

**PENGARUH PENERAPAN GAMIFIKASI MELALUI
PLATFORM *QUIZIZZ* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI
SISWA KELAS V DI MI TARBIYATUL ISLAMIYAH WINONG
PATI**

SKRIPSI

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



Oleh :

GHURROTUL MUHAJJALIN

NIM. 31502200050

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

2026

HALAMAN JUDUL

**PENGARUH PENERAPAN GAMIFIKASI MELALUI
PLATFORM *QUIZIZZ* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI
SISWA KELAS V DI MI TARBIYATUL ISLAMIYAH WINONG
PATI**

SKRIPSI

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



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG
2026**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya:

Nama : Ghurrotul Muhajjalin
NIM : 31502200050
Jenjang : Strata satu (S1)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah
Fakultas : Agama Islam

Menyatakan bahwa skripsi berjudul **“Pengaruh Penerapan Gamifikasi Melalui Platform Quizizz Terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas V Di MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan oleh orang lain, bukan saudara, dan bukan terjemahan. Sumber informasi yang berasal dari penulis lain telah disebutkan dalam situasi 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, 13 Februari 2026
Saya yang menyatakan



Ghurrotul Muhajjalin
NIM. 31502200050

NOTA PEMBIMBING

Semarang, 13 Februari 2026

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

Assalamualaikum Wr. Wb.

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

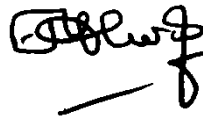
Nama : Ghurrotul Muhajjalin
NIM : 31502200050
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah
Fakultas : Agama Islam

Judul	: Pengaruh Penerapan Gamifikasi Melalui Platform <i>Quizizz</i> Terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas V Di MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati
-------	--

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 ucapkan terima kasih. Wassalamualaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing



Moh, Farhan, S.Pd.I., S.Hum., M.Pd.I
NIDN. 0605059002

LEMBAR PENGESAHAN



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

N a m a : GHURROTUL MUHAJJALIN
Nomor Induk : 31502200050
Judul Skripsi : PENGARUH PENERAPAN GAMIFIKASI MELALUI PLATFORM QUIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI SISWA KELAS V DI MI TARBIYATUL ISLAMİYAH WINONG PATI

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

Selasa, 22 Syaban 1447 H H.
10 Februari 2026 M.

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

Mengetahui
Dewan Sidang



Ketua/Dekan

Sekretaris

Dr. Agus Firm, S.H.I., M.P.I

Ahmad Mufihin, S.Pd.I, M.Pd.

Penguji I

Penguji II

Dr. H. Khoirul Anwar, S.Ag., M.Pd.

Ahmad Mufihin, S.Pd.I, M.Pd.

Pembimbing I

Pembimbing II

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

Dr. H. Samsudin, S.Ag., M.Ag

ABSTRAK

Ghurrotul Muhajjalin 31502200050. **PENGARUH PENERAPAN GAMIFIKASI MELALUI PLATFORM *QUIZIZZ* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PAI SISWA KELAS V DI MI TARBIYATUL ISLAMİYAH WINONG PATI.** Skripsi, Semarang: Fakultas Agama Islam Universitas Islam Sultan Agung, Januari 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan gamifikasi melalui platform *Quizizz* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas V di MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI yang masih didominasi metode konvensional, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode analisis regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penerapan gamifikasi melalui platform *Quizizz* terhadap motivasi belajar PAI siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji regresi linear sederhana yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 dan nilai t hitung lebih besar dari t tabel, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semakin baik penerapan gamifikasi melalui platform *Quizizz*, maka semakin tinggi motivasi belajar PAI siswa kelas V di MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati.

Kata Kunci : *Gamifikasi, Quizizz, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam*



UNISSULA
جامعة سلطان أبجوج الإسلامية

ABSTRACT

Ghurrotul Muhajjalin 31502200050. **THE EFFECT OF THE IMPLEMENTATION OF GAMIFICATION THROUGH THE QUIZIZZ PLATFORM ON THE LEARNING MOTIVATION IN ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION (PAI) OF FIFTH-GRADE STUDENTS AT MI TARBIYATUL ISLAMIAH WINONG PATI.** Thesis, Semarang: Faculty of Islamic Studies, Sultan Agung Islamic University (UNISSULA), January 2026.

This study aims to examine the effect of implementing gamification through the Quizizz platform on the learning motivation in Islamic Religious Education (PAI) of fifth-grade students at MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati. The background of this research is the low level of students' learning motivation in PAI, which is still dominated by conventional teaching methods. Therefore, a more engaging and interactive learning innovation is needed. This research employed a quantitative approach using a simple linear regression analysis method. The results of the study indicate that there is a positive and significant effect of the implementation of gamification through the Quizizz platform on students' motivation in learning PAI. This is evidenced by the results of the simple linear regression test, which show that the significance value is less than 0.05 and the t-value is greater than the t-table value. Thus, the alternative hypothesis (H_a) is accepted and the null hypothesis (H_0) is rejected. In conclusion, the better the implementation of gamification through the Quizizz platform, the higher the learning motivation in Islamic Religious Education (PAI) among fifth-grade students at MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati.

Keywords : Gamification, Quizizz, Learning Motivation, Islamic Religious Education

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

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.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṣa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Ḍal	ḏ	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	ḏ	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
ه	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

Tabel 1. Transliterasi Konsonan

B. Vokal

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	a	a
ِ	Kasrah	i	i
ُ	Dammah	u	u

Tabel 2. Transliterasi Vokal Tunggal

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...ي°	Fathah dan ya	ai	a dan i
...و°	Fathah dan wau	au	a dan u

Tabel 3. Transliterasi Vokal Rangkap

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala

C. Maddah

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...ى...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
...ىِ	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
...وُ	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Tabel 4. Transliterasi Maddah

D. 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
- الْبِرَّ al-birr

E. 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 dengan 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 / Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn

بِسْمِ اللَّهِ مَجْرِبَهَا وَمُرْسَاهَا

Bismillāhi majrehā wa mursāhā

F. 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

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ

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 rabbi 'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan anugerah rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga akhirnya penulis diberi kesempatan menyelesaikan penelitian skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada makhluk yang paling mulia yaitu Baginda Muhammad Rasulullah SAW, tercurahkan pula kepada seluruh keluarga, sahabat, dan umat beliau yang senantiasa berada dalam lindungan-Nya.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Gunarto, S.H., M.Hum., selaku Rektor Universitas Sultan Agung Semarang.
2. Bapak Dr Agus Irfan., S.H.I., M.P.I, selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Sultan Agung Semarang.
3. Bapak Ahmad Muflihin, S.Pd.I., M.Pd., selaku Kaprodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Sultan Agung Semarang.
4. Bapak Moh Farhan S.Pd.I, S.Hum., M.Pd.I. Selaku dosen Pembimbing Skripsi dan dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis untuk melengkapi penulisan skripsi sampai sempurna sekaligus membimbing dan mengarahkan selama menempuh jenjang setiap semester di jurusan Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Sultan Agung Semarang.

5. Bapak Muhtar Arifin Sholih, M.Lib. Selaku dosen wali yang telah memberikan bimbingan dan arahan pada penulis hingga mampu mencapai titik ini.
6. Kepada surgaku ibunda Puji Amaningsih tercinta yang senantiasa berkorban, mengusahakan, memberi kasih dan sayang, serta mendokan penulis hingga menuju kesuksesan dan keselamatan.
7. Kepada cinta pertamaku Bapak Sanusi yang bekerja keras dan mendokan penulis untuk menjadi pribadi yang lebih baik dan pribadi yang kuat.
8. Kepada adikku terkasih Muhammad Rizal Mujjaddid yang memberikan semangat, dukungan dan kebahagiaan ditengah kesedihan penulis.
9. Kepada sahabat-sahabat penulis Khiyarotun Nisail, Azza Khisnu, Asti Zahra, Lisa Zunatul, Ulin Ni'mah, Aprilia Rismana yang telah membantu, memberikan motivasi dan kekuatan serta mendoakan dalam setiap langkah berproses penulis.
10. Kepada Kepala Sekolah MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati Bapak Joko Siswanto, S.Pd. dan seluruh guru, serta staf yang telah ikhlas meluangkan waktu untuk membantu penulis dalam menjalankan penelitian di sekolah.
11. *Last but least* untuk yang sering terabaikan terima kasih kepada perempuan hebat dan kuat atas nama Ghurrotul Muhajjalin, yang mampu berdiri kokoh dalam riuh dan gemuruh dunia. Terima kasih sudah berjuang sampai menang, meski banyak rapuh dan jatuh, namun akhirnya sampai pada fase luruh. Ketika ada banyak cara untuk menyerah, terima kasih sudah memilih untuk bangkit dan kembali utuh.

Atas segala bentuk bantuan yang telah diberikan, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih banyak kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat penulis harapkan demi perbaikan dan bekal pengetahuan kedepanya.

Alhamdulillah, akhir kata semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala senantiasa memberikan keselamatan dan perlindunganNya serta memberikan kemudahan untuk menjadi manusia yang bermanfaat dalam menyebarkan pendidikan di negeri ini. Aamiin.

Semarang, 13 Februari 2026

Penulis,



Ghurrotul Muhajjalina



MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”
Q.S Al-Baqoroh 286

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan, Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”
Q.S Al-Insyiroh 5-6

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lainnya”



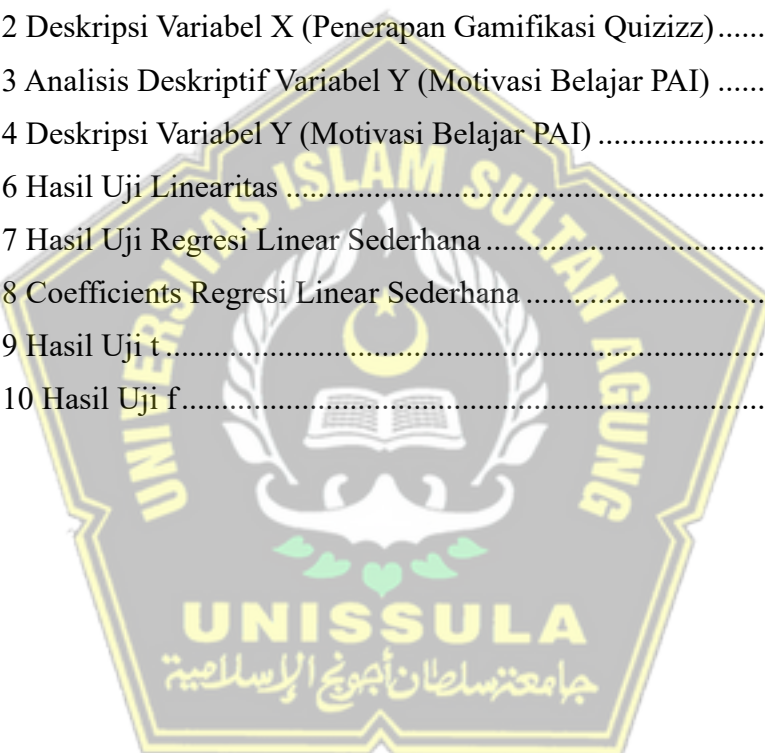
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACK	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA	vii
KATA PENGANTAR.....	xii
MOTTO.....	xv
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Sistematika Pembahasan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori	9
1. Pendidikan Agama Islam	9
2. Gamifikasi Pembelajaran.....	16
3. Motivasi Belajar.....	21
4. Penerapan <i>Quizizz</i>	26
B. Penelitian Terkait.....	32
C. Kerangka Teori	36
D. Rumusan Hipotesis.....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	39

A. Definisi Konseptual dan Operasional.....	39
1. Definisi Konseptual	39
2. Definisi Operasional	40
B. Variabel dan Indikator Penelitian	41
C. Jenis Penelitian	41
D. Waktu dan Tempat Penelitian	42
E. Populasi dan Sampel Penelitian	43
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	44
H. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	46
1. Uji Validitas	46
2. Uji Reliabilitas	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Penerapan Gamifikasi <i>Quizizz</i> terhadap siswa kelas V di MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati	50
B. Motivasi Belajar PAI	53
C. Analisis Asumsi Klasik dan Uji Hipotesis Pengaruh Penerapan Gamifikasi <i>Quizizz</i> Terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa	56
1. Uji Normalitas.....	57
2. Uji Linearitas	58
3. Uji Hipotesis	59
BAB V PENUTUP.....	64
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	I
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	VIII

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kegiatan Penelitian	42
Tabel 3. 2 Skala Likert	44
Tabel 3. 3 Uji Validitas Variabel X (Penerapan Gamifikasi Quizizz)	47
Tabel 3. 4 Uji Validitas Variabel Y (Motivasi Belajar PAI)	48
Tabel 3. 5 Uji Reliabilitas Variabel X (Penerapan Gamifikasi Quizizz)	49
Tabel 3. 6 Uji Reliabilitas Variabel Y (Motivasi Belajar PAI)	49
Tabel 4. 1 Analisis Deskriptif Data Variabel X (Penerapan Gamifikasi Quizizz).....	50
Tabel 4. 2 Deskripsi Variabel X (Penerapan Gamifikasi Quizizz).....	52
Tabel 4. 3 Analisis Deskriptif Variabel Y (Motivasi Belajar PAI)	54
Tabel 4. 4 Deskripsi Variabel Y (Motivasi Belajar PAI)	55
Tabel 4. 6 Hasil Uji Linearitas	59
Tabel 4. 7 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	60
Tabel 4. 8 Coefficients Regresi Linear Sederhana	60
Tabel 4. 9 Hasil Uji t	62
Tabel 4. 10 Hasil Uji f	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Teori	36
Gambar 2 Hasil Uji Normalitas Grafik Histogram Variabel X	51
Gambar 3 Histogram Motivasi Belajar PAI (Y).....	55



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penelitian.....	I
Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	II
Lampiran 3 Tabulasi Data	III
Lampiran 4 Kuesioner.....	V
Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian.....	VII



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam proses pembelajaran di sekolah. Pendekatan pembelajaran konvensional yang hanya berfokus pada ceramah guru dan buku teks sering kali menyebabkan siswa merasa bosan, kurang berpartisipasi aktif, bahkan mengalami penurunan motivasi belajar, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap “teoretis” seperti Pendidikan Agama Islam (PAI). Rendahnya motivasi belajar ini berdampak pada keterlibatan siswa, hasil belajar, serta kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Hal ini juga terlihat di berbagai sekolah dasar yang masih mengandalkan metode tradisional sehingga suasana pembelajaran kurang menarik bagi siswa generasi digital saat ini.¹

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah wajah pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar. Teknologi digital kini tidak hanya menjadi fasilitas pendukung, tetapi telah menjadi bagian integral dalam proses belajar mengajar untuk menjawab tantangan generasi digital yang cenderung memiliki rentang perhatian singkat dan kebutuhan interaksi yang tinggi.

