

**PENGARUH APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR MELALUI DAYA TARIK PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTS MIFTAHUL QULUB
MOJOKERTO**

SKRIPSI



Oleh:

Wisnu Rangga Amurwa Bumi

NIM. 18110118

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2022

**PENGARUH APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
MELALUI DAYA TARIK PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
AKIDAH AKHLAK DI MTS MIFTAHUL QULUB MOJOKERTO**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah
Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan
Islam (S.Pd)*



Oleh:

Wisnu Rangga Amurwa Bumi

NIM. 18110118

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
MELALUI DAYA TARIK PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
AKIDAH AKHLAK DI MTS MIFTAHUL QULUB MOJOKERTO**

SKRIPSI

Oleh:

Wisnu Rangga Amurwa Bumi

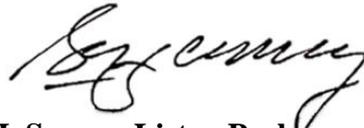
NIM. 18110118

Telah disetujui

Pada tanggal

Oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd

NIP. 196905262000031003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam



Mujtahid, M. Ag

NIP. 1975010520005011003

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH APLIKASI QUIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
MELALUI DAYA TARIK PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
AKIDAH AKHLAK DI MTS MIFTAHUL QULUB MOJOKERTO**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Wisnu Ranga Amurwa Bumi (18110118)

telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 21 Desember 2022 dan
dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Dr. Hj. Sulalah, M.Ag

:

NIP. 196511121994032002

Sekretaris Sidang

Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd

:

NIP. 196905262000031003

Pembimbing

Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd

:

NIP. 196905262000031003

Penguji Utama

Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd.I

:

NIP. 199005281018012003

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 196504031998031002

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
اللهم صلى على محمد وسلم

Segala puji bagi Allah ﷻ atas kasih sayang yang diberikan kepada hamba-Nya, shalawat serta salam senantiasa tucurahkan kepada baginda Nabi Agung Muhammad ﷺ beserta seluruh keluarga dan sahabatnya. Saya persembahkan karya tulis ini beserta rasa terimakasih kepada:

Orang tua saya Bapak Bambang Sumaryanto dan Ibu Bibit Sujiati yang telah merawat, membimbing, serta memberikan semangat dan dukungan kepada saya sejak kecil baik secara moril dan materil sehingga sampai pada titik ini dan semuanya tidak dapat terbayar oleh apapun.

Adik saya Kawiswara Mahatma Gantaribumi yang sedang belajar di Pondok Pesantren Miftahul Qulub, Tawar, Mojokerto, beserta seluruh keluarga besar saya yang selalu menghibur, memberi semangat, dan motivasi.

Ustadz M. Khoiri, Abah M. Mukhtar, Alm. Gus Yunus, Ning Alfiyah, Gus Idris, dan Mbah Kyai Ahmad Syamsuddin Djanawi yang telah mendidik ilmu agama Islam sejak kecil, sekarang, dan seterusnya.

Para guru dan dosen yang mendidikku untuk meraih cita-cita.
Semua teman yang menemani dan memberikan *support* dalam suka maupun duka.

Almamater Jurusan Akidah Akhlak Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang.

HALAMAN MOTTO

“Ilmu itu tidak terbatas, 1 lembar bisa berisi 1000 teka-teki dan 1000 misteri. Apa yang dikaji sekarang bisa saja menjadi jawaban pada masa yang akan datang.

Maka jangan pernah berhenti untuk mencari ilmu.”

“Belajarlh sampai engkau bingung harus belajar apa lagi.”

Ning Alfiyah

HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Wisnu Rangga Amurwa Bumi Malang, 10 Desember 2022
Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maliki Malang
Di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca Skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Wisnu Rangga Amurwa Bumi
NIM : 18110118
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Aplikasi Quizizz terhadap Motivasi Belajar Melalui Daya Tarik Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Miftahul Qulub Mojokerto

Maka selaku Pembimbing, saya berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,


Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd
NIP. 196905262000031003

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 10 Desember 2022

Yang membuat pernyataan,



Wisnu Rangga Amurwa Bumi

NIM. 18110118

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
اللهم صلى على محمد وسلم

Puji syukur kedahirat Allah ﷻ atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya yang menjadikan penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi sesuai dengan waktu yang ditentukan. Shalawat dan salam serta salam senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Agung Muhammad ﷺ beserta seluruh keluarga dan sahabatnya.

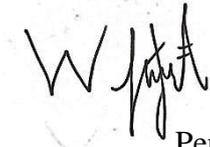
Penelitian skripsi ini disusun guna memenuhi tugas akhir dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang terutama pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Penelitian skripsi ini disusun dengan judul **“Pengaruh Aplikasi Quizizz terhadap Motivasi Belajar Melalui Daya Tarik Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Miftahul Qulub Mojokerto”**.

Dengan demikian, penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada pihak-pihak yang membantu menyelesaikan penelitian skripsi ini, baik berupa bimbingan hingga dukungan semangat yang diberikan. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Rektor Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Mujtahid, M.Ag selaku Ketua Jurusan Akidah Akhlak Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Dr. H. M. Fahim Tharaba, M.Pd selaku Dosen Wali
5. Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd selaku Dosen Pembimbing
6. Seluruh Dosen beserta staff dan karyawan Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang
7. Pihak MTs Miftahul Qulub Mojokerto
8. Teman-teman dan seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap adanya kritik dan saran yang disampaikan karena penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Harapan penulis yaitu semoga Allah ﷻ meridhai usaha kita dalam menuju kehidupan ke arah yang baik dan menjadikan penelitian skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Malang, 10 Desember 2022



Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	M
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	N
ح	=	h	ط	=	th	و	=	W
خ	=	kh	ظ	=	zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
ABSTRAC	xv
مستخلص البحث.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Masalah	3
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II.....	6
KAJIAN PUSTAKA.....	6
A. Kajian Teori	6
1. Media Pembelajaran.....	6
2. Aplikasi Quizizz.....	11
3. Motivasi Belajar.....	21
4. Daya Tarik	30
5. Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Daya Tarik Belajar	35
6. Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar	36

B. Kajian Penelitian yang Relevan	37
C. Kerangka Pikir	40
D. Hipotesis Penelitian.....	41
BAB III	42
METODE PENELITIAN.....	42
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian	42
C. Populasi dan Sampel	43
D. Variabel Penelitian.....	43
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	44
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	47
G. Teknik Analisa Data.....	50
BAB IV	53
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Deskripsi Hasil Penelitian	53
B. Hasil Uji Hipotesis	60
C. Pembahasan.....	65
1. Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Daya Tarik	65
2. Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar.....	67
3. Pengaruh Daya Tarik Terhadap Motivasi Belajar.....	69
4. Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Melalui Daya Tarik Peserta Didik.....	70
BAB V	75
SIMPULAN DAN SARAN.....	75
A. Simpulan	75
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian yang Relevan	38
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Aplikasi Quiziz	45
Tabel 3. 2 Skor Jawaban Kuisisioner	46
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Daya Tarik.....	46
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Motivasi Belajar	46
Tabel 3. 5 Skor Jawaban Kuisisioner	47
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas & Reliabilitas Instrumen Aplikasi Quizizz	48
Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas & Reliabilitas Instrumen Daya Tarik	49
Tabel 3. 8 Hasil Uji Validitas & Reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar	49
Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Aplikasi Quizizz	56
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Daya Tarik.....	57
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar	58
Tabel 4. 4 Uji Normalitas.....	59
Tabel 4. 5 Uji t Variabel Daya Tarik	60
Tabel 4. 6 Uji R^2 Variabel X – Y	60
Tabel 4. 7 Uji t Variabel Motivasi Belajar.....	61
Tabel 4. 8 Uji R^2 Variabel X – Z	62
Tabel 4. 9 Nilai Standardized Coefficients Beta Variabel Penelitian	62
Tabel 4. 10 Pengaruh Langsung dan Tidak Langsung	63
Tabel 4. 11 Nilai Peserta Didik Kelas VIII E MTs Miftahul Qulub	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Membuat Akun Quizizz	12
Gambar 2. 2 Membuat Akun Quizizz	12
Gambar 2. 3 Membuat Materi Pelajaran di Quizizz	13
Gambar 2. 4 Membuat Materi Pelajaran di Quizizz	13
Gambar 2. 5 Membuat Materi Pelajaran di Quizizz	14
Gambar 2. 6 Membuat Materi Pelajaran di Quizizz	14
Gambar 2. 7 Membuat Materi Pelajaran di Quizizz	14
Gambar 2. 8 Membuat Materi Pelajaran di Quizizz	15
Gambar 2. 9 Membuat Materi Pelajaran di Quizizz	15
Gambar 2. 10 Membuat Soal di Quizizz.....	15
Gambar 2. 11 Membuat Soal di Quizizz.....	16
Gambar 2. 12 Membuat Soal di Quizizz.....	16
Gambar 2. 13 Membuat Soal di Quizizz.....	17
Gambar 2. 14 Membuat Soal di Quizizz.....	17
Gambar 2. 15 Memublikasikan Soal di Quizizz	18
Gambar 2. 16 Memublikasikan Soal di Quizizz	18
Gambar 2. 17 Memublikasikan Soal di Quizizz	19
Gambar 2. 18 Mulai Kuis Langsung	19
Gambar 2. 19 Mulai Kuis Langsung	20
Gambar 2. 20 Mulai Kuis Langsung	20
Gambar 2. 21 Berikan Pekerjaan Rumah.....	21
Gambar 2. 22 Memublikasikan Soal di Quizizz	21
Gambar 2. 23 Kerangka Pikir	41
Gambar 3. 1 Model <i>Path Analysis</i>	52
Gambar 4. 1 Diagram Batang Variabel Aplikasi Quizizz.....	56
Gambar 4. 2 Diagram Batang Variabel Daya Tarik.....	57
Gambar 4. 3 Diagram Batang Variabel Motivasi Belajar	59
Gambar 4. 4 Diagram <i>Path Analysis</i>	63

ABSTRAK

Bumi, Wisnu Rangga Amurwa. 2022. *Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Melalui Daya Tarik Peserta Didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Miftahul Qulub Mojokerto*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd.

