



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME *EDUKASI QUIZIZ* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DI KELAS VIII SMP ISLAM MA'ARIF 02 KOTA
MALANG**

SKRIPSI

**OLEH:
DIAN PUSPITA UTARI
NPM. 21901011271**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2023**

ABSTRAK

Utari, Dian Puspita. 2023. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Quiziz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VIII Smp Islam Ma'arif 02 Kota Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Indhra Musthofa, M.Pd.I. Pembimbing 2: Dr. Adi Sudrajat, M.Pd.I

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Game Edukasi Quiziz*, Motivasi Belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pelaksanaan pembelajaran PAI yang sering kali hanya menggunakan metode konvensional seperti ceramah sehingga terkesan membosankan. Hal ini dapat menjadikan siswa kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga nilai yang didapatkan oleh siswa kurang maksimal. Maka dari itu perlu adanya bantuan media pembelajaran yang dapat membantu mewujudkan pembelajaran aktif dan inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran menjadi aktif dan inovatif adalah media pembelajaran *Game Edukasi Quiziz*. *Game Edukasi Quiziz* merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan *Game Edukasi Quiziz* siswa juga dapat belajar sambil bermain melalui kuis ini.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Game Edukasi Quiziz* terhadap motivasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu atau *quasi eskperimental*. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas VIII dengan jumlah 160 siswa. Dengan Sampel penelitian sebanyak 64 siswa yang terdiri dari 32 siswa kelas eksperimen dan 32 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Dan Teknik analisis data yang digunakan adalah *Independent sample t test* dengan bantuan SPSS 16 for windows.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diketahui: Motivasi pada kelas eksperimen tergolong sangat tinggi dengan rata-rata 32,94 dan kelas kontrol tergolong tinggi dengan rata-rata 28,00 dan Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Game Edukasi Quiziz* terhadap motivasi belajar siswa yang dapat dilihat melalui hasil uji hipotesis, yang mana pada uji hipotesis didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,000 \leq 0,05$.

ABSTRAK

Utari, Dian Puspita. 2023. Effects of Using Game Learning Media Quiziz Education on Student Learning Motivation in Islamic Religious Education Subjects in Class VIII Ma'arif Islamic Middle School 02 Malang City. Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Islamic University of Malang. Advisor 1: Indhra Musthofa, M.Pd.I. Advisor 2: Dr. Adi Sudrajat, M.Pd.I

Keywords: *Quiziz Educational Game Learning Media, Learning Motivation*

This research is motivated by the implementation of PAI learning which often only uses conventional methods such as lectures so that it seems boring. This can make students less enthusiastic in participating in learning so that the scores obtained by students are less than optimal. Therefore, it is necessary to have learning media assistance that can help realize active and innovative learning to increase student learning motivation. One of the learning media that can help the learning process to be active and innovative is the Quiziz Educational Game learning media. Quiziz Educational Game is one of the learning media used in the learning process. With the Quiziz Educational Game students can also learn while playing through this quiz.

The purpose of this study was to determine the effect of using Quiziz Educational Game learning media on students' learning motivation. The research method used is a type of quantitative research using quasi-experimental or quasi-experimental methods. The population used is class VIII students with a total of 160 students. The research sample consisted of 64 students consisting of 32 experimental class students and 32 control class students. The data collection technique used is a questionnaire. And the data analysis technique used is the Independent sample t test with the help of SPSS 16 for windows.