Salah satu bentuk integrasi teknologi dalam pendidikan adalah penerapan gamifikasi penggunaan elemen permainan dalam konteks non-

¹ Rahmah Ferdiani Siregar, ‘Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas IV Sekolah Dasar Di RA Bustanul Huda’, 1.4 (2024), 456–62.

permainan yang ditujukan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Gamifikasi dipandang mampu menjembatani kesenjangan antara kebutuhan belajar siswa dengan metode konvensional yang sering dianggap kurang menarik oleh peserta didik saat ini.²

Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), penetrasi internet di Indonesia terus menunjukkan tren peningkatan. Pada tahun 2024, sekitar 72,78% penduduk Indonesia telah mengakses internet meningkat dibandingkan tahun-tahun sebelumnya. Data ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia, termasuk peserta didik usia sekolah, semakin siap secara digital untuk menjalankan berbagai aktivitas berbasis internet, salah satunya dalam bidang pendidikan.³

Kesiapan digital tersebut sejalan dengan pengertian pembelajaran berbasis teknologi digital, yaitu proses belajar mengajar yang memanfaatkan perangkat digital dan jaringan internet sebagai media utama untuk menyampaikan materi, interaksi, serta evaluasi pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, pemanfaatan teknologi digital bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21.

Gamifikasi dalam pendidikan telah mendapatkan perhatian luas karena potensi strategisnya dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa. Platform *Quizizz* sebagai bagian dari gamifikasi pembelajaran

² Muthia Zahara, 'Gamification in Learning: The Application of Kahoot and Quizizz to Enhance Student Participation', 1.1 (2025), 23–32.

³ Masyarakat Telematika Indonesia, 'INDONESIA DALAM BERBAGAI INDEKS'.

menyediakan elemen permainan seperti point, badge, leaderboard, dan feedback real-time, yang dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kompetitif. Berdasarkan kajian literatur, pemanfaatan *Quizizz* terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa karena unsur-unsur gamifikasinya yang menyerupai permainan digital, sehingga siswa tidak hanya belajar secara pasif tetapi aktif terlibat dalam proses pembelajaran.⁴

Berbagai penelitian empiris menunjukkan bahwa penggunaan platform gamifikasi seperti *Quizizz* memiliki dampak positif terhadap motivasi belajar siswa di lingkungan pendidikan Indonesia. Misalnya, penelitian oleh Heriyanto, Cahyadi, dan Suroso (2024) menunjukkan bahwa *Quizizz* efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa melalui penerapan elemen gamifikasi yang menarik. Penelitian lain juga menemukan bahwa penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat dasar. Temuan-temuan tersebut menggambarkan bahwa integrasi *Quizizz* tidak hanya sekadar inovasi teknologi, tetapi berkontribusi pada peningkatan motivasi terutama dalam konteks pembelajaran interaktif di sekolah dasar.⁵

Di lingkungan MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati, observasi awal dan laporan guru menunjukkan bahwa pembelajaran PAI cenderung bersifat

⁴ Achmad Cahyadi and others, 'Efektivitas Penggunaan Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Peserta Didik Dalam Pembelajaran The Effectiveness of Using Quizizz in Improving Learners ' Motivation and Engagement in Learning', 28.2 (2024), 581–86 <<https://doi.org/10.46984/sebatik.v28i2.2526>>.

⁵ Anggun Yuliana, Sephia Ningrum, and Anang Sudigdo, 'Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Negeri Golo Yogyakarta', 11.2 (2025), 93–106.

tradisional dan kurang menarik bagi siswa, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar. Motivasi belajar yang rendah pada mata pelajaran PAI berpotensi menyebabkan pemahaman nilai-nilai agama kurang optimal, yang pada gilirannya dapat memengaruhi pembentukan karakter dan sikap religius siswa sejak dini. Fenomena ini relevan secara akademis karena motivasi belajar merupakan variabel kunci yang memengaruhi efektivitas pembelajaran serta hasil belajar siswa. Dalam hal ini, penerapan metode inovatif seperti gamifikasi melalui platform *Quizizz* dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa PAI.

Kondisi ini menunjukkan penelitian ini perlu dikaji lebih jauh. Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penerapan Gamifikasi Melalui Platform *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas V Di MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah disampaikan di atas, maka dapat diambil pokok masalah yang menjadi topik pada penelitian ini. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan gamifikasi melalui platform *Quizizz* dalam pembelajaran PAI di MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati.
2. Bagaimana motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI di MI Tarbiyatul Islamiyah.

3. Adakah pengaruh penerapan gamifikasi melalui platform *Quizizz* dalam pembelajaran PAI di MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan gamifikasi melalui platform *Quizizz* dalam pembelajaran PAI di MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI di MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati.
3. Untuk menganalisis apakah terdapat pengaruh penerapan gamifikasi melalui platform *Quizizz* dalam pembelajaran PAI di Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati.

D. Manfaat Penelitian

Seperti halnya tujuan dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi banyak pihak diantaranya manfaatnya yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi serta menjadi masukan positif untuk kemajuan pengetahuan media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber pengetahuan bagi penulis dan pembaca, serta memberikan informasi yang dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain dalam penggunaan media pembelajaran yang memberikan motivasi belajar PAI siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru: Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif dan referensi bagi guru PAI dalam menerapkan pembelajaran yang inovatif dan menarik melalui gamifikasi menggunakan platform *Quizizz*, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan.
- b. Bagi Sekolah: Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi, khususnya pada mata pelajaran PAI, serta sebagai upaya inovasi dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.
- c. Bagi Peserta Didik: Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan antusias belajar siswa karena suasana belajar akan menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.
- d. Bagi Peneliti: Penelitian ini memberikan kesempatan untuk memperluas wawasan serta memperoleh pengalaman langsung mengenai penerapan gamifikasi, penggunaan media pembelajaran digital, atau pengaruh *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa.
- e. Bagi Pembaca: Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan pembaca mengenai penerapan gamifikasi melalui platform *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya terkait pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebuah rangkuman yang mencakup seluruh konten penelitian mulai dari pendahuluan hingga penutup. Untuk lebih jelasnya peneliti akan menuliskan sistematika pembahasan pada skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

Pada bagian awal adalah halaman judul, pernyataan keaslian, nota pembimbing, halaman pengesahan, abstrak, pedoman transliterasi Arab-Indonesia, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

BAB I: berisi tentang pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II: berisi landasan teori yang berisi tentang teori yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Seperti halnya pembahasan meliputi Pendidikan Agama Islam yang mencakup pengertian, dasar, tujuan, dan fungsi Pendidikan Agama Islam. Pembahasan kedua yaitu teori tentang gamifikasi pembelajaran, Selanjutnya membahas motivasi belajar dan penerapan *Quizizz* meliputi pengertian, fitur-fitur *Quizizz*, kelemahan dan kelebihan *Quizizz*. Selain itu, kajian ini juga dilengkapi dengan penelitian terkait, kerangka teori, dan hipotesis penelitian.

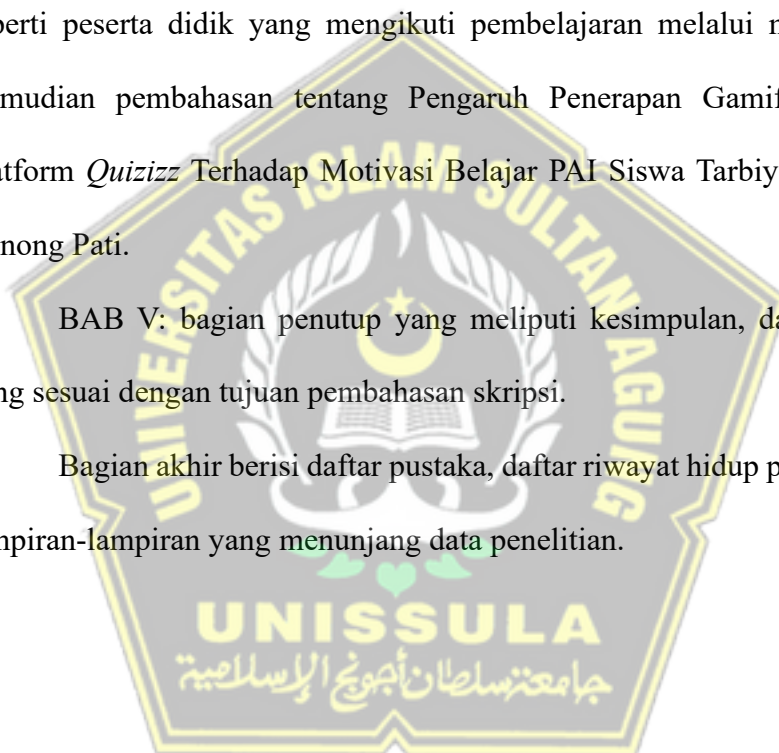
BAB III: membahas mengenai metodologi penelitian yang meliputi bagaimana langkah-langkah yang diambil untuk membahas permasalahan dalam penelitian tersebut yang meliputi jenis penelitian, tempat dan waktu

penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, serta analisis data.

BAB IV: membahas mengenai hasil penelitian dan pembahasan yang disusun untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Sementara itu, hasil penelitian dapat diperoleh melalui antusias data dari objek penelitian atau lokasi penelitian dan informan atau narasumber yang telah mengisi angket seperti peserta didik yang mengikuti pembelajaran melalui media *Quizizz*. Kemudian pembahasan tentang Pengaruh Penerapan Gamifikasi Melalui Platform *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati.

BAB V: bagian penutup yang meliputi kesimpulan, dan saran-saran yang sesuai dengan tujuan pembahasan skripsi.

Bagian akhir berisi daftar pustaka, daftar riwayat hidup penulis, beserta lampiran-lampiran yang menunjang data penelitian.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan dari sudut pandang Islam memiliki banyak istilah yang mempunyai beragam pengertian. Diantara istilah secara etimologi dalam Islam yang secara umum menunjukkan pada makna pendidikan adalah sebagai berikut:

- 1) *Ta'lim*, yaitu pendidikan yang memfokuskan pada pengajaran, penyampaian informasi, dan pengembangan ilmu.
- 2) *Tarbiyah*, yaitu pendidikan yang memfokuskan pada tindakan mengasuh, memelihara dan mendidik.
- 3) *Ta'dib*, yaitu pendidikan yang memandang bahwa proses pendidikan merupakan sebuah Upaya yang membentuk keteraturan susunan ilmu yang berguna bagi diri seorang muslim yang harus melaksanakan kewajibannya pada Tuhan, kepada dirinya sendiri dan kepada Masyarakat serta lingkungan sekitarnya.
- 4) *Al-Riyadlah al-Shibyan*, yaitu pendidikan sebagai proses yang harus ditempuh seorang anak dalam rangka memberdayakan dirinya sebagaimana pendapat Imam Al-Ghazali.⁶

⁶ 'Pendidikan Agama Islam Dalam Bingkai Budaya Akademik Islami (BUDAI) - Sarjuni, Ali Bowo Tjahjono, Muhtar Arifin Sholeh, Ahmad Muflihun, Khoirul Anwar, Choeroni, Hidayatus Sholihah, Samsudin, Toha Makhshun, Sugeng Hariyadi',.

Menurut Zakiah Daradjat, pendidikan agama Islam adalah proses pendidikan yang disampaikan melalui ajaran-ajaran Islam, berupa bimbingan dan pengasuhan kepada peserta didik agar setelah menyelesaikan pendidikannya, mereka mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam secara menyeluruh, sehingga dapat meraih keselamatan hidup di dunia maupun di akhirat. Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam merupakan kegiatan atau usaha yang dilakukan secara sadar, sengaja, dan terencana untuk membentuk kepribadian peserta didik sesuai dengan norma-norma yang diajarkan dalam agama.⁷

Selain itu, Pendidikan Agama Islam juga merupakan upaya terarah untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengenal, memahami, meyakini, serta mengamalkan ajaran Islam, hingga memiliki sikap iman, takwa, dan akhlak mulia berdasarkan Al-Qur'an dan Hadis. Proses ini dilakukan melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, dan pengalaman. Oleh karena itu, Pendidikan Agama Islam dapat dipahami sebagai usaha memberikan bimbingan jasmani dan rohani kepada peserta didik sesuai ajaran Islam, sehingga kelak mereka dapat hidup taat, menjadikan agama sebagai pedoman, dan mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat⁸.

⁷ Konsep Dasar and D A N Teori, 'Konsep Dasar Dan Teori Pendidikan Agama Islam', 5.1 (2019), 132-46.

⁸ A Saputra, 'Strategi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada SMP', *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13.2 (2022), 73-83 <<https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/861%0Ahttps://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/download/861/811>>.

Pendidikan merupakan proses pembinaan yang dilakukan secara sadar oleh pendidik kepada peserta didik guna mengembangkan aspek jasmani dan rohani mereka, sehingga terbentuk pribadi yang lebih baik. Pada hakikatnya, pendidikan bertujuan membentuk manusia ideal, yaitu manusia yang memiliki akhlak mulia sesuai dengan misi kerasulan Nabi Muhammad SAW, yakni menyempurnakan akhlak manusia. kepada peserta didik agar setelah menyelesaikan pendidikannya, mereka mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam secara menyeluruh, sehingga dapat meraih keselamatan hidup di dunia maupun di akhirat. Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam merupakan kegiatan atau usaha yang dilakukan secara sadar, sengaja, dan terencana untuk membentuk kepribadian peserta didik sesuai dengan norma-norma yang diajarkan dalam agama.⁹

Selain itu, Pendidikan Agama Islam juga merupakan upaya terarah untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengenal, memahami, meyakini, serta mengamalkan ajaran Islam, hingga memiliki sikap iman, takwa, dan akhlak mulia berdasarkan Al-Qur'an dan Hadis. Proses ini dilakukan melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, dan pengalaman. Oleh karena itu, Pendidikan Agama Islam dapat dipahami sebagai usaha memberikan bimbingan jasmani dan rohani kepada peserta didik sesuai ajaran Islam, sehingga

⁹ Dasar and Teori.

kelak mereka dapat hidup taat, menjadikan agama sebagai pedoman, dan mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat¹⁰.