Motivasi belajar adalah salah satu bagian dari proses belajar mengajar. Rendahnya nilai yang diperoleh peserta didik salah satunya dapat berasal dari minimnya motivasi belajar yang berakibat pada kurangnya *effort* untuk mengeluarkan kemampuannya. Daya tarik ialah keterampilan untuk menarik atensi atau minat. Salah satu cara untuk meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar adalah dengan memakai media belajar. Aplikasi quizizz diartikan sebagai alat yang dijadikan media pembelajaran berbasis *online* yang berisi kuis interaktif berbentuk game dan dapat dijalankan melalui perangkat elektronik seperti gawai, laptop, dan komputer.

Tujuan dari penelitian ini ialah menguji pengaruh aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar melalui daya tarik peserta didik. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksplanatori. Populasi dari penelitian ini adalah semua peserta didik kelas VIII E MTs Miftahul Qulub Mojokerto. Pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh atau mengambil seluruh populasi yaitu 30 individu. Analisis data menggunakan *path analysis* untuk mengetahui pengaruh antar variabel.

Hasil dari penelitian antara lain (1) pemakaian aplikasi quizizz berpengaruh terhadap daya tarik peserta didik, (2) aplikasi quizizz tidak berdampak pada motivasi belajar peserta didik, (3) daya tarik dari aplikasi quizizz tidak dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, (4) tidak ada pengaruh yang ditimbulkan dari aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar melalui daya tarik, sehingga daya tarik aplikasi quizizz tersebut tidak dapat menstimulus peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar pada proses belajar mengajar.

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Daya Tarik, Motivasi Belajar

ABSTRAC

Bumi, Wisnu Rangga Amurwa. 2022. *The Effect of Quizizz's Application on the Learning Motivation Through the Attraction of Learners in the Abuse of the Akidah of Morals at State Islamic Junior High School Miftahul Qulub Mojokerto*. Thesis, Islamic Education Department, Faculty of Education and Teachership, State Islamic Maulana Malik Ibrahim University Malang. Thesis Advisor: Dr. H. Sugeng Listyo Prabowo, M.Pd.

The learning motivation is one part of the teaching and learning process. The low value of learners found one of them can come from the minimal learning motivation resulting in the lack of effort to improve his ability. The attraction is the skill to attract attendance or interest. One way to improve the appeal and learning motivation is to use the media learning. Quizizz's application is defined as a tool for online learning media containing an interactive game-shaped quiz and can be run through electronic devices such as smartphone, laptops, and computers.

The purpose of this research is to test the effects of the quizizz application on learning motivation through the appeal of learners. It's a quantitative research with the type of explanatory research. The population of this research is all learners of class VIII E MTs Miftahul Qulub Mojokerto to a total of 30 individuals. The taking of samples using the saturated samples or taking the entire population of 30 individuals. Data analysis uses path analysis to identify the impact between variables.

The result of the study include: (1) the use of quizizz application affects learners' appeal, (2) the quizizz application hasn't impacted learning motivation of learners, (3) the appeal of the quizizz application can't increase the learning motivation of learners, (4) there is no effect incarnate from the quizizz application to the learning motivation through the appeal, so the appeal of the quizizz application can not stimulate learners in increasing the motivation for learning in the teaching process.

Keywords: Quizizz Application, Attraction, Learning Motivation

مستخلص البحث

بومي، وسنو رانغكا أمورا. 2022. تأثير تطبيق قويزيز على الدافع من الجاذبية في التعلم لطلاب مدرسة المتوسطة الإسلامية مفتاح القلوب بموجوكرتو. بحث جامعي، قسم التربية الإسلامية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: د. سوكينغ ليستيو برابوو، الماجستير.

الدافع في التعلم هو جزء من عملية التعلم والتعليم. يمكن أن تأتي إحدى الدرجات المنخفضة التي حصل عليها الطلاب من الافتقار في دافع التعلم مما يؤدي إلى عدم بذل جهد لإبراز قدراتهم. الجاذبية هي المهارة لجذب الانتباه أو الاهتمام. تتمثل إحدى من الطرق لزيادة الجاذبية والدافع في التعلم باستخدام وسائط التعلم. فيُعرف تطبيق قويزيز أي "quizizz" على أنه أداة تُستخدم كوسيلة تعليمية عبر الإنترنت تحتوي على اختبارات تفاعلية في شكل الألعاب ويمكن تشغيلها من خلال الأجهزة الإلكترونية مثل المحمول والحاسوب والكمبيوتر.

تهدف هذا البحث لدراسة تأثير تطبيق قويزيز على جاذبية الطلاب ودوافعهم في التعلم. هذا البحث هو بحث كمي ببحث توضيحي. كان مجتمع هذه الدراسة من طلاب الصف الثامن "ه أي E" في مدرسة المتوسطة الإسلامية مفتاح القلوب بموجوكرتو، وهذا من 30 الفرد. استخدم الباحث أخذ العينات عينة مشبعة أو أخذ السكان بالكامل، أي 30 فردا. يستخدم تحليل البيانات بتحليل المسار لتحديد التأثير بين المتغيرات. فنتائج هذا البحث بأنه (1) يؤثر استخدام تطبيق قويزيز على جاذبية الطلاب تأثيرا جيدا، (2) تطبيق قويزيز ليس له تأثير على دافع الطلاب في التعلم، (3) لا يمكن جاذبية تطبيق قويزيز على زيادة الطلاب في دافع تعلمهم، (4) لا يوجد أي تأثير ناشئ عن تطبيق قويزيز على دافع التعلم من خلال الجاذبية، بحيث لا يمكن لجاذبية تطبيق قويزيز أن تدفع إلى الطلاب على زيادة دافع التعلم في عملية التعلم والتعليم.

الكلمات المفتاح: تطبيق قويزيز، الجاذبية، دافع التعلم.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu peran signifikan pada sebuah pembelajaran ialah adanya motivasi belajar dari peserta didik. Purwanto berpendapat bahwa aspek yang memengaruhi terhadap motivasi belajar yang dimiliki peserta didik terdiri dari dua aspek, yaitu *intern aspect* dan *ekstern aspect*. *Intern aspect* yaitu perhatian peserta didik yang berasal dari rasa ingin tahu, dan *ekstern aspect* yaitu aspek keluarga yang meliputi hubungan, masalah, kondisi keluarga dan lain sebagainya. Selain aspek keluarga juga terdapat aspek sekolah yang berupa media pembelajaran.¹ Tercantum pada undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 4 ayat 2 bahwa pendidik dan tenaga pendidik memiliki kewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.²

Berdasar pada undang-undang di atas, seorang pendidik hendaknya dapat memotivasi belajar peserta didik, salah satunya yaitu memakai media belajar yang tepat dan efektif dengan harapan peserta didik dapat menguasai pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang baik. Namun, tidak sedikit pendidik yang masih memakai model pembelajaran konvensional dan monoton seperti ceramah dengan media berupa LKS/LKPD, buku paket, dan perpustakaan. sehingga banyak peserta didik yang tidak fokus sekaligus minimnya semangat untuk mempelajari materi sebelum materi tersebut diajarkan. Peserta didik juga berkemungkinan besar untuk mudah jenuh dan bosan yang mengakibatkan berkurangnya motivasi peserta didik pada pembelajaran.³

¹ Lusi Marleni, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri Bangkinang", *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1 (2016), Hlm. 152-153.

² Halimatus Solikah, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020", *Jurnal Mahasiswa UNESA*, (2020), Hlm. 2.

³ Halimatus Solikah, *Pengaruh Penggunaan Media*, Hlm. 2.

Padahal banyak pilihan media pembelajaran yang dapat dipakai oleh pendidik. Diantaranya berupa media elektronik, media cetak, bagan, permainan, dan lain-lain.

Menurut pendapat banyak pegiat ilmu pendidikan seperti yang tercantum pada salah satu buku dari Usman Baasyiruddin, mengatakan bahwa media pembelajaran dinilai sangat menunjang kegiatan belajar mengajar entah itu di dalam kelas maupun di luar kelas. Kegiatan pembelajaran dapat dikatakan efektif ketika keadaan dan situasinya mendukung, atraktif, nyaman, dan menyenangkan. Karena hal tersebut, pendidik diwajibkan untuk memanfaatkan dan memakai perangkat pembelajaran yang ekonomis, efisien sekaligus melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran.⁴ Seperti mengembangkan media pembelajaran yang memakai komputer, laptop, atau ponsel sehingga bisa dilakukan tidak hanya ketika berada di dalam kelas saja.⁵ Pemanfaatan ketiga media tersebut salah satunya adalah dengan aplikasi pembelajaran berbentuk permainan yaitu quizizz.

Quizizz adalah media pembelajaran berbasis web dan aplikasi yang di dalamnya terdapat soal-soal *multiple choice* (pilihan ganda). Dengan menggunakan aplikasi quizizz pada pembelajaran Akidah Akhlak memberikan peluang peserta didik untuk meningkatkan semangat belajar, hal ini dikarenakan aplikasi quizizz menuntut peserta didik lebih tangkas, cermat, dan tepat untuk memperoleh poin tertinggi. Melalui aplikasi quizizz ini pendidik juga dapat melihat perkembangan peserta didik dalam memahami penyampaian pelajaran melalui cara yang terbilang berbeda dari biasanya.

Hal ini sesuai dengan apa yang diutarakan oleh Bu Afifah selaku pengampu mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII E MTs Miftahul Qulub Mojokerto. Menurut beliau ketika pembelajaran menggunakan media quizizz di laboratorium komputer, sebagian besar peserta didik bersemangat dalam

⁴ Usman Baasyiruddin, *Media Pembelajaran*, (Jakarta Selatan: Cutat Pers, 2002), Hlm. 94.