Based on the results of the study, it can be seen: Motivation in the experimental class is very high with an average of 32.94 and in the control class it is high with an average of 28.00 and there is an effect of using Quiziz Educational Game learning media on student motivation which can be seen through the results of hypothesis testing, which in the hypothesis test obtained a significance value of $0.000 \leq 0.05$.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah kegiatan proses pembelajaran peserta didik untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan keuletan. Pendidikan juga merupakan kegiatan suatu bentuk upaya yang sistematis mampu membantu peserta didik untuk mengembangkan karakternya diberbagai macam kegiatan pengembangan budi pekerti, penanaman nilai keagamaan dan moral serta keterampilan yang berguna untuk dirinya dan di lingkungan masyarakat sekitarnya (Meirlin et al., 2021). Proses kegiatan belajar adalah kegiatan utama dari proses pendidikan di lingkungan sekolah yang mampu menghasilkan perubahan tingkah laku pada peserta didik. Proses kegiatan belajar dan pembelajaran juga memerlukan keaktifan belajar peserta didik itu sendiri dimana partisipasi dan komunikasi yang stabil antara guru dan siswa hingga mengalami titik pencapaian keberhasilan peserta didik. Namun, keberhasilan dalam proses pembelajaran juga dapat dilihat dari pemahaman konsep dan penguasaan siswa terhadap materi ajar (Nurhayati, 2020). Faktor penentu pencapaian keberhasilan dalam pembelajaran juga dapat diamati melalui ketepatan penerapan media pembelajaran yang telah diterapkan oleh siswa dan kesesuaiaandalam pemilihan media pembelajaran. Hal ini, peran seorang pendidik sangatlah diperlukan bagi siswa.

Guru atau pendidik juga berperan sebagai perancang pembelajaran, pengelola pembelajaran, penilai hasil pembelajaran terhadap peserta didik, serta sebagai pengarah pembelajaran dan pembimbing siswa (Minuchin, 2003). Dengan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar di kelas akan menjadi efektif dan kondusif jika seorang pendidik dalam menjelaskan isi materi pembelajaran dengan menggunakan suatu alat pendukung atau yang sering dikenal dengan sebutan media.

Media belajar juga memiliki sebesar peranan penting dalam meraih tujuan pembelajaran. Namun, pada kenyataannya saat ini masih ada sebagian guru yang masih belum memakai media dalam pembelajaran, tidak menerapkan metode-metode pembelajaran dan model-model pembelajaran yang dapat bervariasi dan menarik di dalam kelas. Pada hakikatnya dengan adanya guru menerapkan suatu media dalam pembelajaran, metode dan model pembelajaran yang menarik, pembelajaran yang akan dapat dimengerti dan mudah tersampaikan oleh siswa serta proses pembelajaran tercapai secara maksimal.

Proses pendidikan adalah aktivitas yang sangat panjang dan penuh dengan perencanaan yang matang dengan tujuan yang seperti tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu: Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk kepribadian serta peradaban bangsa yang bermartabat (Oktavia, Nurfaizah 2003). Dengan proses pendidikan ini merupakan salah satu kata kunci untuk kemaslahatan dan kemajuan bangsa. Maka tidak salah jika pendidikan disebut sebagai

pilar pokok dalam pembangunan bangsa dengan tinggi rendahnya kesejahteraan suatu bangsa dapat dilihat dari mutu pendidikan yang diterapkannya dalam pendidikan salah satunya pada proses pendidikan di sekolah tersebut.

Seiring dalam perkembangan teknologi dan informasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang berbasis digital dengan tujuan untuk mendorong terciptanya media pembelajaran yang efektif, dan efisien. Media pembelajaran juga diperlukan oleh seorang guru sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan baik (Citra & Rosy, 2020). Teknologi informasi saat ini semakin mengalami kemajuan yang sangat pesat terutama dalam dunia pendidikan. Sebagian besar anak-anak bahkan kalangan remaja di Indonesia memanfaatkan *smarthphone* untuk bermain game online hingga mengalami kecanduan dalam bermain game online. Bermain game online tersebut mengakibatkan motivasi anak dalam belajar menurun. Motivasi siswa yang masih rendah dalam belajar juga dapat menyebabkan nilai siswa menurun dengan drastis (Pertiwi, 2022). Peningkatan perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi diharapkan mampu memberikan dampak yang baik bagi kualitas pendidikan serta proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, Berbagai ragam inovasi pembelajaran dapat mampu mengurangi kemalasan dalam kegiatan pembelajaran peserta didik.

Pembelajaran merupakan proses dimana terjadinya interaksi antara guru dengan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.