Pendidikan merupakan proses pembinaan yang dilakukan secara sadar oleh pendidik kepada peserta didik guna mengembangkan aspek jasmani dan rohani mereka, sehingga terbentuk pribadi yang lebih baik. Pada hakikatnya, pendidikan bertujuan membentuk manusia ideal, yaitu manusia yang memiliki akhlak mulia sesuai dengan misi kerasulan Nabi Muhammad SAW, yakni menyempurnakan akhlak manusia.

(1) Dasar Ideal

Dasar ideal merupakan dasar yang bersumber dari pandangan hidup bangsa Indonesia yaitu Pancasila, dimana sila pertama adalah Ketuhanan Yang Maha Esa. Hal ini mengandung pengertian seluruh bangsa Indonesia harus percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa.

(2) Dasar Struktural

Dasar struktural dalam hal ini dimaksudkan sebagai landasan yang dipegang dalam pelaksanaan pendidikan agama adalah UUD 1945 pada Bab IX pasal 29 ayat satu dan dua yang berbunyi, Negara berdasarkan atas Ketuhanan Yang Maha Esa, negara menjamin kemerdekaan tiap-tiap penduduk untuk memeluk agama masing-masing dan beribadah menurut agama dan kepercayaannya itu.

¹⁰ Saputra.

(3) Dasar Operasional

Dasar operasional merupakan dasar yang secara langsung mengatur penyelenggaraan pendidikan agama, termasuk Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah-sekolah Indonesia. Pemerintah menegaskan hal tersebut melalui UUD Nomor 20 Tahun 2003, yang menyatakan bahwa sarana pendukung bagi pengembangan kehidupan beragama dan keimanan kepada Tuhan Yang Maha Esa perlu terus ditingkatkan, termasuk penyelenggaraan pendidikan agama pada seluruh jalur, jenis, dan jenjang pendidikan, mulai dari prasekolah, sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

a) Dasar Religius

Dasar religius merupakan dasar yang sumbernya berasal dari ajaran agama Islam. Pendidikan agama menurut ajaran Islam adalah perintah Allah dan merupakan wujud ibadah kepada-Nya. Salah satu diantara banyak ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan dasar ini adalah surat an-Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ
أَحْسَنُ ۗ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

“Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.” (QS. An-Nahl: 125).

b) Dasar Sosial Psikologis

Hakikat pegangan hidup yaitu hal yang sangat penting dalam menjalankan kehidupan. Bagi umat manusia, agama berperan sebagai pedoman utama dalam menentukan arah hidup. Selain itu, manusia membutuhkan tuntunan, arahan, serta bimbingan mengenai nilai dan norma sebagai dasar dalam bersikap dan berperilaku. Jiwa manusia juga memerlukan keberadaan Tuhan Yang Maha Kuasa sebagai tempat berlindung, objek penghambaan, sumber ketaatan terhadap perintah-Nya, upaya menjauhi larangan-Nya, serta tempat memohon pertolongan.¹¹

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Secara umum, Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk meningkatkan kualitas keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan peserta didik terhadap ajaran Islam. Dengan demikian, pendidikan ini diharapkan mampu membentuk pribadi muslim yang beriman kepada Allah serta memiliki akhlak terpuji dalam kehidupan sehari-hari.¹²

Menurut Quraish Shihab yang dikutip oleh R. Hardiansyah, tujuan pendidikan Islam adalah mewujudkan apa yang telah diisyaratkan dalam Al-Qur'an. Tujuan tersebut merupakan rangkaian usaha pendidik dalam membimbing peserta didik agar

¹¹ Mokh Iman Firmansyah, 'Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi', *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim*, 17.2 (2019), 79–90.

¹² M Hasan Muammar, 'KONTEKSTUALISASI NILAI-NILAI PENDIDIKAN AGAMA PESERTA DIDIK DI MTS BILINGUAL MUSLIMAT', 7.2 (2024), 363–83.

mampu menjalankan fungsinya sebagai makhluk di bumi, mencakup pembinaan aspek material maupun spiritual.¹³

Tujuan Pendidikan Agama Islam tidak dapat dipisahkan dari tujuan agama Islam itu sendiri, karena arah pendidikan Islam sepenuhnya berlandaskan dan dipengaruhi oleh nilai-nilai ajaran Allah. Sasaran tersebut didasarkan pada nilai-nilai yang termuat dalam Al-Qur'an dan Hadis, yaitu membentuk individu yang bertakwa kepada Allah sehingga memperoleh kebahagiaan di dunia dan akhirat.

c. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Menurut Muhaimin, Pendidikan Agama Islam berfungsi untuk mengarahkan dan membimbing manusia agar mampu menjalankan amanah dari Allah SWT. Amanah tersebut mencakup pelaksanaan tugas-tugas kehidupan di muka bumi, baik sebagai *khalifatullah* maupun sebagai *'abdullah*, yaitu hamba Allah yang wajib menaati seluruh perintah-Nya serta menjauhi segala larangan-Nya.¹⁴

Pendidikan Agama Islam juga berperan sebagai upaya pembinaan yang berlandaskan ajaran Islam untuk mengoptimalkan perkembangan spiritual, akhlak, dan sosial peserta didik agar mampu meraih kebahagiaan di dunia dan akhirat.¹⁵

¹³ Dalila Fitri and others, 'Konsep Tujuan Pendidikan Islam Menurut Muhammad Quraish Shihab Dalam Qs Al- Baqarah Ayat 30 , Qs Hud Ayat 61 , Qs Adz- Dzariyat Ayat 56', 3, 2024.

¹⁴ Nikeng Putra Jaya and Stit Makrifatul Ilmi Bengkulu Selatan nikengputrajaya, 'Fungsi Pendidikan Islam Dalam Hubungannya Dengan Kurikulum', *Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8.4 (n.d.), pp. 4296–303, doi:10.24815/jimps.v8i4.26791

¹⁵ Sultan Maulana and others, 'No Title', 09.02 (2025), 547–57.

Pendidikan Agama Islam memiliki fungsi yang sangat penting dalam kehidupan peserta didik, khususnya sejak usia dini. Pendidikan Agama Islam tidak hanya berfungsi untuk memberikan pengetahuan tentang ajaran Islam, tetapi juga membantu siswa memahami makna beragama dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran PAI, siswa diajak untuk membiasakan sikap jujur, disiplin, bertanggung jawab, saling menghormati, serta berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Islam. Pendidikan Agama Islam juga berperan sebagai pedoman bagi siswa dalam membedakan perilaku yang baik dan yang tidak baik, sehingga dapat membentuk karakter dan sikap religius yang kuat sebagai bekal dalam menjalani kehidupan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

2. Gamifikasi Pembelajaran

a. Pengertian Gamifikasi

Gamifikasi adalah pendekatan dalam pembelajaran yang memanfaatkan unsur-unsur permainan (*game elements*) dalam untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi peserta didik. Unsur-unsur tersebut dapat berupa pemberian poin, level, tantangan, lencana (*badges*), papan peringkat (*leaderboard*), maupun sistem penghargaan lainnya yang dirancang untuk mendorong peserta didik lebih aktif dalam proses belajar.¹⁶

¹⁶ Caroline Rachel Valentinna, Endang M Kurnianti, and Uswatun Hasanah, 'Jurnal Basicedu', 8.3 (2024), 1722–32.

Menurut Rahmatullah (2021), gamifikasi adalah proses penggunaan elemen-elemen permainan yang dapat dikontrol dalam suatu bidang tertentu, khususnya di bidang pendidikan, dengan tujuan agar aktivitas tersebut menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan kreatif, di mana elemen permainan terkait dengan motivasi, partisipasi, dan prestasi.¹⁷

Dalam konteks pendidikan, khususnya pembelajaran, gamifikasi bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menantang, dan tidak monoton. Melalui gamifikasi, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam menyelesaikan tugas, memecahkan masalah, serta mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, gamifikasi menjadi strategi yang relevan untuk meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, serta membangun sikap positif terhadap proses pembelajaran¹⁸.

Pembelajaran, yang sering disamakan dengan "mengajar," berasal dari kata dasar "ajar," yang berarti petunjuk yang diberikan agar diketahui atau diikuti, lalu ditambah awalan "pe" dan akhiran "an," menjadi "pembelajaran," yang berarti proses atau cara mengajar yang mendorong anak didik untuk belajar.

¹⁷ Sufyan Syafiq Rahmatullah, Ahmad Mulyadiprana, and Nana Ganda, 'Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Partisipasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar', *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 4.3 (2022), 150–63.

¹⁸ Lembaga Penelitian and others, 'EDUCARE : Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan Menggunakan Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas', 29–35.

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan dukungan dari pendidik untuk memungkinkan pemerolehan ilmu pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk mendukung peserta didik agar dapat belajar dengan efektif.¹⁹

b. Unsur-unsur Gamifikasi

Gamifikasi bukan sekadar permainan biasa, tetapi merupakan penerapan elemen-elemen desain permainan dalam konteks pembelajaran untuk menciptakan keterlibatan dan motivasi siswa secara lebih efektif. Berdasarkan berbagai kajian ilmiah, ada beberapa unsur utama gamifikasi yang sering diterapkan dalam konteks pembelajaran, antara lain:

1) Poin (Points)

Poin merupakan penghargaan yang diberikan kepada siswa setelah menyelesaikan tugas atau menjawab pertanyaan dengan benar. Poin memberi siswa umpan balik langsung terhadap aktivitas belajarnya dan membantu mereka melihat sejauh mana pencapaian mereka dalam proses pembelajaran. Unsur poin ini sering digunakan dalam platform gamifikasi seperti *Quizizz*.²⁰

¹⁹ Dr Ahdar Djamaluddin and others, 'Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis', *Parepare: CV. Kaaffah Learning Center*, 2019.*6**

²⁰ Ainun Nurdzizati and others, 'Penerapan Gamifikasi Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di SMAN 22 Makassar', 12.2 (2025), 1–11.

2) Lencana (Badges)

Lencana adalah tanda penghargaan simbolik yang merepresentasikan prestasi siswa ketika mencapai target tertentu. Lencana memberi pengakuan visual terhadap pencapaian siswa, sehingga meningkatkan rasa pencapaian diri dan motivasi ekstrinsik.

3) Papan Peringkat (Leaderboard)

Papan peringkat menampilkan peringkat siswa berdasarkan skor yang diperoleh. Unsur ini menciptakan kompetisi sehat di antara siswa yang mendorong mereka untuk meningkatkan prestasi belajarnya agar dapat naik peringkat. Penelitian menunjukkan bahwa papan peringkat memiliki kontribusi signifikan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

4) Tantangan dan level

Tantangan atau levelisasi memberikan struktur progresif kepada siswa, di mana mereka harus menyelesaikan tantangan atau level tertentu sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Hal ini membantu siswa menjaga fokus belajar dan rasa penasaran untuk mencapai target berikutnya.

5) Umpan Balik

Umpan balik langsung merupakan respons otomatis terhadap jawaban atau aktivitas siswa, memberi informasi cepat mengenai benar atau tidaknya jawaban. Fitur ini membantu siswa memahami

kesalahan mereka sehingga bisa segera memperbaikinya dan belajar lebih efektif.

Berdasarkan penjelasan tersebut, unsur-unsur gamifikasi seperti poin, lencana, papan peringkat, tantangan, level, dan umpan balik instan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Gamifikasi efektif digunakan dalam konteks pendidikan karena memanfaatkan elemen permainan untuk mendorong partisipasi aktif dan ketertarikan belajar peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar baik secara intrinsik maupun ekstrinsik, karena siswa merasa lebih tertantang, dihargai, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan kajian teori dan bukti empiris tersebut, penulis berpendapat bahwa penerapan gamifikasi melalui platform *Quizizz* memiliki landasan teoretis yang kuat untuk digunakan sebagai strategi pembelajaran inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Ibtidaiyah.

Adapun indikator yang mendukung gamifikasi adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan elemen permainan.
- 2) Kualitas penyajian materi.

3) Pemberian umpan balik.²¹

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Motivasi merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang muncul sebagai dorongan internal untuk mencapai suatu tujuan. Dorongan tersebut memicu munculnya berbagai usaha dan reaksi karena adanya kebutuhan untuk meraih prestasi dalam kehidupan. Hal ini mendorong individu untuk memiliki kemauan, upaya, serta semangat dalam mencapai hasil belajar yang optimal.²²

Secara etimologi kata motivasi berasal dari bahasa Inggris, yaitu “motivation”, yang artinya “daya batin” atau “dorongan”. Sedangkan menurut istilah motivasi adalah dorongan atau alasan yang mendasari semangat seseorang untuk bertindak demi mencapai tujuan tertentu.

Motivasi berasal dari Bahasa Latin “*movere*”, yang berarti menggerakkan. Menurut Weiner (1990) motivasi adalah kondisi internal yang membangkitkan seseorang untuk bertindak, mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu, dan membuat individu tersebut untuk tertarik dalam kegiatan tertentu. Menurut Uno (2007), motivasi dapat diartikan sebagai dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang yang diindikasikan dengan adanya Hasrat dan minat, dorongan dan kebutuhan, harapan dan cita-cita, penghargaan, dan penghormatan. Sedangkan Imron

²¹ Muh Agung Sabillah, Mukarramah Yusuf, and Elly Warni, ‘Rancang Bangun Dan Evaluasi Umpan Balik Pada Dinamika Game Edukasi’, 14.April (2025), 351–60.

²² Maryam Muhammad, ‘PENGARUH MOTIVASI DALAM PEMBELAJARAN Maryam Muhammad MTs Negeri Tungkob Darussalam Kabupaten Aceh Besar’, 4.2 (2016).

