jurnal Auladuna* 01, no. 02 (2019): 63–82.
- Sholihah, Mar, Adibah Junnah Rohmah, and Moh Rif. "Analisis Penggunaan Metode Ceramah Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MI Ajer" 2, no. 1 (2025): 1–8.
- Ummah, Masfi Sya'fiatul. "Penerapan Metode Pembelajaran Eksperimen terhadap Peserta Didik." *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 11, no. 1 (2019): 1–14. <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbe>
[co.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari](https://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari).
- Zhao, Fang. "Using *Quizizz* to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom." *International Journal of Higher Education* 8, no. 1 (2019): 37–43.
- Zuhri, Zuhri. "Metode Diskusi Dalam Pembelajaran PAI." *Muhafadzah* 1, no. 1 (2021): 51–67.