Tercapainya tujuan pembelajaran merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan belajar mengajar di lingkungan sekolah (Firmadani, 2020). Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada keefektifan proses belajar mengajar berlangsung dengan aktivitas utama dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Sementara, pembelajaran ini dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku individu yang relatif tetap yang disebabkan oleh pengalaman dan melibatkan ketrampilan kognitif dan sikap dalam upaya mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran efektif apabila interaksi antara pendidik dan peserta didik berlangsung aktif serta tujuan yang diharapkan dapat tercapai dalam rentang waktu yang telah ditentukan.

Adanya pencapaian tujuan pembelajaran dalam dunia pendidikan maka menumbuhkan motivasi belajar siswa menjadi tugas guru yang sangat penting. Pembelajaran akan berlangsung efektif apabila siswa memiliki motivasi dalam belajar. Guru harus berupaya secara maksimal agar siswa termotivasi untuk belajar secara terus-menerus. Oleh karena itu, motivasi belajar menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Motivasi belajar harus dibangkitkan dalam diri siswa sehingga siswa termotivasi dalam belajar.

Perubahan pendekatan pembelajaran berpusat pada guru telah menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik. Sejalan, dengan adanya tuntunan ini sebagian besar peserta didik harus mampu memiliki dan mengembangkan ketrampilan dalam pembelajaran yang melibatkan guru dan peserta didik yang dapat mencapai motivasi peserta didik yang tinggi.

Pendidik akan menciptakan suasana pendidikan yang baru, bermanfaat, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Salah satunya dengan cara menggunakan media pembelajaran. Adanya media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran peserta didik dan minat serta motivasi siswa sehingga kegiatan proses belajar itu terjadi (Nuryanto, 2004).

Motivasi belajar merupakan dorongan dasar yang menggerakkan seseorang salah satunya peserta didik untuk bertindak laku aktif dalam proses pembelajaran. Dorongan ini berada pada diri seorang untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan pada dirinya. Motivasi Belajar adalah salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sebab sering terjadi bahwa siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi dalam belajar siswa sehingga kemampuan yang dimiliki tidak dapat terarahkan dengan baik, hal ini telah di kemukakan oleh Wina Sanjaya (Emda, 2015). Oleh karena itu, tingkah laku atau perbuatan seseorang dalam menjalankan pembelajaran yang telah didasarkan atas motivasi harus dapat disesuaikan dengan motivasi yang didasari dari berbagai pihak salah satunya guru di sekolah.

Dapat tercapainya proses pembelajaran yang efektif, baik dari proses pembelajarannya yang melibatkan guru dan siswa, salah satunya dapat dicapai dari motivasi belajar siswa. Namun, kenyataannya siswa yang memiliki motivasi yang tinggi masih sangat kurang. Dengan demikian, guru mampu berhadapan dengan tantangan untuk memotivasi,

menumbuhkan minat, dan mempertahankan perhatian siswa untuk memastikan bahwa siswa ingin mempelajari materi yang dipelajari dengan baik. Guru juga harus mampu menciptakan suatu kondisi dimana siswa memiliki rasa ketertarikan dan perhatian terhadap pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian pentingnya motivasi belajar siswa guru juga dapat mempunyai pengetahuan yang mendorong kepada peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran.

Guru dapat diharapkan mampu membentuk pembelajaran yang aktif untuk melibatkan peserta didik, selalu mampu memberikan semangat dan bisa meningkatkan dan menimbulkan perhatian kepada siswa serta selalu semangat dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Sehingga, pembelajaran tersebut dapat efektif, kondusif, bermakna, dan tentu menyenangkan peserta didik dalam proses belajar-mengajar di dalam kelas. Dengan adanya proses interaksi yang dilaksanakan dalam suatu sistem pembelajaran dapat menjalankan pembelajaran dengan optimal. Maka, media memiliki tempat yang begitu penting dalam sistem perangkat pembelajaran pada peserta didik.

Realitas di lapangan saat ini juga menunjukkan bahwa guru yang masih menerapkan model pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah serta penggunaan media pembelajaran seperti, LKS, buku paket. Hal ini terkesan bahwa pembelajaran hanya berpusat pada guru yang menganggap guru sebagai satu-satunya sumber informasi, dan peserta didik hanya sebagai penerima informasi. Beberapa siswa menjadi kurang bersemangat dan kurang terlibat pada saat pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, dapat menghasilkan kondisi kelas yang pasif dan membosankan (Astuti, 2022).