(1996) menjelaskan bahwa motivasi berasal dari Bahasa Inggris “*motivation*” yang berarti dorongan atau pengalasan untuk melakukan suatu aktivitas hingga mencapai tujuan.

Dari serangkaian pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah sesuatu alasan yang mendorong seseorang untuk melakukan; menyelesaikan; menghentikan; suatu aktivitas guna mencapai tujuan tertentu yang diinginkan dari motivasi tersebut.²³

Sedangkan belajar adalah proses perubahan dalam diri seseorang yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman, latihan, atau interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman. Perubahan ini bersifat relatif menetap dan menunjukkan kemampuan baru yang tidak dimiliki sebelumnya sebelum proses belajar berlangsung.

Berdasarkan *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, belajar diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi dari suatu proses aktivitas belajar itu sendiri. Hal ini mencakup perubahan tingkah laku, pengembangan sikap, pemahaman, serta kemampuan yang lebih kompleks setelah mengalami pengalaman belajar.²⁴

²³ Shilfia Alfity and others, *Model Discovery Learning Dan Pemberian Motivasi Dalam Pembelajaran Konsep Motivasi Prestasi Belajar* (Guepedia, 2020).

²⁴ Direct Instruction and others, ‘Implementasi Model Pembelajaran Pengajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PJOK Materi Gerak Spesifik Permainan Bola Basket Di Kelas VII-G Semester 1 SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022 / 2023’, 3 (2023), 69–82.

b. Jenis-jenis Motivasi

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri individu dan dapat berfungsi tanpa adanya rangsangan dari luar. Setiap individu pada dasarnya telah memiliki dorongan internal untuk melakukan suatu aktivitas. Ketika seseorang memiliki motivasi intrinsik yang kuat, ia akan melakukan suatu kegiatan secara sadar atas kemauan sendiri tanpa memerlukan dorongan atau pengaruh dari pihak luar.²⁵

Motivasi ini muncul karena adanya rasa ingin tahu, minat, dan kesenangan siswa terhadap materi pelajaran itu sendiri. Siswa yang memiliki motivasi intrinsik cenderung belajar karena merasa bahwa kegiatan belajar itu bermakna dan bermanfaat bagi dirinya. Mereka akan tetap berusaha memahami materi meskipun tanpa adanya hadiah, nilai, atau tekanan dari lingkungan sekitar. Dalam pembelajaran, motivasi intrinsik ditandai dengan sikap antusias, ketekunan, dan kesadaran belajar yang tinggi, sehingga mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan berkelanjutan.

Dalam penerapan gamifikasi melalui platform *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berpotensi menumbuhkan motivasi intrinsik siswa, karena suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menantang dapat meningkatkan rasa senang serta

²⁵ Ayu Lestari Azis, 'Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Kelas X Peserta Didik Kelas X Di SMKN 4 Makassar' (Pascasarjana, 2017).

ketertarikan siswa terhadap materi PAI. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar untuk memperoleh nilai, tetapi juga karena adanya kesadaran dan minat dari dalam diri untuk memahami ajaran agama Islam secara lebih mendalam.

Adapun indikator dari motivasi intrinsik (motivasi dari dalam diri individu sendiri) adalah sebagai berikut:

- a) Minat dan perhatian terhadap pembelajaran PAI.
- b) Semangat dan keaktifan belajar PAI.
- c) Ketahanan dalam belajar PAI.
- d) Dorongan untuk berprestasi.
- e) Kesenangan dalam proses belajar.²⁶

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan dorongan belajar yang muncul dan berfungsi karena adanya rangsangan dari luar diri peserta didik. Motivasi ekstrinsik bukanlah motivasi yang tidak penting atau tidak baik dalam dunia pendidikan, melainkan justru diperlukan untuk mendorong siswa agar mau dan bersemangat dalam belajar. Berbagai upaya dapat dilakukan untuk menumbuhkan motivasi ekstrinsik, seperti pemberian nilai, pujian, hadiah, maupun bentuk penghargaan lainnya. Motivasi ekstrinsik dapat dipahami sebagai motivasi yang menggerakkan dan mempertahankan aktivitas belajar siswa berdasarkan dorongan dari luar

²⁶ Sardiman Am, 'Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar', Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.

diri siswa, meskipun dorongan tersebut tidak secara langsung berkaitan dengan aktivitas belajar itu sendiri.²⁷

Motivasi belajar yang bersumber dari luar diri seseorang tidak selalu memberikan dampak positif secara menyeluruh, namun tetap memiliki peran penting dalam membantu individu mencapai tujuan pembelajaran, terutama ketika kondisi internal dan situasi belajar tidak berada dalam keadaan optimal. Dalam kondisi tersebut, peran pihak lain sebagai pemberi dorongan menjadi sangat signifikan.²⁸

Dukungan dan motivasi dari lingkungan sekitar dapat menumbuhkan semangat peserta didik untuk memulai serta meningkatkan kualitas belajar Pendidikan Agama Islam. Dalam konteks pembelajaran PAI, motivasi ekstrinsik berfungsi sebagai penguat yang membantu peserta didik mempertahankan komitmen belajar ketika motivasi dari dalam diri mengalami penurunan.

Adapun beberapa indikator dari motivasi ekstrinsik (motivasi dari luar) sebagai berikut:

- a) Reward: Dorongan belajar yang muncul karena adanya hadiah, pujian, nilai bagus, atau apresiasi dari orang lain (guru, orang tua, dan lingkungan).

²⁷ Oky Syamsurizal, Muslim Afandi, and Mhd Subhan, 'Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Ekstrinsik Terhadap Keberhasilan Belajar Siswa Dalam Pendidikan Agama Islam', 07.01 (2025), 63–66.

²⁸ Irmalia Susi Anggraini, 'Motivasi Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Berpengaruh: Sebuah Kajian Pada Interaksi Pembelajaran Mahasiswa', *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 1.02 (2016).

- b) Hukuman: Motivasi yang datang karena adanya ancaman atau konsekuensi negatif jika tidak belajar (misalnya nilai kurang baik, teguran, atau koreksi perilaku).
- c) Mengetahui prestasi atau hasil belajar sebagai umpan balik eksternal yang mendorong peserta didik untuk meningkatkan usaha belajarnya.
- d) Situasi belajar yang kondusif, termasuk dukungan guru, teman, fasilitas sekolah, dan suasana kelas yang menyenangkan yang mendorong belajar.
- e) Metode atau aktivitas mengajar yang menarik dan bervariasi sehingga mendorong peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran.²⁹

4. Penerapan *Quizizz*

a. Pengertian Aplikasi *Quizizz*

Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang menghadirkan aktivitas interaktif di dalam kelas sehingga kegiatan latihan soal menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Melalui *Quizizz*, peserta didik dapat mengerjakan soal secara langsung menggunakan perangkat elektronik masing-masing. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur pendukung, seperti batas waktu pengerjaan, tampilan karakter lucu ketika jawaban kurang tepat, pemberian penghargaan

²⁹ Aisyah Reski Amalia, 'Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Gerak Kelas XI SMAN 8 Gowa.', *Universitas Negeri Makassar*, 2022.

secara acak saat siswa menjawab benar, serta sistem peringkat yang mendorong siswa untuk menjawab soal dengan cepat, tepat, dan cermat. Adanya fitur kompetisi antar siswa memungkinkan terciptanya suasana belajar yang kompetitif dan mampu meningkatkan minat belajar. Peserta didik dapat melihat posisi peringkat mereka secara langsung pada papan skor kelas, sementara guru dapat memantau jalannya kuis serta mengunduh laporan hasil kuis sebagai bahan evaluasi pembelajaran.³⁰

Selain itu, siswa dapat mengikuti kuis dengan mudah melalui aplikasi *Quizizz* yang tersedia di Play Store maupun melalui laman web. Peserta didik hanya perlu bergabung dengan memasukkan kode yang telah dibagikan oleh guru dan menuliskan nama sebagai identitas. Soal-soal yang disajikan telah diacak secara otomatis, sehingga dapat mengurangi peluang terjadinya kecurangan selama proses pengerjaan kuis.³¹

Penerapan *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran menghadirkan suasana belajar yang berbeda jika dibandingkan dengan latihan soal secara konvensional. Peserta didik tidak semata-mata berorientasi pada pencapaian nilai akhir, tetapi juga dapat merasakan kesenangan selama proses belajar karena materi disajikan dalam bentuk permainan. Tampilan visual yang menarik, serta perpaduan warna yang cerah

³⁰ H Humairoh, 'Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa', *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan Islam [JIPPI]*, 1.1 (2023).

³¹ Jurnal Penelitian and others, 'PENGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA UNTUK MELAKSANAKAN EVALUASI PEMBELAJARAN', 7.1 (2022), 24–36.

mampu mengurangi kejenuhan dan rasa tertekan saat mengerjakan soal. Di samping itu, penerapan batas waktu dan sistem peringkat mendorong peserta didik untuk lebih berkonsentrasi, berpikir lebih cepat, dan berupaya memberikan jawaban yang benar. Kondisi ini secara tidak langsung memunculkan motivasi belajar yang bersumber dari luar diri peserta didik, karena adanya dorongan untuk meraih peringkat tertinggi dan memperoleh penghargaan yang disediakan oleh aplikasi.

b. Fitur-fitur Aplikasi *Quizizz*

Guru dapat memanfaatkan berbagai fitur menarik di *Quizizz* untuk mempermudah proses pembelajaran, seperti kemampuan membuat kuis interaktif dengan lebih dari empat opsi jawaban, menambahkan gambar latar belakang pada pertanyaan, serta mengatur pengaturan soal. Selain itu, fitur Laporan *Quizizz* dapat menyimpan dan melacak jumlah siswa yang menjawab setiap pertanyaan serta menyediakan statistik kinerja siswa. Data statistik ini dapat diunduh dalam format Excel. Guru juga dapat memberikan tugas evaluasi dengan batas waktu hingga dua minggu melalui fitur "Pekerjaan Rumah." Fitur "Kelas" memungkinkan guru untuk membuat grup kelas, sehingga siswa dapat mengerjakan kuis interaktif menggunakan kode gabung kelas. Fitur menarik dari *Quizizz* adalah :

1) Kecepatan siswa : pertanyaan muncul di layar masing-masing siswa, memungkinkan mereka untuk merespon dengan kecepatan mereka sendiri dan untuk meninjau tanggapan mereka di akhir.

2) Kustomisasi kuis : guru memiliki beberapa pilihan untuk menyesuaikan kuis dengan mengubah tingkat kesulitan, batas kecepatan.

3) Import dari excel (lembar data)

4) *Quizizz* saat ini lebih aman

5) Fitur lima jenis soal : pilihan ganda (multiple choice), kotak centang (checkbox), isi bagian yang kosong (fill-in-the-blank), pemilihan atau survei (poll), terbuka-berakhir atau esay (open-ended).

6) Fitur teleportasi : fitur yang sangat unik yang ada di *quizizz* dengan fitur ini guru bisa mengambil beberapa soal yang sudah dibuat guru lainnya. Perbedaan dari fitur edit kuis publik adalah jika edit kuis publik berarti anda menduplikasi seluruh isi kuis, sedangkan melalui fitur teleportasi ini guru bisa mendapatkan banyak soal dan juga memungkinkan guru untuk mengambil dari beberapa soal dari banyaknya kuis.

7) Fitur Lessonson *Quizizz* (presentasi interaktif): untuk saat ini guru belum bisa menggunakan fitur ini karena hanya tersedia untuk akun premium. Kelebihan dari fitur ini adalah kita cukup menggunakan link untuk menyisipkan gambar, video, teks, audio, bahkan video youtube, serta fitur ini hanya bisa ditampilkan di layar presenter atau siswa.

8) Fitur membuat kelas atau terintegrasi dengan google classroom dan aplikasi belajar lainnya seperti (edmodo, shoology, dll). Penugasan

languang muncul di akun *Quizizz* dan GC siswa, nilai otomatis terhubung di GC, hanya siswa di kelas GC yang dapat mengerjakan gim.

9) Fitur insert gambar atau audio : dengan memanfaatkan fitur audio bisa membuat soal lebih menarik.

10) Fitur Q Card *Quizizz* (Paper Mode) : Solusi inovatif untuk kuis interaktif tanpa internet bagi siswa. Guru cukup mencetak kartu QR unik, dan siswa menjawab dengan memutar kartu sesuai opsi A/B/C/D. Hasil kuis langsung terpindai via aplikasi hp guru.

c. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Quizizz*

Aplikasi ini memiliki beberapa keunggulan yang dapat mendukung keberhasilan peserta didik, antara lain :

- a) Bagi pendidik, aplikasi ini mempermudah pembuatan soal untuk berbagai jenis penelitian, seperti ulangan, kuis, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.
- b) Ketika peserta didik berhasil menjawab soal atau kuis dengan benar, mereka dapat melihat poin yang diperoleh pada setiap soal dan mengetahui peringkat mereka secara langsung dalam kuis tersebut.
- c) Jika peserta didik memilih jawaban yang salah, sistem akan menampilkan jawaban yang benar secara otomatis, sehingga siswa dapat melakukan koreksi mandiri.
- d) Setelah menyelesaikan kuis, di bagian akhir guru sebagai admin dapat menampilkan ulasan pertanyaan untuk meninjau kembali jawaban yang dipilih oleh siswa.

- e) Selama pelaksanaan kuis, setiap peserta didik menerima soal yang berbeda karena diacak oleh sistem, sehingga mengurangi potensi kecurangan.

Quizizz menghadirkan ujian dan kuis dalam bentuk permainan yang menerapkan gamifikasi. Platform ini dapat digunakan secara gratis, menyediakan jutaan soal, fitur pembuatan soal yang sederhana dan menarik, laporan hasil yang lengkap, dukungan Bahasa Indonesia, serta terintegrasi dengan Google Classroom dan berbagai aplikasi pembelajaran lainnya. *Quizizz* telah digunakan oleh lebih dari 60 juta pengguna di seluruh dunia, termasuk sekitar 11 juta pengguna dari Indonesia. Sejak 26 Oktober 2020, *Quizizz* juga resmi terdaftar sebagai bagian dari program kuota belajar Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa tanpa biaya maupun penggunaan kuota internet.³²

Selain kelebihan, terdapat beberapa kekurangan atau kelemahan dari aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran yaitu :

1. Kemungkinan terjadinya gangguan jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu dapat mengalami masalah.
2. Selama pengerjaan soal, peserta didik bisa membuka tab baru, sehingga mereka dapat dengan mudah mencari jawaban dari luar.