⁵ Agung Setiawan, Sri Wigati, dan Dwi Sulistyaningsih, "Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020", *EDUSAINTEK* 3, (2019), Hlm. 168.

proses pembelajaran jika dibandingkan dengan menggunakan media papan tulis.⁶

Dari pernyataan-pernyataan yang sudah dijelaskan, sehingga peneliti merasa terdorong untuk meneliti lebih mendalam mengenai ada tidaknya pengaruh dari aplikasi Quizizz pada daya tarik dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Dengan ini penulis ingin mengadakan sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Aplikasi Quizizz terhadap Daya Tarik dan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Miftahul Qulub Tawar Mojokerto”.

B. Pembatasan Masalah

Dilihat dari identifikasi masalah yang dipaparkan, maka batasan masalah yang ada pada penelitian ini antara lain:

1. Permasalahan yang dikaji fokus pada pengaruh aplikasi quizizz pada daya tarik dan motivasi peserta didik pada pembelajaran akidah akhlak dengan jenis materi pengetahuan.
2. Aplikasi quizizz adalah media yang digunakan pada penelitian ini.
3. Responden pada penelitian ini adalah peserta didik perempuan kelas VIII E MTs Miftahul Qulub Mojokerto.
4. Penelitian dilakukan di MTs Miftahul Qulub Mojokerto.
5. Penelitian dilaksanakan ketika pembelajaran secara tatap muka (PTM).

C. Rumusan Masalah

Melalui latar belakang yang dipaparkan, sehingga rumusan masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Adakah pengaruh aplikasi quizizz terhadap daya tarik peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Miftahul Qulub Tawar Mojokerto?

⁶ Afif Trisanti, *wawancara pra penelitian* (Mojokerto, 1 Maret 2022).

2. Adakah pengaruh aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Miftahul Qulub Tawar Mojokerto?
3. Adakah pengaruh daya tarik terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Miftahul Qulub Tawar Mojokerto?
4. Adakah pengaruh aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik melalui daya tarik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Miftahul Qulub Tawar Mojokerto?

D. Tujuan Penelitian

Dilihat dari rumusan masalah yang dipaparkan, maka tujuan penelitian ini antara lain:

1. Demi membuktikan adanya pengaruh aplikasi quizizz pada daya tarik peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Miftahul Qulub Tawar Mojokerto.
2. Demi membuktikan adanya pengaruh aplikasi quizizz pada motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di SMA Negeri 1 Pacet Mojokerto.
3. Demi membuktikan adanya pengaruh daya tarik terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Miftahul Qulub Tawar Mojokerto?
4. Demi membuktikan adanya pengaruh aplikasi quizizz pada motivasi belajar peserta didik melalui daya tarik pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Miftahul Qulub Tawar Mojokerto.

E. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang didapatkan pada penelitian ini dibagi ke dalam dua jenis, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

menginformasikan tambahan pengetahuan secara teoritis kepada pembaca dan pendidik khususnya pendidik yang mengajarkan mata pelajaran Akidah Akhlak dalam meningkatkan daya tarik juga motivasi belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

- a. Pada peneliti: Temuan penelitian ini bisa dijadikan catatan pengetahuan mengenai media pembelajaran sekaligus sebagai pengalaman membuat karya tulis ilmiah.
- b. Pada pendidik: Temuan penelitian ini bisa digunakan untuk referensi lanjutan mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan pada saat mengajar materi pelajaran.
- c. Pada peserta didik: Temuan penelitian ini diharapkan mampu menunjang untuk mengatasi kurangnya minat juga semangat peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- d. Pada mahasiswa: Temuan penelitian ini bisa dijadikan sebagai tambahan literatur sekaligus referensi penelitian pada masa selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Dalam bahasa Yunani, media berarti “*medius*” yaitu tengah atau perantara.⁷ Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (AECT) berpendapat bahwa media adalah alat penyalur pesan dan pengetahuan. Sementara itu, Asosiasi Pendidikan Nasional (NEA) memberikan tanggapan mengenai media yaitu hubungan, yang berupa rancangan atau audiovisual dan lain-lain yang digunakan pada pembelajaran.⁸ Kemudian jika dilihat secara garis besar, Gerlach dan Ely berpendapat bahwa media adalah orang, materi dan peristiwa yang membuat peserta didik mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap.⁹ Dari pendapat Gerlach dan Ely tersebut, bisa dikatakan bahwa media pembelajaran sebagai instrumen pendukung berupa objek yang bisa dipakai demi mengembangkan pikiran, perasaan, kemampuan dan keterampilan pada pembelajaran.

Melalui berbagai tanggapan yang telah disebutkan, disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah media penyalur pesan dan pengetahuan berupa materi bahan ajar dari pendidik pada peserta didik. Pemakaian media pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar bisa memacu keinginan dan minat, memacu motivasi, juga memacu kemampuan dan keterampilan. Dengan adanya media pembelajaran, maka diharapkan seorang pendidik dapat menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan dan target pembelajaran.

Kegunaan media pembelajaran adalah untuk membantu jalannya pembelajaran yang dibuat dan ditata oleh pendidik. Media pembelajaran terdapat pada komponen metode mengajar yang berfungsi untuk meningkatkan korelasi antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan

⁷ Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014) Hlm. 4.

⁸ Sadiman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Gravindo Persada, 1986), Hlm. 6

⁹ Arsyad, *Media Pembelajaran*, Hlm. 4.

tempat belajar.¹⁰ Fungsi dari media belajar secara umum antara lain yaitu:

- a. Memerjelas dalam menyampaikan materi pembelajaran agar tidak hanya berbentuk kata-kata secara tertulis maupun secara lisan.
- a. Memerluas ruang, waktu dan daya indera yang dituangkan pada gambar, film, dan lain-lain.
- b. Membuat peserta didik menjadi aktif dan meningkatkan keinginan maupun interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sehingga nantinya membuat peserta didik mandiri dalam belajar sesuai kemampuan dan minatnya.
- c. Mengirimkan stimulus belajar dan pengalaman yang sama, sehingga mengakibatkan adanya persamaan pemahaman.

Media pembelajaran memiliki banyak ragam dan bentuk, namun Rustam berpendapat bahwa media pembelajaran terbagi menjadi lima kelompok yang didasarkan pada jenisnya, antara lain:¹¹

- a. Media visual, dengan memanfaatkan indera penglihatan yang biasanya berupa gambar diam ataupun gambar bergerak.
- b. Media audio, dengan memanfaatkan indera pendengaran yang biasanya berupa suara seperti pada radio, kaset suara, dan sebagainya.
- c. Media audio visual, dengan memanfaatkan indera penglihatan dengan indera pendengaran atau bisa juga dikatakan sebagai kombinasi antar kedua indera tersebut. Contohnya seperti video pendidikan, televisi, dan lain sebagainya.
- d. Media kelompok penyaji, Donald T. Tosti dan John R. Ball berpendapat bahwa media kelompok penyaji dibagi menjadi tujuh jenis, yaitu:
 - 1) Grafis, gambar diam, dan bahan cetak.
 - 2) Media proyeksi diam.
 - 3) Media audio.

¹⁰ Sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011), Hlm. 3.

¹¹ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Kmputer*, (Bandung: Alfabeta, 2018), Hlm. 145.

- 4) Media audio visual.
 - 5) Media gambar hidup atau film.
 - 6) Media televisi.
 - 7) Multimedia.
- e. Media objek, berupa objek tiga dimensi yang menyajikan penjelasan memakai ciri fisik seperti ukuran, bentuk, berat, susunan, warna, kegunaan, dan lain-lain. Media objek dibagi menjadi dua kelompok yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti.
 - f. Media interaktif berbasis komputer, yaitu perangkat yang berbasis program interaktif dan dapat diakses pada komputer, ponsel, laptop, dan lain sebagainya.

Dari banyaknya ragam maupun bentuk media pembelajaran tersebut, maka terdapat poin-poin penting sebagai penentu media pembelajaran mana yang akan digunakan, diantaranya adalah:¹²

- a. Keselarasan dengan tujuan pembelajaran. Dalam pemilihan media pembelajaran, tujuan dari pembelajaran merupakan hal utama yang harus diperhatikan. Karenanya, media pembelajaran yang dipilih haruslah jelas, praktis, kategoris juga tercermin pada perbuatan.
- b. Kesesuaian dengan objek pembelajaran. pengaplikasian media pembelajaran haruslah sesuai dengan isi yang akan diajarkan, disebabkan karena kesesuaian tersebut nantinya yang berdampak pada motivasi juga hasil belajar peserta didik.
- c. Kondisi peserta didik. Dalam pemilihan media perlu memerhatikan usia, kecerdasan, tingkat pendidikan, budaya, dan lingkungan dari siswa yang diajar.
- d. Ketersediaan media. Tak jarang media belajar yang tepat itu tidak tersedia di sekolah dan tidak memungkinkan untuk pendidik mendesain ataupun merancang media tersebut. Oleh karenanya pemilihan media pembelajaran juga harus

¹² Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), Hlm. 17.

memerhatikan ketersediaannya atau kemungkinan pendidik untuk mendesain atau merancang sendiri media tersebut.