SMP Islam Ma'arif 02 Kota Malang adalah sekolah swasta islam yang berada di lingkungan kota Malang yang mudah dijangkau. Lingkungannya asri dan tidak bising sehingga memungkinkan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Dalam proses pembelajaran guru dapat mengetahui kondisi dan kebutuhan. Salah satu bentuk upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran ini dilakukan bertujuan agar proses pembelajaran yang dilakukan dapat terlaksana dengan efektif dan efisien. Dalam hal ini, guru dapat menggunakan berbagai jenis media yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran yang mampu mewedahi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

Penggunaan suatu media ini salah satu cara kegiatan untuk dapat mendorong siswa dalam melaksanakan pembelajaran yang membuat mereka merasa termotivasi. Dari sini, kemampuan guru dilatih sehingga guru memiliki kreatifitas dan ketrampilan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMP Islam Ma'arif 02 Kota Malang, pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih menggunakan teknik ceramah serta lebih menekankan siswa untuk mendengarkan dan hanya memahami penyampaian guru dalam pembelajaran. Maka, dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ini

bahan ajar yang didapatkan oleh peserta didik sangatlah monoton, kurang berminat dan kurangnya motivasi terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam serta kurangnya guru menerapkan media pembelajaran yang menyenangkan. Sebab, guru memikirkan bahwamenggunakan media itu rumit dan memakan waktu jam pembelajaran siswa. Guru merasa lebih nyaman dengan menggunakan media yang biasa diterapkan pada saat pembelajaran, sehingga guru hanyamenerapkan media yang sederhana dalam pembelajaran siswa. Hal ini membuat kebosanan dalam menerima materi ajar yang diberikan oleh pendidik dalam pembelajaran peserta didik dan pembelajaran menjadi kurang maksimal. Oleh karena itu motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sangat berperan pada proses belajar siswa. Karena, seorang peserta didik yang tidak memiliki motivasi belajar, tidak akan mungkin melakukan kegiatan belajar secara baik. Maka dari itu diperlukannya pemakaian media pembelajaran yang bisa memberikan suatu dorongan dasar pada motivasi belajar dalam diri siswa.

Meningkatkan motivasi belajar siswa diperlukan alat bantu media dalam pembelajaran siswa. Dengan media pembelajaran yang tepat dan efektif dapat memberikan suasana belajar siswa yang menyenangkan dan penuh semangat. Namun, harus dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Pengembangan media pembelajaran yang menggunakan akses teknologi merupakan salah satu pemanfaatan penggunaan *Game Edukasi* dalam proses kegiatan belajar mengajar. Penggunaan *Game Edukasi* dalam pembelajaran adalah media pembelajaran yang menarik dan interaktif dimana segala kontes yang dapat mempengaruhi dan

menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antar pemain. Dengan *game edukasi* peserta didik dapat meningkatkan dorongan belajar dari dalam dirinya. Banyak media yang dapat diterapkan oleh guru, salah satu media yang berbasis *game* yang sering diminati oleh peserta didik. *Game* ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah *MediaGame Edukasi Quizizz* (Amin, 2021).

Quizizz merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis *game* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. *Quizizz* merupakan sebuah platform yang dapat diakses melalui halaman website yang penuh dilengkapi fitur-fitur yang menarik seperti avatar, karakter, tema, serta musik yang bisa menjadikan alat hiburan bagi siswa saat proses kegiatan belajar berlangsung. Permainan ini mampu memberikan persaingan antar siswa yang satu dengan yang lainnya. Karena, aplikasi ini mampu memberi peringkat secara otomatis saat siswa di nyatakan telah selesai mengerjakan kuis (Ekawati, 2022).