³² Nuriya Kholifah, 'PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VII DI MTs NEGERI 2 BANDAR LAMPUNG' (UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2024).

3. Berkaitan dengan masalah waktu, peserta didik yang sebelumnya mendapat peringkat tinggi bisa mengalami penurunan peringkat karena kurang baik dalam manajemen waktu. Selain itu ada kendala tambahan jika peserta didik terlambat bergabung.

B. Penelitian Terkait

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian tentang Pengaruh Penerapan Gamifikasi melalui Platform *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V di MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati adalah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Azwar, Raisa; Supatmi dkk pada tahun 2024 yang berjudul *“Transformasi Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Platform Gamifikasi Interaktif Quizizz dan Kahoot : Systematic Literature Review”* membahas pemanfaatan platform gamifikasi interaktif, khususnya *Quizizz* dan *Kahoot* dalam pembelajaran Bahasa Inggris serta pengaruhnya terhadap motivasi dan keterlibatan belajar siswa.³³ Kajian tersebut bersifat literatur (SLR) sedangkan penelitian ini berfokus pada penelitian empiris langsung di lapangan dan penelitian ini secara khusus meneliti Pendidikan Agama Islam.
2. Penelitian oleh Alfiyani Nur Safitri, Asep Purwo Yudi Utomo, dan Mu'allimatun Najihah pada tahun 2024 yang berjudul *“Penerapan Media Quizizz sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Teks Artikel di Kelas XII SMA Negeri 1 Semarang”* penelitian ini membahas bahwa penggunaan *Quizizz*

³³ Raisa Azwar and others, 'Transformasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Platform Gamifikasi Interaktif Seperti Quizizz Dan Kahoot: Sistematic Literatur Review', *Pengenalan Lapangan Persekolahan Pendidikan Bahasa Inggris*, 1.1 (2024), 24–29.

sebagai alat penilaian relevan untuk pembelajaran teks karena memotivasi dan melatih siswa untuk berpikir kritis.³⁴

Berbeda dengan penelitian ini yang lebih berfokus pada pengaruh penerapan *Quizizz* terhadap motivasi belajar PAI siswa di Madrasah Ibtidaiyah.

3. Penelitian oleh M Anshori, MU Qothifatul pada tahun 2023 yang berjudul “*Pembelajaran Inovatif berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Hasil Belajar Anak*” penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa.³⁵ Sementara itu penelitian ini menekankan penerapan *Quizizz* dalam konteks nilai dan karakter pembelajaran PAI bukan sebagai media pembelajaran dan evaluasi secara umum.
4. Penelitian oleh Fajriani Asdar dkk. pada tahun 2025 yang berjudul “*Dampak Asesmen Formatif Berbasis Gamifikasi Quizizz dan TTS terhadap Hasil Belajar Siswa*”. Penelitian ini mengevaluasi pengaruh penggunaan *Quizizz* dan Teka-Teki Silang (TTS) sebagai asesmen formatif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 13 Sinjai. Penelitian menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen dan menemukan bahwa kombinasi gamification tools memengaruhi skor post-test secara

³⁴ N U R SAFITRI ALFIYANI and others, ‘Penerapan Media Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Teks Artikel Di Kelas XII SMA Negeri 1 Semarang’, *JURNAL SADEWA: PUBLIKASI ILMU PENDIDIKAN, PEMBELAJARAN DAN ILMU SOSIAL Ycpedumenu: Asosiasi Riset Ilmu Manajemen Dan Bisnis Indonesia*, 2.4 (2024), 13–22.

³⁵ Moh Ansori, Miss Ula Qothifatul, and Nur Iftitahul Husniyah, ‘Pembelajaran Inovatif Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Anak’, *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6.2 (2023), 311–20.

signifikan.³⁶ Sedangkan penelitian ini secara khusus meneliti pengaruh penerapan gamifikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar PAI siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI). Penelitian ini menempatkan *Quizizz* tidak hanya sebagai alat evaluasi, tetapi sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi yang memanfaatkan unsur permainan, kompetisi, dan penghargaan untuk mendorong motivasi belajar. Dengan fokus pada jenjang MI dan mata pelajaran PAI, penelitian ini diharapkan dapat mengisi kesenjangan penelitian sebelumnya serta memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan strategi pembelajaran PAI yang lebih menarik dan efektif.

5. Penelitian oleh Nurul Ahmad Fauzi pada tahun 2025 yang berjudul “Penerapan Gamifikasi Powtoon dan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Siswa SMAN 06 Palangkaraya” penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan model pembelajaran gamifikasi berbasis Powtoon dan *Quizizz* dalam rangka meningkatkan motivasi belajar Akidah Akhlak kelas X SMAN 6 Palangkaraya.³⁷ Sedangkan penelitian ini spesifik membahas pengaruh penerapan gamifikasi *Quizizz* bukan kelayakan produk dan metode penelitian ini menggunakan kuantitatif sedangkan penelitian terdahulu menggunakan metode pengembangan (R&D).

³⁶ Fajriani Asdar, Husnul Khatimah, and Suryadi Ishak, ‘DAMPAK ASESMEN FORMATIF BERBASIS GAMIFIKASI QUIZIZZ DAN TTS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA’, *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.04 (2025), 362–72.

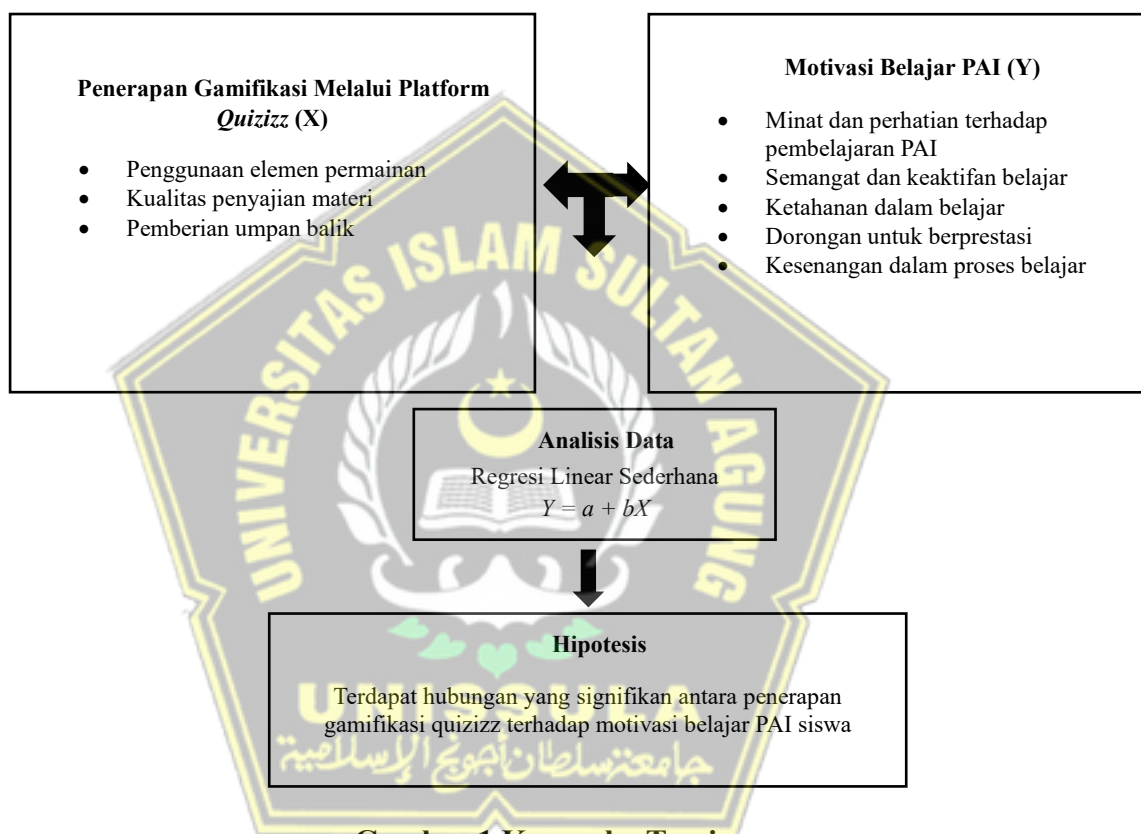
³⁷ Nurul Ahmat Fauzi and Jasiah Jasiah, ‘Penerapan Gamifikasi Powtoon Dan Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Siswa SMA Negeri 6 Palangka Raya’, *JOURNAL SAINS STUDENT RESEARCH*, 3.1 (2025), 331–43.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar penelitian sebelumnya menempatkan *Quizizz* sebagai media evaluasi, asesmen formatif, atau pengembangan produk pembelajaran, baik melalui kajian literatur maupun metode pengembangan (R&D). Fokus penelitian terdahulu juga cenderung berada pada mata pelajaran umum seperti Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, dan Ekonomi, atau pada aspek hasil belajar kognitif, serta dilakukan pada jenjang SMA atau sekolah umum. Meskipun beberapa penelitian telah mengkaji motivasi belajar, kajian tersebut belum secara spesifik menempatkan *Quizizz* sebagai media gamifikasi yang dianalisis pengaruhnya secara langsung terhadap motivasi belajar dalam konteks Pendidikan Agama Islam.

Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini secara khusus meneliti pengaruh penerapan gamifikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar PAI siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) melalui penelitian empiris kuantitatif. Penelitian ini tidak berfokus pada pengembangan atau kelayakan media, maupun sekadar evaluasi hasil belajar, melainkan menempatkan *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi yang memanfaatkan unsur permainan, kompetisi, dan penghargaan untuk menumbuhkan motivasi belajar. Dengan fokus pada jenjang MI dan mata pelajaran PAI yang sarat nilai dan pembentukan karakter, penelitian ini mengisi kesenjangan penelitian sebelumnya serta memberikan kontribusi baru dalam pengembangan strategi pembelajaran PAI yang lebih menarik, kontekstual, dan efektif.

C. Kerangka Teori

Mengacu pada kajian teori dan penelitian yan relevan bagaimana pengaruh penerapan gamifikasi melalui platfrom Quizizz terhadap motivasi belajar PAI siswa. Adapun bagan dari kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah:



Gambar 1 Kerangka Teori

Penelitian ini menganalisis pengaruh penerapan gamifikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar PAI dengan menentukan variabel dan indikator penelitian. Variabel penerapan gamifikasi *Quizizz* (X) memiliki indikator penggunaan elemen permainan seperti poin, peringkat, dan waktu, kemenarikan tampilan serta media pembelajaran, dan pemberian umpan balik,.

Sementara itu, variabel motivasi belajar PAI (Y) memiliki indikator minat dan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran PAI, semangat dan keaktifan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, dorongan untuk meraih prestasi belajar yang lebih baik, serta perasaan senang dan nyaman selama proses pembelajaran berlangsung. Data yang dikumpulkan selanjutnya dianalisis untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan antara penerapan gamifikasi melalui platform *Quizizz* terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam peserta didik.

D. Rumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan penjelasan sementara mengenai suatu kejadian, tingkah laku, atau gejala-gejala tertentu yang telah terjadi atau akan terjadi. Sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, hipotesis didasarkan pada penelitian relevan namun belum digunakan fakta-faktual empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Meskipun demikian, fungsi utamanya adalah sebagai titik awal eksplorasi ilmiah yang akan diuji dan dikembangkan lebih lanjut melalui metode penelitian yang sistematis.³⁸

Adapun hipotesis dalam penelitian ini berdasarkan dari hasil penelitian yang relevan bahwasannya terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan gamifikasi melalui platform *Quizizz* terhadap motivasi belajar PAI siswa Kelas V di MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati.

Berikut hipotesis dalam penelitian ini adalah:

³⁸ Sugiyono Hipo, 'Ragam Dan Prosedur Tindakan Penelitian', *Ragam Dan Prosedur Tindakan Penelitian*, 2015, 49–56.

Ha : menyatakan bahwa penerapan *quizizz* berpengaruh terhadap motivasi belajar PAI siswa di MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati.

Ho : menyatakan bahwa penerapan *quizizz* tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar PAI siswa di MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati.

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang telah dikemukakan, dugaan sementara dari penelitian ini adalah adanya pengaruh positif penerapan gamifikasi melalui platform *Quizizz* terhadap motivasi belajar PAI siswa MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

a. *Quizizz*

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis permainan yang menghadirkan kegiatan interaktif ke dalam ruang kelas, membuat latihan menjadi lebih menyenangkan. Dengan *Quizizz* peserta didik dapat berlatih soal langsung di perangkat elektronik mereka. Beberapa fitur menarik dari aplikasi ini meliputi adanya penghitungan waktu mundur saat mengerjakan soal, meme atau karakter ketika jawaban salah atau benar, penghargaan acak saat siswa menjawab dengan benar dan sistem peringkat yang memotivasi siswa untuk menjawab lebih cepat, tepat, dan teliti.³⁹

b. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang muncul dalam diri peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar guna mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar berfungsi sebagai penggerak yang menimbulkan semangat, mengarahkan, serta mempertahankan perilaku belajar siswa agar tetap fokus dan konsisten dalam mengikuti proses pembelajaran.

³⁹ Universitas Muhammadiyah and others, 'Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa', 1 (2023), 1–12.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, motivasi belajar tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan sikap, nilai, dan karakter Islami. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan strategi pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa, salah satunya melalui pemanfaatan media dan pendekatan inovatif seperti gamifikasi. Pendekatan ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menantang, dan bermakna, sehingga mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan berkelanjutan.⁴⁰

2. Definisi Operasional

Penerapan gamifikasi melalui platform *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam diartikan sebagai penggunaan media pembelajaran berbasis permainan yang memanfaatkan unsur-unsur game, seperti pemberian poin, peringkat, batas waktu, dan umpan balik secara langsung, untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penerapan gamifikasi *Quizizz* dapat dilihat dari seberapa aktif peserta didik mengikuti kegiatan kuis, tingkat ketertarikan terhadap tampilan dan penyajian soal, serta adanya kompetisi dan tantangan belajar yang mendorong partisipasi siswa selama pembelajaran PAI berlangsung.

Sedangkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam dipahami sebagai dorongan yang muncul dari dalam dan luar diri peserta didik yang

⁴⁰ Dalam Meningkatkan and Hasil Belajar, 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar', November, 2021, 289–302.

membuat mereka bersemangat, tekun, dan konsisten dalam mengikuti pembelajaran PAI. Motivasi belajar ini diukur melalui instrumen angket yang mencerminkan minat dan perhatian peserta didik terhadap materi PAI, semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, ketekunan dalam mengerjakan tugas, keinginan untuk meraih prestasi belajar yang lebih baik, serta perasaan senang dan nyaman selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga diperoleh skor yang menunjukkan tinggi atau rendahnya motivasi belajar peserta didik.

B. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel independen atau bebas yaitu variabel yang memengaruhi atau yang menjadikan sebab perubahan variabel dependen. Dalam penelitian ini, variabel bebas (X) adalah Penerapan Gamifikasi melalui platform Quizizz. Variabel dependen atau terikat merupakan variabel yang dipengaruhi. Dalam penelitian ini, variabel terikat (Y) adalah motivasi belajar PAI.

C. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *ex post facto*, karena variabel bebas dalam penelitian ini yaitu penerapan gamifikasi melalui platform *Quizizz* telah diterapkan dalam proses pembelajaran tanpa adanya perlakuan atau manipulasi dari peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan gamifikasi melalui platform *Quizizz* terhadap motivasi belajar PAI siswa. Untuk menganalisis pengaruh tersebut, digunakan analisis regresi linear sederhana. Analisis regresi digunakan untuk mengetahui seberapa besar perubahan pada variabel terikat

(motivasi belajar PAI) yang terjadi sebagai akibat dari pengaruh variabel bebas (penerapan gamifikasi melalui platform *Quizizz*).

D. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini berada di Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati. Peneliti memilih lokasi ini karena di sekolah tersebut telah menerapkan Gamifikasi *Quizizz* pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan kurun waktu kurang lebih dua bulan, tahapannya yakni bulan Januari 2026 melakukan observasi awal dibarengi dengan penyusunan proposal skripsi, serta mulai melakukan penelitian diiringi dengan proses pembuatan skripsi. Kemudian Februari 2026 adalah tahapan akhir skripsi.

Tabel 3. 1 Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Tanggal	Keterangan
1.	Revisi proposal	2-7 Januari 2026	Ke dosen pembimbing
2.	Wawancara dengan guru PAI	8 Januari 2026	Mengumpulkan informasi
3.	Penyusunan & uji validitas	9-13 Januari 2026	Penyusunan angket dan uji validitas
4.	Pengambilan data	14-15 Januari 2026	Pengumpulan data di MI
5.	Pengelolaan dan analisis data	16-20 Januari 2026	Uji validitas, regresi, uji t
6.	Penyusunan bab IV	21-27 Januari 2026	Analisis hasil penelitian
7.	Penyusunan bab V	28-30 Januari 2026	Analisis kesimpulan
8.	Bimbingan bab 1-V	2-4 Februari 2026	Finalisasi skripsi sebelum kompre
9.	Revisi akhir	9-12 Februari 2026	Tahap akhir penyusunan

E. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.⁴¹ Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh kelas V di MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati yang berjumlah 30 siswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2019).⁴² Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah total sampling atau sampel jenuh. Total sampling merupakan teknik pengambilan sampel dengan cara mengambil seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian. Apabila jumlah subjek penelitian kurang dari 100, maka lebih baik diambil seluruhnya sehingga penelitian tersebut merupakan penelitian populasi. Oleh karena itu, karena jumlah populasi dalam penelitian ini relatif kecil dan memungkinkan untuk diteliti secara keseluruhan, maka seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.⁴³

⁴¹ Luh Putri Diawati, 'PENGARUH MODEL CHILDREN ' S LEARNING IN SCIENCE BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KOMPETENSI PENGETAHUAN IPA SISWA', 23.2 (2018), 113–21.

⁴² I I MSDM, 'Sugiyono.(2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta. Sianipar, R., & Salim, V.(2019). Faktor Etos Kerja Dan Lingkungan Kerja Dalam Membentuk 'Loyalitas Kerja'Pegawai Pada Pt Timur Raya Alam Damai. Anuar, S. 2019. Th', *E-Jurnal Manajemen Universitas Udayana*, 8.6, 3674.

⁴³ Nidia Suriani and M Syahrani Jailani, 'Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan', *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1.2 (2023), 24–36.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akurat, dapat dipercaya, dan sesuai dengan kebutuhan penelitian, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan informasi. Adapun metode yang diterapkan adalah :

1. Kuesioner (Angket)

Dalam penelitian ini, pengumpulan data kuantitatif dilakukan melalui penyebaran angket untuk memperoleh informasi dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan tertulis kepada responden. Jawaban yang diberikan diharapkan mencerminkan kondisi atau pengalaman yang benar-benar mereka alami.

Jenis kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup dengan skala Likert, dimana responden memilih jawaban dari opsi yang telah disediakan. Kuesioner diisi secara mandiri oleh siswa dengan pengawasan peneliti untuk memastikan pemahaman terhadap instruksi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk mengetahui pengaruh penerapan *Quizizz* terhadap motivasi belajar PAI siswa. Untuk instrumen pengumpulan data pada penerapan *Quizizz* peneliti menggunakan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3. 2 Skala Likert

Kategori	Nilai
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Setuju (S)	3
Sangat Setuju (SS)	4

Dalam penelitian ini menggunakan skala Likert dengan empat alternatif jawaban, yaitu Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor 1, Tidak Setuju (TS) diberi skor 2, Setuju (S) diberi skor 3, dan Sangat Setuju (SS) diberi skor 4. Penggunaan skala Likert empat poin bertujuan untuk menghindari adanya pilihan jawaban netral sehingga responden diarahkan untuk memberikan jawaban yang lebih tegas terhadap setiap pernyataan. Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata (mean) untuk mengetahui kecenderungan jawaban responden terhadap masing-masing variabel.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses menyederhanakan data ke dalam format yang lebih mudah dipahami. Tujuannya adalah untuk menyederhanakan data penelitian. Setelah data terkumpul, kemudian dikelompokkan berdasarkan variabel dan dirangkum dalam sebuah tabel.

Untuk menguji ada tidaknya hubungan antara kedua variabel yang teridentifikasi, maka penelitian ini dianalisis dengan menggunakan regresi linear sederhana. Dalam regresi linear sederhana, hubungan antara variabel X dan Y dinyatakan dalam bentuk persamaan linear:

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

- Y adalah variabel dependen (terikat),
- X adalah variabel independen (bebas),
- a adalah konstanta (intersep), yang menunjukkan nilai Y ketika $X=0$

b adalah koefisien regresi, yang menunjukkan seberapa besar perubahan pada Y ketika X berubah satu unit.⁴⁴

H. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Pada penelitian ini, seluruh pernyataan dalam angket diuji validitasnya dengan menggunakan rumus korelasi Pearson *Product Moment*. Rumus tersebut dimanfaatkan untuk mengetahui sejauh mana keterkaitan antara skor masing-masing item dengan jumlah skor keseluruhan.

Adapun rumusnya adalah sebagai berikut :

$$r = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

r : koefisien korelasi antara penerapan Quizizz (x) dengan motivasi belajar peserta didik (y).

n : jumlah responden

x : jumlah item

y : jumlah skor total

xy : jumlah antara skor x dan y

⁴⁴ Agus Tri Mulyono, 'Pengaruh Reputasi Auditor Terhadap Manajemen Laba Dengan Corporate Governance Sebagai Variabel Pemoderasi (Perusahaan Manufaktur Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia)', *Balance: Jurnal Akuntansi Dan Bisnis*, 2.2 (2017), 244-54.

Kriteria penilaian uji validitas yaitu:

- a. Apabila r hitung $>$ r tabel pada signifikansi 0.5 maka dapat dikatakan kuesioner tersebut valid.
- b. Apabila r hitung $<$ r tabel pada taraf signifikansi 0.5 maka dapat dikatakan kuesioner tersebut tidak valid.⁴⁵

Hasil uji validitas data variabel (X) penerapan gamifikasi *Quizizz* dan variabel (Y) motivasi belajar PAI adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Uji Validitas Variabel X (Penerapan Gamifikasi Quizizz)

No Butir Instrumen	Person Correlation (r) Hitung	(r) Tabel	Ket
1.	0,684	0,361	Valid
2.	0,498	0,361	Valid
3.	0,673	0,361	Valid
4.	0,651	0,361	Valid
5.	0,691	0,361	Valid
6.	0,763	0,361	Valid

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa setiap item pertanyaan pada penelitian ini memiliki korelasi yang lebih besar, karena nilai r hitung lebih besar dari t tabel Oleh karena itu, butir-butir pertanyaan tersebut dikatakan valid dan dapat digunakan untuk penelitian.

⁴⁵ Imam Machali, 'Metode Penelitian Kuantitatif (Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan, Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif)' (Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan ..., 2021).

Tabel 3. 4 Uji Validitas Variabel Y (Motivasi Belajar PAI)

No Butir Instrumen	Person Correlation (r) Hitung	(r) Tabel	Ket
1.	0,509	0,361	Valid
2.	0,691	0,361	Valid
3.	0,559	0,361	Valid
4.	0,494	0,361	Valid
5..	0,640	0,361	Valid
6.	0,424	0,361	Valid
7.	0,640	0,361	Valid
8..	0,484	0,361	Valid
9.	0,660	0,361	Valid
10.	0,661	0,361	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas variabel Y (Motivasi Belajar PAI) dengan r_{tabel} 0,361 pada signifiknasi hasil pengujian menunjukkan bahwa setiap item pernyataan memiliki r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui seberapa konsisten suatu instrumen dalam menghasilkan data, terutama jika digunakan lebih dari satu kali dalam kondisi yang serupa.

Dalam penelitian ini, reliabilitas angket diuji menggunakan rumus Alpha Cronbach, yang biasa digunakan untuk mengukur konsistensi internal dari item- item dalam instrumen yang memiliki lebih dari dua kemungkinan jawaban (seperti skala Likert). Ketentuan dalam mencari

koefisien reliabilitas yaitu dengan membandingkan signifikan nilai kurang dari 0,05 maka dapat dikatakan valid.

Setelah mengetahui hasil validitas data dari variabel X dan variabel Y, maka dilanjutkan dengan uji reliabilitas data yang menggunakan *software SPSS* versi 27.0 sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Uji Reliabilitas Variabel X (Penerapan Gamifikasi Quizizz)

Variabel X	r Cronbach's Alpha	r Tabel	Ket
Penerapan Gamifikasi Quizizz	0,787	0,361	Reliabel

Berdasarkan data yang diperoleh diatas, maka dapat dinyatakan bahwa instrumen untuk variabel penerapan gamifikasi *Quizizz* lolos uji reliabilitas karena telah memenuhi syarat dengan memperoleh Cronbach's Alpha yang lebih besar dibanding nilai koefisien reliabilitas.

Tabel 3. 6 Uji Reliabilitas Variabel Y (Motivasi Belajar PAI)

Variabel Y	r Cronbach's Alpha	r Tabel	Ket
Motivasi Belajar PAI	0,797	0,361	Reliabel

Berdasarkan tabel diatas, reliabilitas instrumen variabel Y (Motivasi Belajar PAI) diperoleh nilai *Alpha Cronbach's* = $0,797 > r_{\text{tabel}} = 0,361$ pada tingkat signifikan $\alpha=5\%$, maka instrumen *reliabel*. Jadi uji instrumen data dianggap valid dan reliabel, maka instrumen yang digunakan peneliti dapat mengukur data guna mengumpulkan data penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penerapan Gamifikasi *Quizizz* terhadap siswa kelas V di MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen variabel X yaitu penerapan gamifikasi *Quizizz*, seluruh butir dinyatakan valid karena r_{hitung} masing-masing item lebih besar daripada r_{tabel} . Dengan demikian, instrumen yang digunakan telah mampu mengukur aspek-aspek penerapan gamifikasi *Quizizz* secara tepat dan dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut.

Adapun instrumen kuesioner ini terdiri dari 6 item pertanyaan yang masing-masing item pernyataan mempunyai alternatif jawaban dengan rentang skor 1-4, yakni skor 4 (sangat setuju), skor 3 (setuju), skor 2 (tidak setuju), dan skor 1 (sangat tidak setuju). Skor harapan paling tinggi yaitu 24 dan skor paling rendah yaitu 18. Hasil dari jawaban kuesioner responden variabel X adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1 Analisis Deskriptif Data Variabel X
(Penerapan Gamifikasi *Quizizz*)**

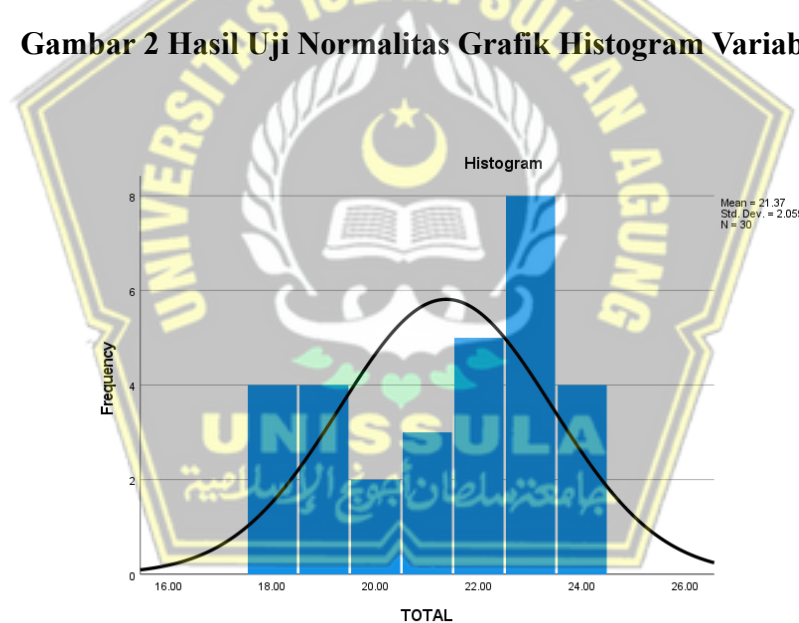
Statistics		
TOTAL		
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		21.3667
Std. Error of Mean		.37595
Median		22.0000
Mode		23.00
Std. Deviation		2.05918
Variance		4.240
Skewness		-.431
Std. Error of Skewness		.427
Kurtosis		-1.222
Std. Error of Kurtosis		.833
Range		6.00
Minimum		18.00
Maximum		24.00
Sum		641.00

Penerapan Gamifikasi *Quizizz* (X)

TOTAL					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	18.00	4	13.3	13.3	13.3
	19.00	4	13.3	13.3	26.7
	20.00	2	6.7	6.7	33.3
	21.00	3	10.0	10.0	43.3
	22.00	5	16.7	16.7	60.0
	23.00	8	26.7	26.7	86.7
	24.00	4	13.3	13.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Sumber Data : Olahan SPSS Peneliti, 2026

Gambar 2 Hasil Uji Normalitas Grafik Histogram Variabel X



Berdasarkan hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa jumlah responden sebanyak 30 orang, dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 21,66, median 22,00, dan modus 23,00. Nilai rata-rata yang mendekati nilai maksimum menunjukkan bahwa secara umum responden memberikan penilaian yang positif terhadap penerapan gamifikasi *Quizizz*. Selain itu, nilai minimum sebesar 18 dan nilai maksimum sebesar 24 menunjukkan bahwa

seluruh responden memberikan penilaian yang cukup tinggi.