- e. Mutu teknis, Media pembelajaran yang saat dipakai berfungsi dengan baik pada penyampaian isi pelajaran pada peserta didik akan memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran.
- f. Biaya. Pemilihan media pembelajaran juga harus memerhatikan biaya yang dikeluarkan. Jika perbandingannya setara antara pengeuaran biaya dengan hasil yang didapat, maka media tersebut termasuk ke dalam media yang baik untuk digunakan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Ajang Mulyadi, dkk menjelaskan bahwa ternyata media belajar memiliki pengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut dibuktikan dengan terpenuhinya syarat media dapat dibilang efektif.¹³ Pada penelitian yang dilakukan oleh Widayanti dan Purnama S. P. Mengatakan bahwa menggunakan media belajar termasuk media aplikasi quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, hal tersebut dibuktikan dengan hasil bahwa terdapat perbedaan antara pemakaian media aplikasi quizizz dengan tanpa menggunakan media aplikasi quizizz, peserta didik yang menggunakan media aplikasi quizizz dalam pembelajaran terlihat lebih aktif dan semangat belajar dibandingkan dengan tanpa menggunakan aplikasi quizizz.¹⁴

Dari buku yang ditulis oleh Nur Hidayah, dkk juga mengatakan bahwa seorang pendidik diharuskan untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, karena motivasi berpengaruh pada perilaku belajar. Sebagai pihak yang memotivasi peserta didik, pendidik dapat melakukan hal-hal seperti berikut:¹⁵

¹³ Ajang Mulyadi, dkk, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi", *JPAK Jurnal Pendidikan Akuntansi dan Keuangan*, 1 (2016), Hlm. 47-48.

¹⁴ Widayanti dan Purnama Syae Purrohman, "Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V", *Jurnal Educatio*, 3 (2021), Hlm. 816.

¹⁵ Nur Hidayah, dkk, *Psikologi Pendidikan*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2017), Hlm. 132-133.

- a. Pendidik harus menguasai ilmu yang akan diajarkan, sehingga pendidik harus tetap belajar dengan cara mencari sumber maupun media sehingga nantinya seorang pendidik dapat menjabarkan ilmu secara lebih luas.
- b. Pendidik hendaknya dapat melihat kekurangan dari peserta didik sehingga nantinya kekurangan tersebut dapat dirubah sedikit demi sedikit.
- c. Mencontohkan pada peserta didik untuk mencintai ilmu.
- d. Menjelaskan kembali materi yang dianggap susah untuk dipahami oleh peserta didik, baik dengan memanfaatkan metode belajar maupun memanfaatkan media belajar sehingga peserta didik diharapkan dapat memahami materi dengan lebih mudah.

Namun, ada beberapa penelitian yang menyatakan bahwa media belajar terutama yang menggunakan media aplikasi tidak berpengaruh pada motivasi belajar siswa, seperti penelitian yang dilakukan oleh Aditya Pradana dan Dwi Cahyo Kartiko yang menyatakan bahwa penggunaan media belajar berupa aplikasi *Smart PJOK* tidak dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik, hasil tersebut diperoleh dari uji-t dengan nilai $0,544 > 0,05$.¹⁶ Begitupun dengan penelitian yang dilakukan oleh Fina Aenilah, Yoyon Sutresna, dan Taupik Sopyan yang menyatakan bahwa pemakaian *whatsapp group* dan *google classroom* tidak berdampak pada motivasi peserta didik, hal tersebut diakibatkan oleh faktor dalam diri peserta didik maupun dari luar diri peserta didik.¹⁷

¹⁶ Aditya Pradana dan Dwi Cahyo Kartiko, "Pengaruh Aplikasi Smart PJOK Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19", *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 3 (2021), Hlm. 337.

¹⁷ Fina Aenilah., Yoyon Sutresna., Taupik Sopyan, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Whatsapp Group dan Google Classroom Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa", *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 3 (2021), Hlm. 211.

2. Aplikasi Quizizz

Quizizz ialah media pendidikan berupa aplikasi yang mendorong peserta didik aktif pada aktivitas kelas yang atraktif.¹⁸ Quizizz juga diartikan sebagai alat yang dijadikan media pembelajaran berbasis *online* yang berisi kuis interaktif berbentuk game dan dapat dijalankan melalui perangkat elektronik seperti gawai, laptop, dan komputer.¹⁹

Keunggulan dari aplikasi quizizz ini ialah memiliki durasi pada setiap soal yang mengakibatkan peserta didik dituntut untuk berpikir cepat dan tepat ketika menjawab setiap pertanyaan. Keunggulan selanjutnya ialah pilihan jawaban tiap pertanyaan disajikan menggunakan tampilan yang menarik berupa warna dan gambar, pendidik yang juga sebagai operator dapat memantau melalui perangkat yang digunakan.²⁰ Setiap kuis yang diberikan melalui quizizz memiliki urutan soal yang berbeda sehingga peserta didik tidak dapat mencontek satu sama lain. Quizizz juga bisa digunakan dengan menggunakan mode jarak jauh, sehingga entah itu di kelas ataupun di rumah masing-masing pembelajaran dapat tetap berlangsung.

Kekurangan dari media quizizz ini yaitu peringkat peserta didik dapat turun meskipun menjawab soal dengan benar, hal tersebut dikarenakan adanya faktor durasi pada tiap soal yang memengaruhi skor perolehan dari jawaban yang benar sekaligus kecepatan dalam memilih jawaban tersebut. Kekurangan selanjutnya adalah pada media quizizz ini dipengaruhi oleh kekuatan dan kestabilan jaringan internet, jika jaringan internet tidak kuat atau tidak stabil maka dapat berakibat *disconnect* yang menghambat peserta didik dalam menjawab soal.

Pada *update* terbaru aplikasi quizizz, guru atau pendidik dapat mendesain materi pelajaran yang akan diajarkan sekaligus menyisipkan

¹⁸ Fang Zhao, "Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom", *International Journal of Higher Education*, 1 (2019), Hlm. 56.

¹⁹ Ashimatul Wardah Al Mawaddah dkk, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu*, 5 (2021), Hlm. 3111.

²⁰ Cahyani Amildah Citra dan Brilliant Rosy, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Kelintang Surabaya", *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 2 (2020), Hlm. 263.

soal pada materi tersebut. Sehingga diharapkan peserta didik dapat benar-benar memahami materi yang dipelajari.

Adapun prosedur dalam menjalankan aplikasi quizizz, antara lain:

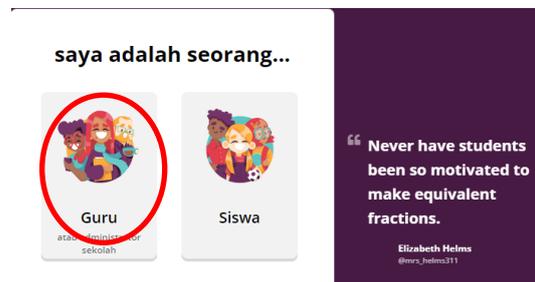
a. Membuat akun quizizz

- 1) Masuk ke laman <https://quizizz.com/>
- 2) Klik *sign up* dengan memasukkan akun e-mail google beserta *password* e-mail.
- 3) Kemudian klik sekolah.



Gambar 2. 1 Membuat Akun Quizizz

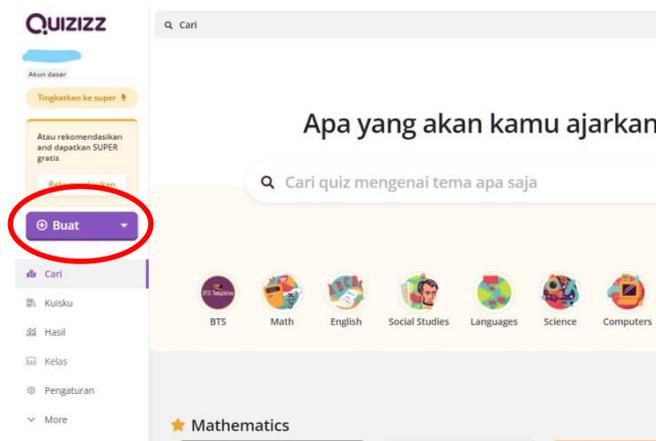
- 4) Terakhir yaitu klik guru.



Gambar 2. 2 Membuat Akun Quizizz

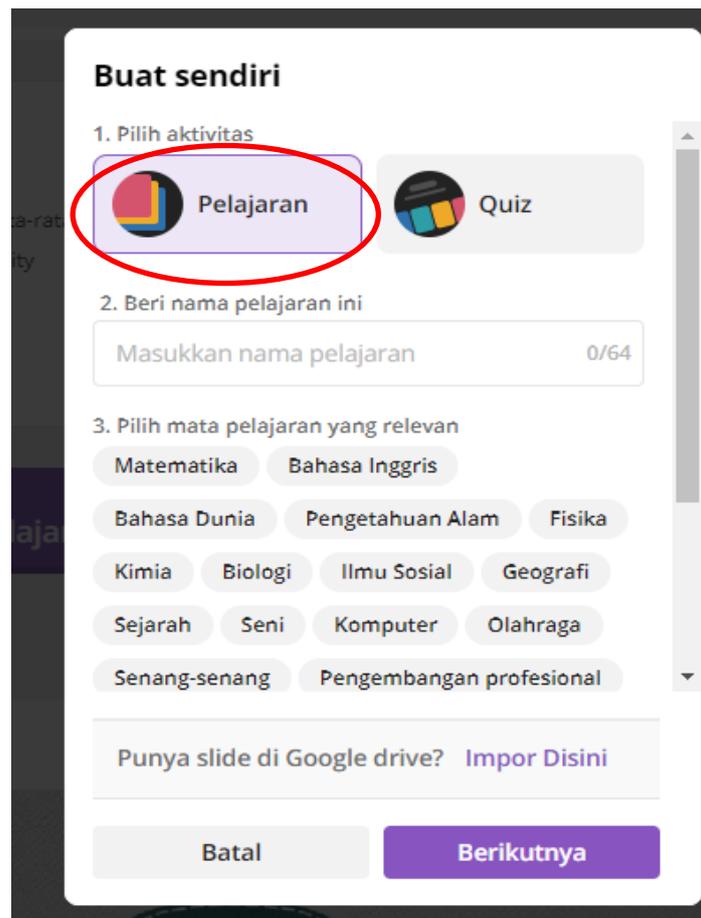
b. Mendesain materi pelajaran pada aplikasi quizizz

1) Klik “Buat” pada halaman quizizz.com.