Hasil analisis penelitian terdahulu dapat memberikan gambaran perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terkait dengan *Game Edukasi Quizizz* dan pengaruhnya dengan variabel lainnya. Penelitian terdahulu cenderung menggunakan media pembelajaran *Game Edukasi Quizizz* sering digunakan oleh siswa yang telah menempuh Sekolah Menengah Atas. Beberapa penelitian tersebut diantaranya: Pengaruh penggunaan Media *Quizizz* dalam Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang (Dela Astuti,

2022), Pengaruh penggunaan *Game Edukasi Quiziz* berpengaruh pada Motivasi Belajar Siswa pada pembelajaran PPKn kelas X SMA Negeri 4 Kota Serang (Amin, 2021). Sedangkan, penelitian yang melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Game Edukasi Quiziz* pada mata pelajaran PAI belum pernah.

Berdasarkan uraian tersebut, Penelitian ini tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Game Edukasi Quiziz* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Islam Ma’arif 02 Kota Malang.”** Sehingga, akan memperoleh data penelitian yang dapat memberikan informasi dan pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran *Game Edukasi Quiziz* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Islam Ma’arif 02 Kota Malang.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Islam Ma’arif 02 Kota Malang dengan menggunakan media pembelajaran *Game Edukasi Quiziz*?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Game Edukasi Quiziz* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VIII SMP Islam Ma’arif 02 Kota Malang?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VIII SMP Islam Ma'arif 02 Kota Malang dengan menggunakan media pembelajaran *Game Edukasi Quiziz*.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Game Edukasi Quiziz* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Islam Ma'arif 02 Kota Malang.

D. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan dua hipotesis yaitu hipotesis nol yang menunjukkan tidak adanya pengaruh antara variabel X yaitu Media Pembelajaran Game Edukasi Quiziz dengan Variabel Y yaitu Motivasi Belajar Siswa. dan Hipotesis Kerja atau Alternatif yang menunjukkan adanya pengaruh antara variabel X dengan variabel Y. Adapun secara rinci hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran Game Edukasi Quiziz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Islam Ma'arif 02 Kota Malang.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran Game Edukasi Quiziz terhadap motivasi belajar

siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Islam Ma'arif 02 Kota Malang.

E. Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan adanya penelitian ini mampu memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis kepada pembaca, di antaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik dalam mengembangkan media pembelajaran *Game Edukasi Quiziz* di bidang pendidikan salah satunya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan yang baru untuk berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut:

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada siswa mengenai kegunaan media pembelajaran *Game Edukasi Quiziz* dan dapat memberikan kenyamanan dalam evaluasi belajar siswa yang menarik pada pembelajaran berlangsung salah satunya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru untuk meningkatkan, mengembangkan dan memperbaiki motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran *Game Edukasi Quiziz* yang menarik.

3) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas dan menambah wawasan ilmu pengetahuan serta teknologi yang semakin canggih untuk kreatif dan inovatif.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian dapat dilakukan secara mendalam dan spesifik dengan melihat adanya keterbatasan waktu, tenaga, materi, fasilitas, ilmu pengetahuan yang relatif terbatas. Maka, penelitian ini penulis membahas permasalahan yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran *Game Edukasi Quiziz* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Ruang lingkup penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut diantaranya:

1. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Game Edukasi Quiziz* untuk dapat mengukur dan mengetahui tingkat motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Motivasi belajar ini diukur dengan penyebaran angket yang disebarkan kepada siswa setelah kegiatan pembelajaran.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VIII di SMP Islam Ma'arif 02 Kota Malang.

G. Definisi Operasional

Hipotesis dan variabel ini digunakan dalam penelitian untuk menghindari adanya persepsi yang berbeda-beda. Definisi operasional dipaparkan secara ringkas dari penelitian ini, diantaranya sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran *Game Edukasi Quiziz*

Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif pada peserta didik. Media akan sangat dibutuhkan oleh peserta didik dalam memahami materi yang dianggap sulit untuk dipahami oleh para peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran, Pendidik lebih mudah menyampaikan materi sesuai kebutuhan para peserta didik. Media yang dapat memberikan dorongan untuk pembelajaran siswa selama pembelajaran berlangsung adalah media pembelajaran *Game Edukasi Quiziz*.