Tabel 4. 2 Deskripsi Variabel X (Penerapan Gamifikasi Quizizz)

Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	23-24	12	39,6%
Baik	21-22	8	26,4%
Tidak Baik	19-20	6	19,8%
Sangat Tidak Baik	18	4	13,2%
Total		30	100%

Berdasarkan tabel diatas, dari total 30 responden diperoleh empat kategori penilaian yaitu sangat baik, baik, kurang baik dan tidak baik. Hasil analisis data menunjukkan bahwa sebanyak 12 responden (39,6%) menilai pelaksanaan program dalam kategori sangat baik, 8 responden (26,4%) berada pada kategori baik, 6 responden (19,8%) menyatakan tidak baik, dan 4 responden (13,2%) menilai kategori sangat tidak baik.

Berdasarkan hasil tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi *Quizizz* telah berjalan cukup baik, karena sebagian besar responden memberikan penilaian pada kategori baik dan sangat baik. Namun demikian, masih terdapat responden yang menilai penerapan gamifikasi *Quizizz* belum optimal pada variabel X yang berpotensi mendapat jawaban tidak setuju terkait pada kemudahan penggunaan fitur atau pemahaman materi melalui *Quizizz* yang mana total skor dalam setiap butir pernyataan hanya berjumlah 18 sehingga diperlukan perbaikan dan penguatan dalam penerapan gamifikasi *Quizizz* agar dapat berjalan dengan lebih efektif dan merata.

Selain berdasarkan hasil angket dan observasi yang menunjukkan

bahwa penerapan gamifikasi melalui platform *Quizizz* berada pada kategori baik, hal ini juga dapat dilihat dari respon siswa yang menunjukkan antusiasme tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Elemen-elemen gamifikasi seperti pemberian poin, papan peringkat (leaderboard), serta umpan balik langsung setelah menjawab soal memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode konvensional. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses evaluasi pembelajaran.

Secara teoritis, penerapan gamifikasi yang efektif ditandai dengan adanya keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku siswa dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, keterlibatan tersebut terlihat dari meningkatnya partisipasi siswa saat mengerjakan kuis, adanya semangat untuk memperoleh skor tertinggi, serta fokus siswa dalam menjawab setiap pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

B. Motivasi Belajar PAI

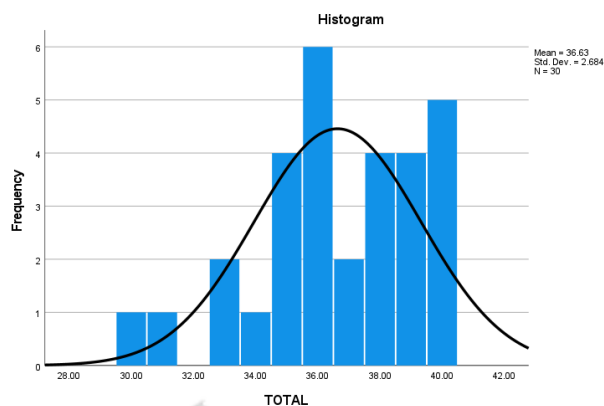
Instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat motivasi siswa dalam belajar PAI yaitu berupa kuesioner yang terdiri dari 10 item pertanyaan yang mana masing-masing item pertanyaan mempunyai alternatif jawaban dengan skor 1 sampai 4. Adapun hasil dari jawaban kuesioner responden motivasi belajar PAI adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Analisis Deskriptif Variabel Y (Motivasi Belajar PAI)

Statistics		
TOTAL		
N	Valid	30
	Missing	0
Mean		36.6333
Std. Error of Mean		.49009
Median		36.5000
Mode		36.00
Std. Deviation		2.68435
Variance		7.206
Skewness		-.668
Std. Error of Skewness		.427
Kurtosis		.054
Std. Error of Kurtosis		.833
Range		10.00
Minimum		30.00
Maximum		40.00
Sum		1099.00

Motivasi Belajar PAI		TOTAL			
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid	30.00	1	3.3	3.3	
	31.00	1	3.3	6.7	
	33.00	2	6.7	13.3	
	34.00	1	3.3	16.7	
	35.00	4	13.3	30.0	
	36.00	6	20.0	50.0	
	37.00	2	6.7	56.7	
	38.00	4	13.3	70.0	
	39.00	4	13.3	83.3	
	40.00	5	16.7	100.0	
Total		30	100.0	100.0	

Sumber Data: Olahan Peneliti, 2026.

Gambar 3 Histogram Motivasi Belajar PAI (Y)

Berdasarkan hasil statistik pada motivasi belajar PAI yaitu diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 36,63 yang menunjukkan bahwa secara umum skor responden berbeda pada kategori cukup tinggi. Nilai median yaitu 36,50, dan nilai modus yaitu 36, yang berarti dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden memperoleh skor yang relatif sama pada kisaran tersebut. Selain itu, nilai minimum sebesar 30 dan nilai maksimum sebesar 40 yang menunjukkan adanya variasi skor antar responden.

Tabel 4. 4 Deskripsi Variabel Y (Motivasi Belajar PAI)

Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Baik	38-40	13	42,9%
Baik	35-37	12	39,6%
Tidak Baik	32-34	3	9,9%
Sangat Tidak Baik	30-31	2	6,6%
Total		30	100%

Berdasarkan tabel diatas, dari total 30 responden diperoleh empat kategori penilaian yaitu sangat baik, baik, kurang baik dan tidak baik. Hasil analisis data menunjukkan bahwa sebanyak 13 responden (42,9%) berada pada kategori sangat baik, 12 responden (39,6%) berada pada kategori baik, 3

responden (9,9%) menyatakan tidak baik, dan 2 responden (6,6%) menilai kategori sangat tidak baik.

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel tersebut, dapat diketahui bahwa motivasi belajar Pendidikan Agama Islam siswa secara umum berada pada kategori baik. Hal ini terlihat dari dominasi responden yang menilai motivasi belajarnya pada kategori baik dan sangat baik. Meskipun demikian, masih ditemukan sebagian siswa yang memiliki tingkat motivasi belajar PAI yang relatif rendah, terletak pada kecenderungan tidak setuju muncul pada keberanian bertanya dan ketekunan saat mengalami kesulitan belajar yang mana total skor dalam setiap butir pernyataan hanya berjumlah 31 hanya sehingga diperlukan perhatian dan strategi pembelajaran yang lebih tepat untuk meningkatkan motivasi belajar PAI secara menyeluruh.

Hal ini dikarenakan motivasi belajar memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, lebih tekun, dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan. Dalam konteks pembelajaran PAI, motivasi belajar yang baik juga berkontribusi terhadap pemahaman nilai-nilai keagamaan secara lebih mendalam. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kondisi motivasi belajar siswa sudah cukup mendukung tercapainya tujuan pembelajaran PAI di MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati.

C. Analisis Asumsi Klasik dan Uji Hipotesis Pengaruh Penerapan Gamifikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa

Analisis asumsi klasik bertujuan untuk mengambil kesimpulan dalam pengajuan hipotesis. Analisis asumsi klasik merupakan analisis yang digunakan untuk menganalisis sampel dan untuk melihat tingkat pengaruh antara variabel X dan variabel Y analisis asumsi klasik dibutuhkan sebagai prosedur statistik, sehingga menghasilkan hasil penelitian yang dapat digeneralisasikan kepada populasi. Pada penelitian ini, analisis yang digunakan adalah Analisis Regresi Linear Sederhana yang sebelumnya diadakan Uji Asumsi Klasik, yang terdiri dari Uji Normalitas dan Uji Linearitas terlebih dahulu.

1. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data penelitian normal atau tidak dilakukan uji normalitas. Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Kolmogrov Smirnov*. Kriteria pengujian normalitas ditentukan berdasarkan nilai signifikansi lebih dari 0,05 sedangkan data dinyatakan tidak berdistribusi normal apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05. Uji normalitas ini dilakukan dengan bantuan aplikasi *SPSS for Window versi 27.0*.

Hasil uji normalitas pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	
N		30	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	2.64590499	
Most Extreme Differences	Absolute	.112	
	Positive	.065	
	Negative	-.112	
Test Statistic		.112	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	.428	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.415
		Upper Bound	.440

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Berdasarkan pada tabel hasil uji normalitas menunjukkan bahwa variabel residual berkontribusi normal. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai Asymp Sig. (2-tailed) yaitu 0,200. Data tersebut dikatakan berdistribusi normal karena signifikansi $0,200 > 0,05$.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas merupakan uji yang bertujuan untuk mengetahui apakah antara dua variabel atau lebih yang diuji memiliki hubungan yang linear atau tidak signifikan. Pada penelitian ini uji linearitas bertujuan untuk mengetahui hubungan linear antara penerapan gamifikasi *Quizizz* dengan motivasi belajar PAI. Hasil uji linearitas ini dapat dikatakan memiliki hubungan yang linear apabila nilai sig $> 0,05$.

Tabel 4. 6 Hasil Uji Linearitas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi Belajar PAI * Penerapan Gamifikasi Quizizz	Between Groups	(Combined)	65.667	6	10.944	1.757	.153
		Linearity	5.943	1	5.943	.954	.339
		Deviation from Linearity	59.724	5	11.945	1.917	.130
	Within Groups		143.300	23	6.230		
	Total		208.967	29			

Berdasarkan hasil uji linearitas antara penerapan gamifikasi *Quizizz* dengan motivasi belajar PAI, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,130. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel X dan variabel Y bersifat linear. Dengan demikian, data penelitian ini memenuhi syarat uji linearitas untuk dilakukan analisis lebih lanjut.

3. Uji Hipotesis

a. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji Regresi Linear Sederhana bertujuan mengetahui pengaruh dari tiap variabel X (penerapan gamifikasi *quizizz*) terhadap variabel Y (motivasi belajar PAI) dengan menggunakan analisis statistik dengan bantuan *Software SPSS 27.0 for Windows*.

Uji Regresi ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah yang kedua yaitu “Apakah terdapat pengaruh penerapan gamifikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar PAI siswa kelas V di MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati”

Tabel 4. 7 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	31.930	1	31.930	5.050	.033 ^b
	Residual	177.036	28	6.323		
	Total	208.967	29			

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar PAI

b. Predictors: (Constant), Penerapan gamifikasi quizizz

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana diatas bahwa angka signifikansi $0,033 < 0,05$. Adapun kriteria H_0 ditolak jika signifikansi kurang dari $0,05$. Maka hasil uji regresi linear sederhana ini dapat diartikan bahwa diperoleh nilai signifikansi $0,033$ yang menyatakan ada pengaruh penerapan gamifikasi *Quizizz*. Maka konsekuensi H_a diterima dan H_0 ditolak karena signifikansi yang diperoleh sebesar $0,033$ yang artinya nilai tersebut lebih kecil dari $0,05$.