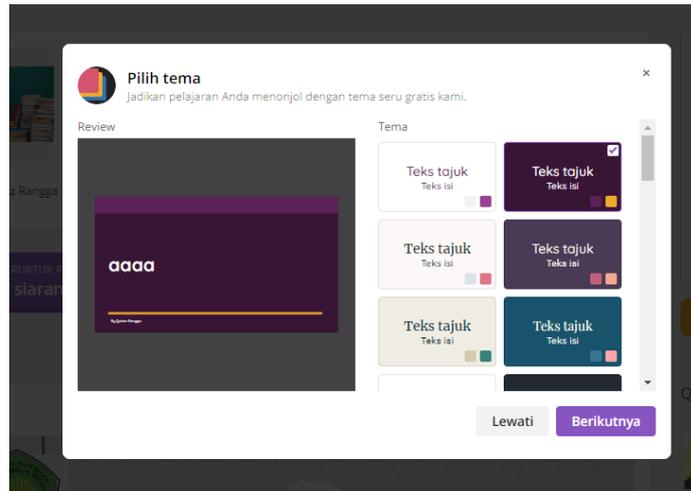
Gambar 2. 3 Membuat Materi Pelajaran di Quizizz

2) Pilih “Pelajaran” dan masukkan nama pelajaran beserta mata pelajarannya.



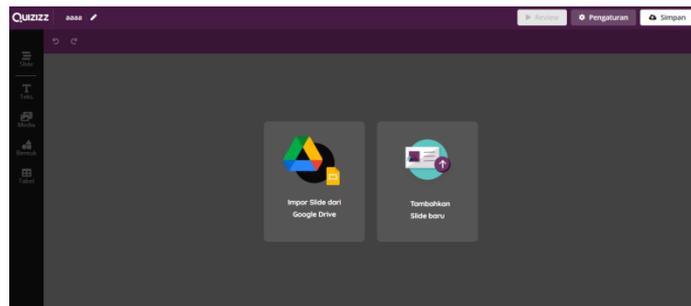
Gambar 2. 4 Membuat Materi Pelajaran di Quizizz

3) Pilih tema agar materi terlihat menarik



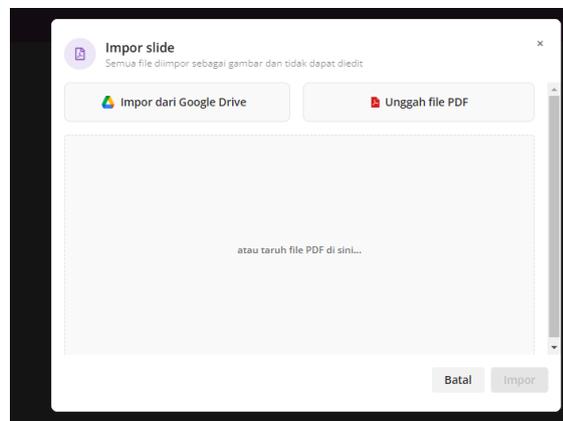
Gambar 2. 5 Membuat Materi Pelajaran di Quizizz

4) Pilih antara “impor file dari google drive” atau “tambahkan slide baru”.



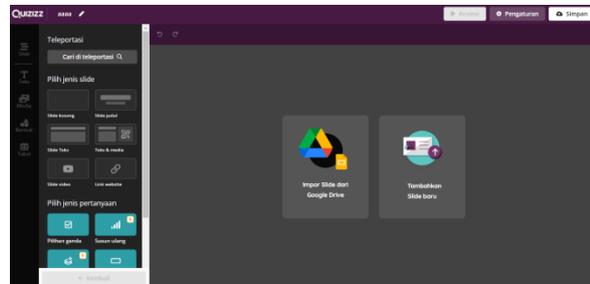
Gambar 2. 6 Membuat Materi Pelajaran di Quizizz

a) Jika memilih “impor file dari google drive”, maka akan muncul pilihan “impor dari google drive” dan “unggah file PDF”.



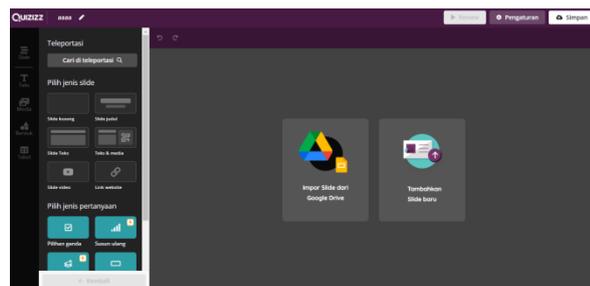
Gambar 2. 7 Membuat Materi Pelajaran di Quizizz

- b) Jika memilih “tambahkan slide baru”, maka akan muncul berbagai pilihan mengenai jenis slide dan jenis pertanyaan pada layar sebelah kiri.



Gambar 2. 8 Membuat Materi Pelajaran di Quizizz

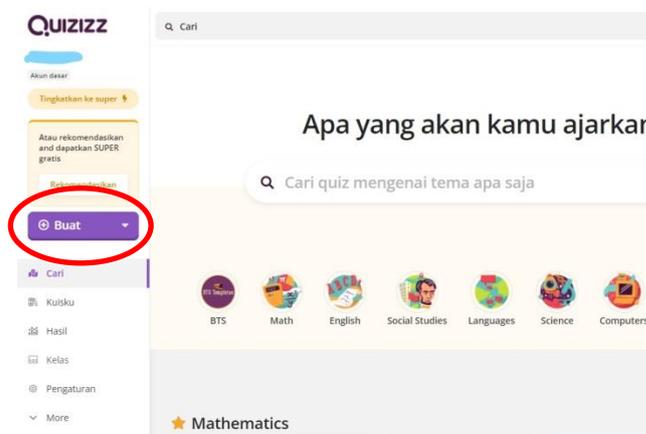
- c) Jika sudah selesai membuat materi, klik simpan pada pojok kanan atas



Gambar 2. 9 Membuat Materi Pelajaran di Quizizz

- c. Mendesain soal pada aplikasi quizizz

- 1) Klik “Buat” pada halaman quizizz.com.

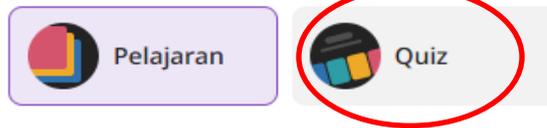


Gambar 2. 10 Membuat Soal di Quizizz

- 2) Pilih Quiz dan masukkan nama pelajaran beserta mata pelajarannya.

Buat sendiri

1. Pilih aktivitas



2. Beri nama pelajaran ini

 0/64

3. Pilih mata pelajaran yang relevan



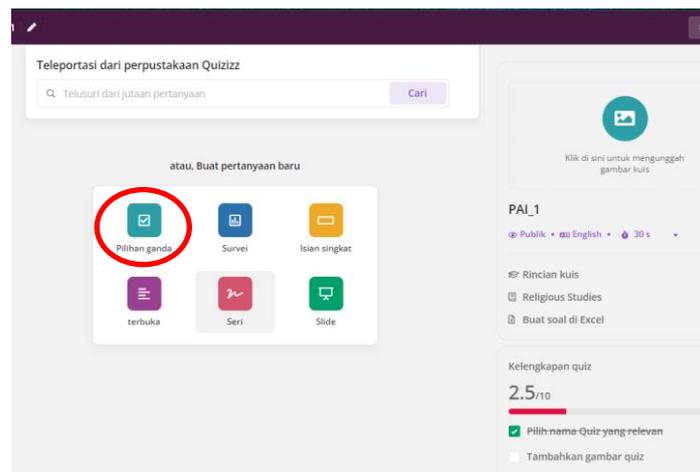
Punya slide di Google drive? [Impor Disini](#)

Batal

Berikutnya

Gambar 2. 11 Membuat Soal di Quizizz

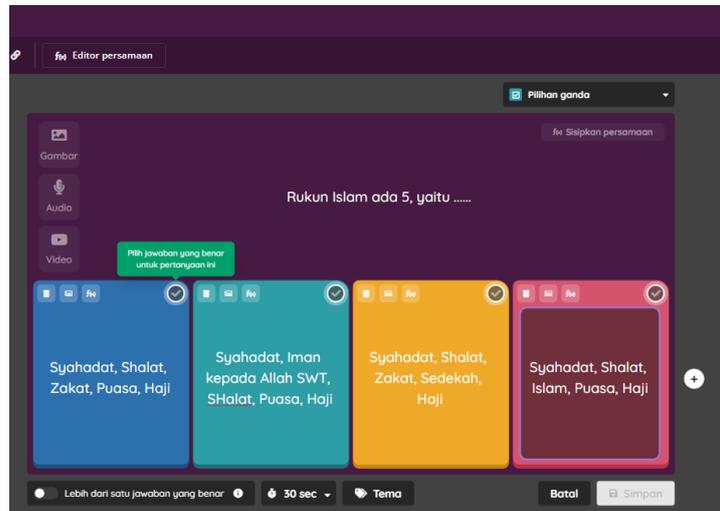
- 3) Pilih jenis kuis. Misalnya “pilihan ganda”.