Game Edukasi Quiziz merupakan aplikasi online yang dapat membantu proses kegiatan pembelajaran siswa dan guru. Media ini telah memaparkan berbagai bentuk tema menarik yang diinginkan oleh pendidik agar dapat memenuhi kebutuhan siswa dan mendorong siswa untuk memahami suatu pembelajaran dengan mudah. *Game Edukasi*

Quiziz adalah media pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk bersaing memperoleh nilai skor yang tertinggi dengan sesama teman dan siswa mampu untuk berpikir kritis dengan berbagai bentuk permainan.

2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan atau arahan dari pendidik untuk peserta didik dalam suatu pembelajaran. Adanya motivasi belajar dapat menjamin proses kegiatan pembelajaran dapat dilakukan mencapai tujuan dalam keberhasilan yang diinginkan. Siswa juga membutuhkan sebuah hal yang menarik yang dapat memunculkan motivasi dalam dirinya dan keingintahuan hasrat untuk bersaing lebih tinggi. Pada umumnya untuk mendukung motivasi belajar siswa terdapat indikator penelitian yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa yang mana sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Hamzah B. Uno diantaranya adalah: Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, Adanya dorongan dan keinginan untuk belajar, Adanya harapan untuk masa depan, Adanya penghargaan dalam belajar, Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan di SMP Islam Ma'arif 02 Kota Malang, sesuai dengan rumusan masalah dapat ditarik kesimpulan bahwa Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Game Edukasi Quiziz* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Islam Ma'arif 02 Kota Malang. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dengan uji *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa : Penggunaan media pembelajaran *Game Edukasi Quiziz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung di kelas.
2. Bagi Guru: Media pembelajaran ini, dapat menjadi bahan pertimbangan dalam proses belajar-mengajar. Sehingga, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang di inginkan dan mampu mendorongnya dalam pemilihan media yang tepat serta mampu mempengaruhi keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

3. Bagi Peneliti yang akan datang : Penelitian ini tidak hanya dijadikan referensi saja. Namun, diharapkan dapat mampu mengembangkan kembali mengenai penelitian ini.



DAFTAR PUSTAKA

- Asrul Karim. (2011). Edisi Khusus No. 2, Agustus 2011. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Edisi Khus(2)*, 154–163.
- Emda, A. (2015). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa. 5(2)*.
- Fabiana Meijon Fadul. (2019). *GAME EDUKASI QUIZIZZ BERBASIS DARING DALAM PEMBELAJARAN FISIKS*.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Firmansyah, M. I. (2019). *Penulis adalah Dosen Tetap Prodi Ilmu Pendidikan Agama Islam Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Pendidikan Indonesia.1(2)*, 79–90.
- Heri Gunawan, Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, (Bandung:, & Alfabeta, 2013. (2019). LANDASAN TEORI Tinjauan tentang Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Ii, B. A. B. (2020). *KAJIAN KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN DARING*. 26–35.
- Khovifah Ekawati. (2022). *IMPLEMENTASI GAME EDUKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PAI DI KELAS 5 SDN IMPLEMENTASI GAME EDUKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PAI DI KELAS 5 SDN*.
- Nuryanto, A. (2004). Media Pembelajaran Pendidikan Kejuruan. *Media Pembelajaran Pendidikan Kejuruan*, 1–39. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132296045/lainlain/media-pembelajaran.pdf>

- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif*. 218–219.
- Suparyanto dan Rosad (2015. (n.d.). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA*.
- Wulandari, R. A. (2014). *MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS MELALUI PENERAPAN METODE DISCUSSION GROUP (DG) – GROUP PROJECT (GP) KELAS VII B SMP NEGERI 11 YOGYAKARTA*. 14(02), 144–150.
- Yulia, Y.(2019). STRATEGI ASOSIATIFPENELITIAN. *REPOSITORI STEI*, 2007, 45-61
- Abdul Majid, Dian Andayani. (2005).*Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, Bandung PT Remaja Rosdakarya, hal. 94
- Gunawan,Heri. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung. hal 14-16
- Firmansyah, Mokh. Iman.(2019). *Ilmu Pendidikan Agama Islam*. Jakarta:1. hal 79-90
- Hamdan. (2009).*Pengembangan dan Pembinaan Kurikulum (Teori dan Praktek Kurikulum PAI)*. Banjarmasin. hal: 42-43.