Tabel 4. 8 Coefficients Regresi Linear Sederhana

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	45.794	4.102		11.164	<,001
	Penerapan gamifikasi quizizz	-.429	.191	-.391	-2.247	.033

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar PAI

Berdasarkan hasil tabel diatas, diperoleh koefisien X sebesar $0,429$ dan konstanta sebesar $45,794$ maka dapat digambarkan bentuk hubungan variabel penerapan gamifikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar PAI dalam bentuk persamaan regresi dengan rumus:

$$Y = a + bx$$

Keterangan:

Y= garis regresi/variabel respon

a= konstanta (intersep), perpotongan dengan sumbu vertikal

b= konstanta regresi (slope)

X= variabel bebas/predictor

Jadi, $Y = 45,794 + 0,429X$

Berdasarkan persamaan tersebut, menunjukkan bahwa semakin tinggi penilaian siswa kelas V MI Tarbiyatul Islamiyah terhadap penerapan gamifikasi *Quizizz*, maka motivasi belajar PAI akan meningkat sebesar 0,429 pada konstanta 45,794. Oleh karena itu, penerapan gamifikasi *Quizizz* yang baik dan efektif berkontribusi terhadap meningkatnya motivasi siswa dalam menerapkan gamifikasi *Quizizz*.

b. Uji t

Uji t dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial. Untuk menguji program penerapan gamifikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar PAI secara parsial signifikan atau tidak, maka dalam penelitian ini digunakan pembandingan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% dan N sebesar 30 dengan perhitungan sebagai berikut:

Tabel 4. 9 Hasil Uji t

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	45.794	4.102		11.164	<,001
	Penerapan gamifikasi quizizz	-.429	.191	-.391	-2.247	.033

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar PAI

Dari hasil uji t diatas yaitu nilai Sig < 0,05 atau jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil uji t pada tabel tersebut menjelaskan bahwa nilai Sig.= 0,033 (0,033 < 0,05) atau nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $-2,247 < 2,048$, karena yang digunakan nilai absolutnya maka $2,247 > 2,048$ hal ini dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan gamifikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar PAI..

c. Uji f

Uji f digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh secara serentak antara variabel independen (Gamifikasi *Quizizz*) terhadap variabel dependen (Motivasi Belajar PAI). Dalam penelitian ini menggunakan perbandingan F_{hitung} dengan F_{tabel} dengan N (jumlah seluruh sampel) sebesar 30 diperoleh F_{tabel} sebesar 4,171. Berdasarkan hasil perhitungan dengan bantuan *SPSS 27* diperoleh hasil pengujian f dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. 10 Hasil Uji f

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	31.930	1	31.930	5.050	.033 ^b
	Residual	177.036	28	6.323		
	Total	208.967	29			

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar PAI

b. Predictors: (Constant), Penerapan gamifikasi quizizz

sebesar 4,171. Hal ini menunjukkan bahwa $f_{hitung} > f_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil uji F ini menunjukkan bahwa model regresi linear sederhana yang digunakan dalam penelitian mampu menjelaskan hubungan antara penerapan gamifikasi melalui Quizizz dengan motivasi belajar siswa secara statistik. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penerapan gamifikasi merupakan faktor yang relevan dalam meningkatkan motivasi belajar PAI di MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian mengenai “Pengaruh Penerapan Gamifikasi Melalui Platform *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati” memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan Gamifikasi melalui Platform *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar PAI siswa kelas V di MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati

Penerapan gamifikasi *Quizizz* di MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati terbukti baik, dimana implementasinya berhasil memenuhi indikator-indikator yang telah ditetapkan. Hal ini didukung oleh data angket dari 30 siswa kelas V yang menunjukkan respon sangat positif dengan nilai rata-rata 21,36 dari skor maksimal 24 dan standar deviasi (ukuran penyebaran data) 2,059 yang mengindikasikan bahwa penerapan *Quizizz* berjalan dengan baik dalam menciptakan pembelajaran PAI yang menyenangkan sekaligus meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran.

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi melalui platform *Quizizz* dapat menjadi alternatif inovatif dan interaktif dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran dapat terus dikembangkan dan diterapkan secara luas untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan.

2. Motivasi Belajar PAI siswa kelas V di MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati

Motivasi belajar PAI siswa di MI Tarbiyatul Islamiyah berada dalam kategori baik. Berdasarkan analisis deskriptif nilai rata-rata 36,63 dengan skor maksimal 40 dan standar deviasi (ukuran penyebaran data) 2,684 yang menunjukkan adanya dorongan untuk mengikuti pembelajaran dan keinginan untuk memperoleh hasil yang baik telah terlihat pada sebagian besar responden. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum siswa memiliki motivasi belajar yang memadai dalam mengikuti pembelajaran PAI.

3. Pengaruh Penerapan Gamifikasi Melalui Platform *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas V Di MI Tarbiyatul Islamiyah Winong Pati

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana diperoleh nilai t_{hitung} sebesar (-2,247) dan t_{tabel} 2,048. Karena nilai t_{hitung} (2,247) > t_{tabel} (2,048) dengan nilai signifikansi sebesar 0,033. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,033 < 0,05$) dan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan gamifikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar PAI siswa.

Oleh karena itu, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara penerapan gamifikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar PAI siswa diterima.

B. Saran

Beberapa saran yang bisa diberikan oleh peneliti kepada berbagai pihak melalui hasil penelitian ini yaitu:

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap pengembangan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran secara pedagogis, bukan hanya secara teknis. Pelatihan dan pendampingan terkait integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI perlu dilakukan agar penggunaan media digital seperti *Quizizz* benar-benar berdampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Selain itu, sekolah perlu memastikan fasilitas pendukung pembelajaran berbasis digital tersedia secara memadai.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menggunakan platform *Quizizz* secara bijak, proporsional, dan sesuai dengan karakteristik materi PAI. Guru juga perlu mengombinasikan metode gamifikasi dengan metode pembelajaran lain agar siswa tidak mengalami kejenuhan serta tetap memiliki motivasi belajar yang stabil dan berkelanjutan.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan menggunakan metode pembelajaran *Quizizz* untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Selain itu peserta didik juga diharapkan terlibat dalam diskusi, mengajukan pertanyaan, dan mencari solusi kreatif dalam permasalahan yang dihadapi.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, untuk melanjutkan studi di bidang ini, disarankan agar mengeksplorasi lebih dalam mengenai faktor-faktor lain yang memengaruhi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Selain itu, penelitian yang melibatkan sekolah-sekolah lain dapat memberikan perspektif yang lebih luas mengenai efektivitas model pembelajaran ini dalam konteks yang berbeda.



DAFTAR PUSTAKA

- Alfitry, Shilfia, M Pd, S Pd I NURHADI, S E Sy, and M Sy SH, *Model Discovery Learning Dan Pemberian Motivasi Dalam Pembelajaran Konsep Motivasi Prestasi Belajar* (Guepedia, 2020)
- ALFIYANI, N U R SAFITRI, PURWO YUDI UTOMO ASEP, NAJIHAH MU'ALLIMATIN, MUBAROK SAHRUL, YANITAMA ARKA, WULANDARI EVA, and others, 'Penerapan Media Quizizz Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Teks Artikel Di Kelas XII SMA Negeri 1 Semarang', *JURNAL SADEWA: PUBLIKASI ILMU PENDIDIKAN, PEMBELAJARAN DAN ILMU SOSIAL Уpedumenu: Asosiasi Riset Ilmu Manajemen Dan Bisnis Indonesia*, 2.4 (2024), 13–22
- Am, Sardiman, 'Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar', *Jakarta: Raja Grafindo Persada*, 2011
- Amalia, Aisyah Reski, 'Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Gerak Kelas XI SMAN 8 Gowa.', *Universitas Negeri Makassar*, 2022
- Anggraini, Irmalia Susi, 'Motivasi Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Berpengaruh: Sebuah Kajian Pada Interaksi Pembelajaran Mahasiswa', *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 1.02 (2016)
- Ansori, Moh, Miss Ula Qothifatul, and Nur Ifitahul Husniyah, 'Pembelajaran Inovatif Berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Anak', *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6.2 (2023), 311–20
- Asdar, Fajriani, Husnul Khatimah, and Suryadi Ishak, 'DAMPAK ASESMEN FORMATIF BERBASIS GAMIFIKASI QUIZIZZ DAN TTS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA', *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.04 (2025), 362–72
- Azis, Ayu Lestari, 'Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Bisnis Kelas X Peserta Didik Kelas X Di SMKN 4 Makassar' (Pascasarjana, 2017)
- Azwar, Raisa, Rara Supatmi, Khairi Anam, Dina Setyowati, and Fairuz Khalidy, 'Transformasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Platform Gamifikasi Interaktif Seperti Quizizz Dan Kahoot: Systematic Literatur Review', *Pengenalan Lapangan Persekolahan Pendidikan Bahasa Inggris*, 1.1 (2024), 24–29
- Cahyadi, Achmad, Jarot S Suroso, Scientia Business Park, Jl Gading, Serpong Boulevard, No Tower, and others, 'Efektivitas Penggunaan Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Peserta Didik Dalam Pembelajaran

The Effectiveness of Using Quizizz in Improving Learners ' Motivation and Engagement in Learning', 28.2 (2024), 581–86
<<https://doi.org/10.46984/sebatik.v28i2.2526>>

Dasar, Konsep, and D A N Teori, 'Konsep Dasar Dan Teori Pendidikan Agama Islam', 5.1 (2019), 132–46

Diawati, Luh Putri, 'PENGARUH MODEL CHILDREN ' S LEARNING IN SCIENCE BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KOMPETENSI PENGETAHUAN IPA SISWA', 23.2 (2018), 113–21

Djamaluddin, Dr Ahdar, S Ag, S Sos, and Dr Wardana, 'Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis', *Parepare: CV. Kaaffah Learning Center*, 2019

Fauzi, Nurul Ahmat, and Jasiah Jasiah, 'Penerapan Gamifikasi Powtoon Dan Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Akidah Akhlak Siswa SMA Negeri 6 Palangka Raya', *JOURNAL SAINS STUDENT RESEARCH*, 3.1 (2025), 331–43

Firmansyah, Mokh Iman, 'Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi', *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim*, 17.2 (2019), 79–90

Fitri, Dalila, Rodia Rotani Rianda, Bella Anggraini, and Lara Dwi Alma, 'Konsep Tujuan Pendidikan Islam Menurut Muhammad Quraish Shihab Dalam Qs Al-Baqarah Ayat 30 , Qs Hud Ayat 61 , Qs Adz- Dzariyat Ayat 56', 3, 2024

Hipo, Sugiyono, 'Ragam Dan Prosedur Tindakan Penelitian', *Ragam Dan Prosedur Tindakan Penelitian*, 2015, 49–56

Humairoh, H, 'Pengunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa', *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan Islam [JIPPI]*, 1.1 (2023)

Indonesia, Masyarakat Telematika, 'INDONESIA DALAM BERBAGAI INDEKS'

Instruction, Direct, Direct Instruction, Kata Kunci, and Direct Instruction, 'Implementasi Model Pembelajaran Pengajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PJOK Materi Gerak Spesifik Permainan Bola Basket Di Kelas VII-G Semester 1 SMPN 1 Bolo Tahun Pelajaran 2022 / 2023', 3 (2023), 69–82

Kholifah, Nuriya, 'PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VII DI MTs NEGERI 2 BANDAR LAMPUNG' (UIN RADEN INTAN LAMPUNG, 2024)

Machali, Imam, 'Metode Penelitian Kuantitatif (Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan, Dan Analisis Dalam Penelitian Kuantitatif)' (Fakultas Ilmu

- Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan ..., 2021)
- Maulana, Sultan, Hasanuddin Banten, Sultan Maulana, and Hasanuddin Banten, 'No Title', 09.02 (2025), 547–57
- Meningkatkan, Dalam, and Hasil Belajar, 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar', November, 2021, 289–302
- MSDM, II, 'Sugiyono.(2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta. Sianipar, R., & Salim, V.(2019). Faktor Etos Kerja Dan Lingkungan Kerja Dalam Membentuk 'Loyalitas Kerja' Pegawai Pada Pt Timur Raya Alam Damai. Anuar, S. 2019. Th', *E-Jurnal Manajemen Universitas Udayana*, 8.6, 3674
- Muammar, M Hasan, 'KONTEKSTUALISASI NILAI-NILAI PENDIDIKAN AGAMA PESERTA DIDIK DI MTS BILINGUAL MUSLIMAT', 7.2 (2024), 363–83
- Muhammad, Maryam, 'PENGARUH MOTIVASI DALAM PEMBELAJARAN Maryam Muhammad MTs Negeri Tungkok Darussalam Kabupaten Aceh Besar', 4.2 (2016)
- Muhammadiyah, Universitas, Sumatera Utara, Kota Medan, and Sumatera Utara, 'Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa', 1 (2023), 1–12
- Mulyono, Agus Tri, 'Pengaruh Reputasi Auditor Terhadap Manajemen Laba Dengan Corporate Governance Sebagai Variabel Pemoderasi (Perusahaan Manufaktur Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia)', *Balance: Jurnal Akuntansi Dan Bisnis*, 2.2 (2017), 244–54
- Nurdzizati, Ainun, Muh Alwi Yahya, Siti Sulfirani, Wahyullah Alannasir, Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Makassar, and others, 'Penerapan Gamifikasi Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di SMAN 22 Makassar', 12.2 (2025), 1–11
- 'Pendidikan Agama Islam Dalam Bingkai Budaya Akademik Islami (BUDAI) - Sarjuni, Ali Bowo Tjahjono, Muhtar Arifin Sholeh, Ahmad Muflihun, Khoirul Anwar, Choeroni, Hidayatus Sholihah, Samsudin, Toha Makhshun, Sugeng Hariyadi',
- Penelitian, Jurnal, Politeknik Penerbangan, Bulan Maret, Meini Sondang, Lilik Hanifah, and Lusiana Dewi Kusumayati, 'PENGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA UNTUK MELAKSANAKAN EVALUASI PEMBELAJARAN', 7.1 (2022), 24–36
- Penelitian, Lembaga, Dan Publikasi, Ilmiah Lppi, Yayasan Almahmudi, and Bin Dahlan, 'EDUCARE : Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan Menggunakan

Teknik Gamifikasi Untuk Meningkatkan Pembelajaran Dan Keterlibatan Siswa Di Kelas', 29–35

Rahmatullah, Sufyan Syafiq, Ahmad Mulyadiprana, and Nana Ganda, 'Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Partisipasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar', *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 4.3 (2022), 150–63

Sabillah, Muh Agung, Mukarramah Yusuf, and Elly Warni, 'Rancang Bangun Dan Evaluasi Umpan Balik Pada Dinamika Game Edukasi', 14.April (2025), 351–60

Saputra, A, 'Strategi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada SMP', *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13.2 (2022), 73–83
<<https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/861%0Ahttps://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/download/861/811>>

Siregar, Rahmah Ferdiani, 'Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas IV Sekolah Dasar Di RA Bustanul Huda', 1.4 (2024), 456–62

Suriani, Nidia, and M Syahrani Jailani, 'Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan', *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1.2 (2023), 24–36

Syamsurizal, Oky, Muslim Afandi, and Mhd Subhan, 'Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Ekstrinsik Terhadap Keberhasilan Belajar Siswa Dalam Pendidikan Agama Islam', 07.01 (2025), 63–66

Valentinna, Caroline Rachel, Endang M Kurnianti, and Uswatun Hasanah, 'Jurnal Basicedu', 8.3 (2024), 1722–32

Yuliana, Anggun, Sephia Ningrum, and Anang Sudigdo, 'Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Negeri Golo Yogyakarta', 11.2 (2025), 93–106

Zahara, Muthia, 'Gamification in Learning: The Application of Kahoot and Quizizz to Enhance Student Participation', 1.1 (2025), 23–32