Gambar 2. 12 Membuat Soal di Quizizz

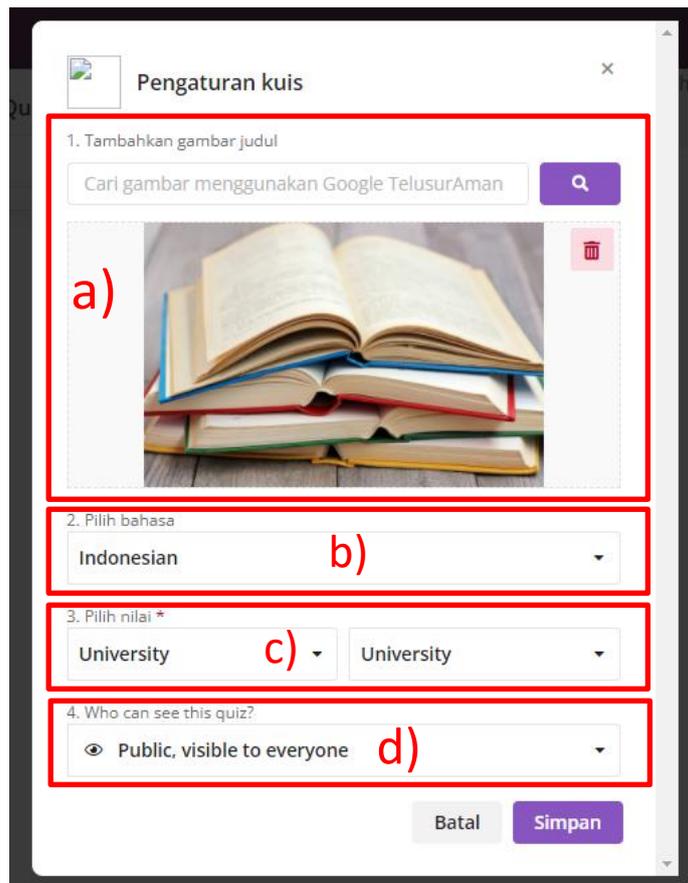
- 4) Buat pertanyaan, pilihan jawaban, dan klik jawaban mana yang benar. Di sini kita juga dapat menambahkan gambar, audio, video, dan juga dapat mengatur durasi

untuk mengerjakan soal tersebut. Jika sudah, klik simpan.



Gambar 2. 13 Membuat Soal di Quizizz

5) Selanjutnya kita dapat menambahkan opsi seperti:



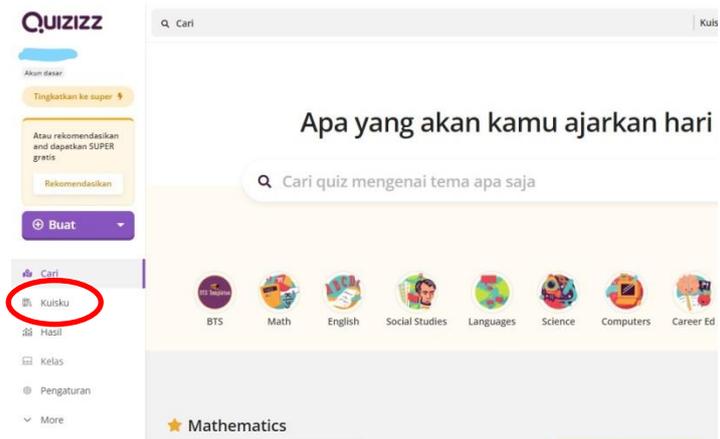
Gambar 2. 14 Membuat Soal di Quizizz

Keterangan:

- a) Menambahkan gambar judul. Dapat melalui google.com atau galeri
 - b) Memilih bahasa.
 - c) Memilih tingkatan kelas. Misalnya tingkatan universitas sampai universitas.
 - d) Memilih siapa saja yang dapat melihat soal. Pilihannya yaitu pribadi atau umum.
- 6) Terakhir, klik simpan. Maka soal yang dibuat akan tersimpan di beranda quizizz.com.

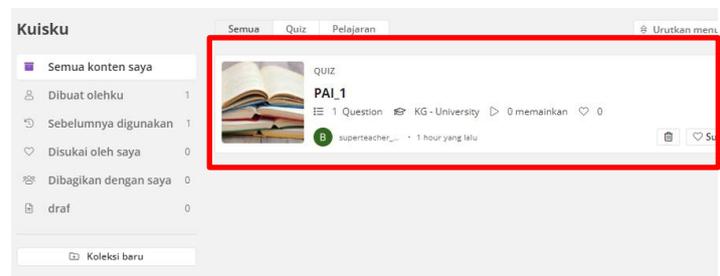
d. Memublikasikan soal

1) Klik “kuisku”.



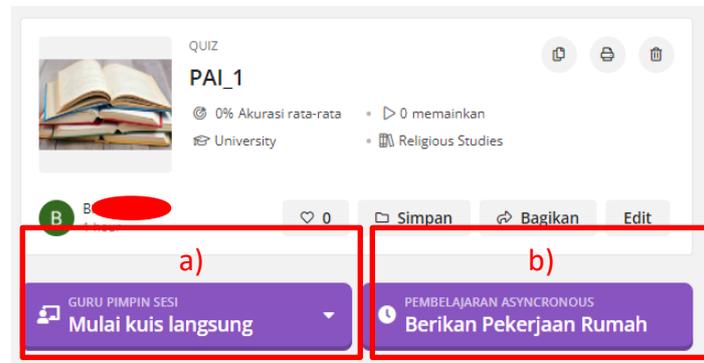
Gambar 2. 15 Memublikasikan Soal di Quizizz

2) Klik kuis mana yang akan dipulikasi.



Gambar 2. 16 Memublikasikan Soal di Quizizz

- 3) Klik “mulai kuis langsung” jika kuis akan dimulai saat itu, dan klik “Berikan Pekerjaan Rumah” jika kuis itu dijadikan sebagai pekerjaan rumah (PR).



Gambar 2. 17 Memublikasikan Soal di Quizizz

Keterangan:

- a) Jika memilih “Mulai kuis langsung”, maka langkah selanjutnya yaitu:
- Memilih mode. Mode tim jika dikerjakan secara berkelompok, mode klasik dan mode ujian jika dikerjakan individu.

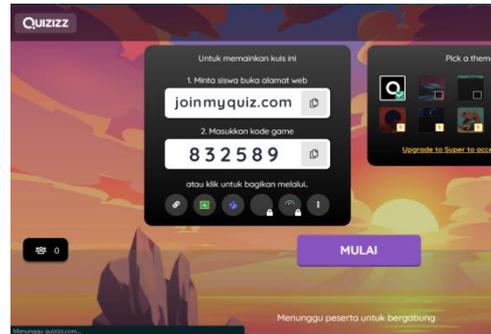


Gambar 2. 18 Mulai Kuis Langsung

- Menyuruh peserta didik untuk masuk ke laman kuis dengan membuka alamat web dan kode game yang tertera, tunggu sampai

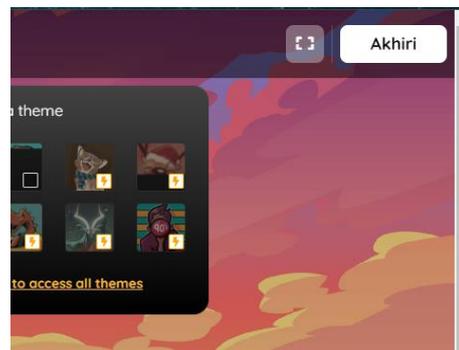
semua peserta didik masuk ke laman dan setelah itu klik mulai.

Pada laman ini pendidik dapat memantau peringkat peserta didik yang mengerjakan kuis.



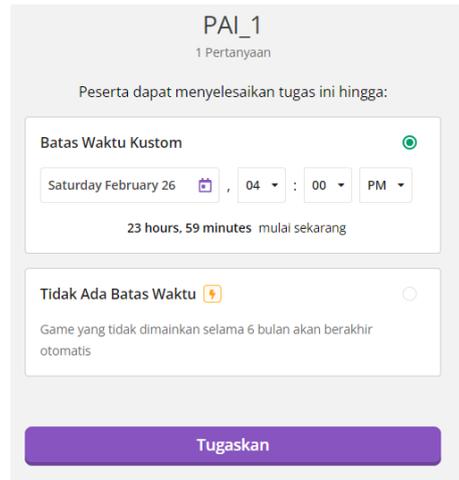
Gambar 2. 19 Mulai Kuis Langsung

- Jika sudah selesai mengerjakan kuis, maka klik “akhiri” untuk mengakhiri sesi.



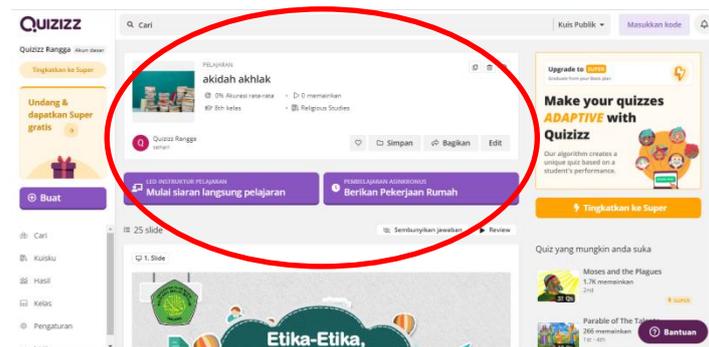
Gambar 2. 20 Mulai Kuis Langsung

- b) Jika memilih “Berikan Pekerjaan Rumah”, maka langkah selanjutnya yaitu:
- Mengatur sampai kapan pengerjaan kuis berlangsung. Jika sudah, klik “Tugaskan”.



Gambar 2. 21 Berikan Pekerjaan Rumah

- 4) Pengerjaan soal dapat dipantau pada halaman awal atau beranda quizizz. Pada beranda tersebut pendidik dapat memantau berapa persentase akurasi rata-rata peserta didik juga berapa orang pendidik yang mengerjakan soal tersebut.



Gambar 2. 22 Memublikasikan Soal di Quizizz

3. Motivasi Belajar

a. Motivasi

Motivasi diambil dari kata “motif”, yaitu kondisi individu yang menstimulasi tindakan demi tercapainya tujuan.²¹ MC. Donald berpendapat bahwa motivasi ialah berubahnya energi karena adanya rasa beserta respon pada tujuan individu.

²¹ Winarni, M. Anjariah, Romas M. Z., “Motivasi Belajar Ditinjau Dari Dukungan Sosial Orang Tua Pada SMA”, *Jurnal Psikologi*, 1 (2016).

Kemudian oleh MC. Donald merincikannya menjadi tiga poin utama yaitu:²²

- 1) Motivasi adalah awal berubahnya energi pada diri seseorang.
- 2) Motivasi muncul disertai dengan rasa yang terjadi karena pengaruh eksternal pada diri seseorang yang meliputi emosi, kejiwaan, dan afeksi yang nantinya berdampak pada perilaku seseorang tersebut.
- 3) Motivasi muncul karena adanya tujuan dari individu. Jadi motivasi bisa dikatakan perubahan energi pada diri seseorang yang terjadi karena pengaruh luar dari diri individu tersebut yang dipacu dengan tujuan yang ingin dicapai.

Pada kamus umum bahasa Indonesia, dijelaskan bahwa motivasi ialah hasrat melakukan tindakan secara sadar maupun tidak sadar untuk mencapai sebuah tujuan.²³ Dalam meningkatkan motivasi maka harus mengenali tempo kegiatan, persistensi tujuan kegiatan, pasrah juga ulet ketika menghadapi kesulitan, usaha untuk mencapai tujuan, kualifikasi prestasi, dan sikap terhadap sasaran kegiatan.²⁴

Jika dirincikan, terdapat tiga fungsi dari sebuah motivasi, yaitu:²⁵

- 1) Menjadi pendorong hal yang akan dikerjakan.
- 2) Mengarahkan untuk mengambil langkah dalam mencapai tujuan.
- 3) Menentukan tindakan dan menjauhi situasi yang dapat menghambat langkah untuk mencapai tujuan.

²² Rafika, Skripsi: *“Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa’ie Gondanglegi”* (Malang, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021), Hlm. 39.

²³ Rafika, *Pengaruh Penggunaan Media*, Hlm. 40.

²⁴ Ghulam Hamdu dan Lisa Agustina, “Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar”, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1 (2011), Hlm. 83.

²⁵ Rafika, *Pengaruh Penggunaan Media*, Hlm. 41.

Motivasi memiliki berbagai ragam jenis tergantung dari sudut pandang yang dilihat. Diantaranya adalah:²⁶

- 1) Motivasi dari sudut pandang dasar pembentukan.
 - a) Motivasi bawaan, yaitu motivasi yang sudah ada sejak lahir dan tidak perlu dipelajari. Seperti motivasi untuk makan, minum, dan sebagainya.
 - b) Motivasi yang dipelajari, yaitu motivasi yang ada karena dipelajari. Seperti motivasi mempelajari suatu ilmu.
- 2) Motivasi yang diutarakan oleh Woodworth dan Marquis.
 - a) Motivasi kebutuhan organis. Seperti makan, minum, bernafas, dan lain sebagainya.
 - b) Motivasi darurat. Misalnya motivasi untuk menyelamatkan diri, berusaha, dan membalas.
- 3) Motivasi jasmaniah. Seperti nafsu, reflek, dan insting.
- 4) Motivasi rohaniah atau kemauan yang dibagi ke dalam empat momen, antara lain:
 - a) Momen munculnya alasan. Misalnya seseorang yang baru pulang kemudian disuruh pergi ke warung untuk membeli makanan. Dapat dilihat bahwa seseorang yang baru pulang tadi muncul alasan baru untuk melakukan sesuatu yaitu pergi ke warung untuk membeli makanan.
 - b) Momen pilih. Yaitu ketika seseorang dalam situasi memilih beberapa pilihan untuk melakukan sesuatu.

²⁶ Rafika, *Pengaruh Penggunaan Media*, Hlm. 41-45.

- c) Momen putusan. Yaitu memilih keputusan dari beberapa pilihan untuk melakukan sesuatu.
- d) Momen terbentuknya kemauan. Yaitu adanya kemauan seseorang untuk mengerjakan sesuatu setelah memilih atau menimbang beberapa pilihan.

5) Motivasi intrinsik dan ekstrinsik

- a) Motivasi intrinsik yaitu motivasi yang berasal dari diri sendiri tanpa perlu dorongan dari luar. Misalnya seseorang yang suka menggambar tidak perlu lagi didorong untuk menggambar.
- b) Motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang berasal dari diri sendiri namun perlu adanya dorongan dari luar. Misalnya seseorang menggambar agar mendapatkan pujian dari banyak orang.

b. Belajar

Sudjana berpendapat bahwa belajar mencakup cara memandang, mengamati, dan memahami suatu hal. Pada proses belajar pasti dilaksanakan oleh pendidik dan peserta didik. Pendidik sebagai informan mengenai ilmu pengetahuan, dan peserta didik sebagai penerima informasi tersebut atau bisa dikatakan sebagai individu yang sedang melakukan kegiatan belajar.²⁷

Gagne dan Berlier berpendapat bahwa belajar adalah berubahnya sikap yang disebabkan oleh pengalaman. James O. Whitaker berpendapat belajar ialah timbulnya sikap atau perubahan sikap karena latihan juga pengalaman. Menurut pemaparan dari Cronbach, *“learning is shown by change in*

²⁷ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2012), Hlm. 83.

behaviour as a result of experience”, yang berarti belajar adalah aktivitas yang dilihat dari berubahnya sikap karena sebuah pengalaman.²⁸

Dalam ranah Islam, Oemar Muhammad al-Taomy al-Syeibani berpendapat bahwa upaya untuk mengubah sikap seseorang yang berdasarkan nilai Islam pada kehidupan baik secara pribadi atau umum adalah pengertian dari belajar. Imam Bawani berpendapat bahwa belajar adalah tuntunan jiwa raga mengenai hukum-hukum Islam yang membentuk kepribadian baik.²⁹

Pertama kali terjadi sebuah proses belajar termuat dalam Alquran yang mengisahkan nabi Adam as:³⁰

﴿قَالَ يَا آدَمُ أَنْبِئْهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ فَلَمَّا أَنْبَأَهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ قَالَ أَلَمْ أَقُلْ لَكُمْ إِنِّي أَعْلَمُ غَيْبَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَعْلَمُ مَا تُبْدُونَ وَمَا كُنْتُمْ تَكْتُمُونَ﴾

Artinya: “Wahai Adam! Beritahukanlah kepada mereka nama benda-benda ini”. Maka setelah diberitahukan kepada mereka nama-nama benda itu, Allah berfirman: “Bukankah sudah Kukatakan kepadamu, bahwa sesungguhnya Aku mengetahui rahasia langit dan bumi dan mengetahui apa yang kamu lahirkan dan apa yang kamu sembunyikan?”. (Q.S. al-Baqarah: 33).

Dalam belajar pasti ada hal yang dapat memengaruhinya, diantaranya adalah:³¹

- 1) Faktor fisiologis, yaitu kondisi fisik yang memengaruhi efektifitas pembelajaran. Contohnya seperti kesehatan dan kondisi fisik.
- 2) Faktor psikologis, yaitu kondisi psikis yang memengaruhi efektifitas pembelajaran. Contohnya

²⁸ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran*, Hlm. 85-86.

²⁹ Nidawat Nidawati, “Belajar Dalam Perspektif Psikologi dan Agama”, *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 1, (2013), Hlm. 21

³⁰ Al-Qur’ān, 2: 33.

³¹ Nidawati, *Belajar*, Hlm. 23-25.

seperti intelegensi (kecerdasan), fokus perhatian, minat, bakat, dan motivasi.

- 3) Faktor kelelahan, entah itu jasmani maupun mental memiliki dampak pada efektifitas pembelajaran.
- 4) Faktor lupa, yaitu tidak mampu mengenali hal-hal yang pernah dialami atau dipelajari dalam jangka dekat ataupun jauh.

Usaha yang dapat dilaksanakan demi mengendalikan faktor buruk yang berdampak pada proses belajar antara lain yaitu:³²

- 1) Menyarankan peserta didik untuk memeriksa kondisi badan sebelum memulai pembelajaran.
- 2) Membuat atau mencari tempat yang kondusif.
- 3) Fokus selama ± 30 menit, kemudian diselingi dengan istirahat sejenak sebelum melanjutkan pelajaran kembali.
- 4) Memahami kebutuhan peserta didik.
- 5) Berusaha untuk tidak menuntut peserta didik secara berlebihan baik pada pihak pendidik maupun orang tua peserta didik agar peserta didik merasa nyaman dan tidak tertekan.

c. Motivasi belajar

Mengutip dari Wina Sanjaya yang berpendapat bahwa motivasi belajar termasuk dalam bagian pokok pada pembelajaran. Ketika peserta didik memiliki nilai rendah, bisa saja bukan karena tidak mampu tetapi karena minimnya motivasi belajar yang berakibat pada kurangnya *effort* untuk mengeluarkan kemampuannya.³³ Imron berpendapat bahwa terdapat kaitan erat antara motivasi dengan prestasi yang diperoleh peserta didik pada pembelajaran. Pendapat ini bisa dipertanggungjawabkan melalui

³² Nidawati, *Belajar*, Hlm. 25-26.

³³ Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran", *Lantanida Journal*,² (2018), Hlm. 172-182.

banyaknya bukti yang berasal dari berbagai penelitian dengan kesimpulan bahwa tinggi rendahnya motivasi memengaruhi prestasi belajar peserta didik.³⁴

McClelland dalam Steers dan Porter berpendapat jika keinginan untuk memiliki prestasi membuatnya mengeluarkan *effort* yang tinggi ketika mendapatkan sebuah tugas. Dengan adanya motivasi karena ingin berprestasi mengakibatkan individu ingin dikenal berhasil memenuhi berbagai kebutuhan yang ada pada kehidupannya. Motivasi ini juga memiliki dampak baik bagi individu, karena dapat membuatnya bertanggung jawab dengan apa yang ia lakukan.³⁵

Menurut pendapat Lindargen dalam bukunya ada dua faktor yang memengaruhi sebuah motivasi yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi emosi, ketertarikan, keinginan, dan kebutuhan. Faktor eksternal meliputi keadaan di luar seseorang, pujian, sikap, ancaman dan harapan dari banyak pihak.³⁶

Sebelumnya pernah dibahas bahwa motivasi belajar peserta didik muncul salah satunya karena adanya motivasi intrinsik, dimana peserta didik tersebut belajar karena keinginannya (mandiri) tanpa disuruh pihak lain.³⁷ Sehingga, beberapa cara agar dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik peserta didik antara lain yaitu:³⁸

- 1) Mengetahui manfaat yang didapatkan dari pembelajaran.
- 2) Fokus pada pelajaran yang sangat disukai dan sesuai dengan keinginan.

³⁴ Ivor K. Davies, *Pengelolaan Belajar*, Terj. Sudarsono Sudirja, (Jakarta: Rajawali, 1999), Hlm. 214.

³⁵ Richard M. Steers dan Lyman W. Porter (eds.), *Motivation and Work Behaviour*, (New York: Mc. Graw-Hill, 1987), Hlm. 38-39.

³⁶ Henry Clay Lindargen, *Educational Psychology in the Classroom*, (Canada: John Willey & Sons, 1996), Hlm. 87.

³⁷ Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif*, (t.t.: Niaga Swadaya, 2005), Hlm. 30.

³⁸ Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif*, Hlm. 31.

- 3) Fokus pada jurusan yang sama dengan bakat yang dimiliki.
- 4) Menemukan jurusan yang berkemungkinan besar dapat bermanfaat untuk kedepannya.

Selain menumbuhkan motivasi intrinsik, peserta didik juga dapat menumbuhkan motivasi ekstrinsik yang merupakan kebalikan dari motivasi intrinsik, antara lain:³⁹

- 1) Hasrat mendapatkan nilai yang memuaskan.
- 2) Hasrat mendapatkan peringkat kelas maupun umum.
- 3) Hasrat lulus ujian.
- 4) Hasrat unggul dari orang lain.
- 5) Hasrat menjadi contoh bagi banyak orang.
- 6) Hasrat menjadi perhatian banyak orang karena keunggulan yang dimiliki.
- 7) Hasrat memenuhi tanggung jawab yang diberikan.

Selain peserta didik sendiri, seorang pendidik juga dapat menumbuhkan motivasi peserta didik di sekolah. Contohnya seperti:⁴⁰

- 1) Nilai

Banyak peserta didik yang terpacu atau termotivasi untuk memperoleh nilai yang tinggi, entah itu nilai ulangan maupun nilai rapor. Melihat hal ini, pendidik harus dapat melihat peluang yang ada melalui sebuah nilai yang diberikan pada peserta didik. Namun, pendidik juga harus memahami bahwa nilai yang diberikan belum tentu termasuk pada hasil belajar yang sesungguhnya dan yang memiliki arti penting. Maka dari itu, pendidik juga harus dapat menyusun bagaimana nilai tersebut dapat mencakup tidak hanya

³⁹ Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif*, Hlm. 31.

⁴⁰ Sudirman A. M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (t.t.: PT. Raja Grafindo, t.th.), Hlm. 91-94.

pada ranah kognitif, tetapi juga ranah keterampilan dan afeksi peserta didik.

2) Hadiah

Hadiah dapat menjadi salah satu pilihan pendidik untuk memacu peserta didik dalam belajar. Namun, di sisi lain hadiah ini tidak akan menarik individu yang memang tidak memiliki kemampuan dalam bidang atau mata pelajaran tertentu.

3) Kompetisi

Kompetisi secara individu maupun kelompok dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Hal ini sejalan dengan cara untuk menumbuhkan motivasi secara ekstrinsik seperti yang sudah dijelaskan di atas.

4) *Ego-involvement*

Demi menjaga harga diri yang dimiliki peserta didik, pasti mereka akan berusaha keras untuk berjuang. Hal tersebut dapat dimanfaatkan oleh pendidik dengan mengaitkannya pada kegiatan pembelajaran.

5) Mengadakan ulangan

Peserta didik pasti secara tidak langsung akan giat belajar ketika mendengar kata ulangan. Maka dari itu, pendidik dapat memanfaatkan hal tersebut guna meningkatkan motivasi belajar dari peserta didik. Namun, hendaknya jangan terlalu sering memberikan ulangan supaya peserta didik tidak merasa jenuh sehingga bukan menumbuhkan motivasi tetapi menurunkan motivasi belajar.

6) Mengetahui hasil pekerjaan

Ketika peserta didik mengetahui hasil belajarnya, peserta didik akan terpacu untuk meningkatkan motivasi belajarnya. Karena peserta didik kebanyakan

akan tidak puas dan termotivasi untuk berusaha meningkatkan hasil belajar tersebut.

7) Pujian

Ketika peserta didik mendapatkan pujian, tentunya peserta didik tersebut akan bangga dan meningkatkan kualitas belajarnya agar selalu mendapatkan sebuah pujian.

8) Hukuman

Hukuman memang terdengar sedikit kejam, namun dengan adanya hukuman juga dapat mengakibatkan tumbuhnya motivasi agar peserta didik tidak mendapatkannya.

9) Menumbuhkan minat peserta didik

Motivasi terikat dengan minat, sehingga motivasi dapat muncul karena adanya minat pada suatu pelajaran. Minat tersebut dapat ditumbuhkan dengan cara menumbuhkan kebutuhan peserta didik pada pelajaran, memberikan peluang kepada peserta didik agar memperoleh nilai yang baik, dan menggunakan bermacam-macam bentuk belajar mengajar.

4. Daya Tarik

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dijelaskan bahwa daya tarik ialah keterampilan untuk menarik atensi atau minat. Daya tarik dari mata pelajaran dapat dibentuk dengan cara merancang mutu pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. baiknya mutu pembelajaran yang dirancang, maka daya tarik yang ditimbulkan akan tinggi. Degeng dalam bukunya mengatakan bahwa faktor krusial dari dasar sebuah daya tarik tercipta dari cara mengorganisasi, cara menyampaikan, sekaligus cara mengelola pembelajaran yang sedang berlangsung.⁴¹

⁴¹ Diana Saraswati, Skripsi: *“Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wondershare Quiz Creator Untuk Meningkatkan Daya Tarik dan Hasil Belajar Daam Pembelajaran Sejarah*

Uno dan Nurdin berpendapat bahwa daya tarik pada kegiatan belajar mengajar adalah tolak ukur kesuksesan yang menarik peserta didik dalam mendalami sebuah pelajaran. Ada beberapa poin yang harus disiapkan oleh pendidik sehingga pembelajaran dapat menarik dan berjalan dengan baik, yaitu:

- a. Menyiapkan media belajar secara teratur.
- b. Menyesuaikan antara lingkungan belajar dengan objek materi pembelajaran.
- c. Membuat metode belajar yang serasi dengan karakter peserta didik.
- d. Memerlakukan peserta didik dengan baik dan tepat.

Selanjutnya, media pembelajaran dapat dikatakan memiliki daya tarik jika:⁴²

- a. Peserta didik fokus pada pembelajaran dan dapat mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir dengan baik.
- b. Peserta didik tidak kesulitan dalam menggunakan media.
- c. Peserta didik tertarik untuk memahami keseluruhan pembelajaran yang berlangsung.
- d. Peserta didik memahami pembelajaran yang dibuktikan dengan menjawab soal yang diberikan.
- e. Peserta didik mencari informasi tambahan tanpa disuruh mengenai materi pelajaran yang disampaikan.

Adapun faktor-faktor yang memengaruhi adanya daya tarik, antara lain:⁴³

- a. Faktor karakter aktor (Pendidik)

Aktor yang dimaksud di sini yaitu individu yang menjadi materi ketertarikan. Pada dunia pendidikan, yang menjadi aktor adalah pendidik. Terdapat karakteristik yang

Peserta Didik Keas XI IPA 3 Semester 2 SMA Negeri 2 Bondowoso Tahun Ajaran 2013-2014 (Jember, Universitas Jember, 2014), Hlm. 22.

⁴² Diana, *Penggunaan Media Pembelajaran*, Hlm. 23.

⁴³ Siti Mahmudah, *Psikologi Sosial* (Malang: UIN Maliki Press, 2010), Hlm. 77-79.

memberikan dampak berupa daya tarik pada seorang pendidik yaitu:

1) Kompetensi atau kemampuan

Kemampuan, kepandaian, prestasi dan lain-lain termasuk pada kualitas yang ada pada diri masing-masing individu, dan sebagai seorang pendidik hendaknya memiliki kompetensi dan kemampuan yang baik untuk mendidik dan membimbing peserta didik ketika pembelajaran berlangsung.

2) Karakter menyenangkan

Karakter ialah kepribadian yang ada pada diri seseorang dan dapat dinilai oleh orang lain. Contoh dari karakter antara lain yaitu humoris, ramah, santun, dan lain sebagainya. Karakter tersebut dapat menjadi alasan adanya daya tarik berupa interaksi antara pendidik dan peserta didik.

b. Faktor peserta didik

Masing-masing peserta didik mempunyai penilaian tersendiri ketika menilai orang lain, termasuk penilaian pada seorang pendidik. Hal-hal yang dapat mempengaruhi daya tarik pada pembelajaran peserta didik antara lain:

1) Minat

Minat memiliki peran dan dampak yang besar pada sikap maupun perilaku peserta didik. Peserta didik yang memiliki minat pada pembelajaran akan lebih semangat jika dibanding dengan peserta didik yang tidak berminat pada pembelajaran yang mengakibatkan munculnya kendala pada pembelajaran.⁴⁴

2) Perhatian

⁴⁴ Suyono dan Hariyanto, *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), Hlm. 176.

Perhatian adalah fokus penuh pada suatu objek. Ketika seseorang sudah perhatian pada sesuatu, maka dapat dipastikan ada rasa senang yang timbul karenanya. Rasa senang itulah yang mengakibatkan minat dan daya tarik peserta didik pada pembelajaran.

Perhatian yang dapat dilakukan ketika proses belajar mengajar antara lain:⁴⁵

- a) Perhatian intensif, karena pembelajaran akan lebih terarah ketika adanya perhatian intensif.
- b) Perhatian yang disengaja, karena dengan adanya kesengajaan mengakibatkan berkembangnya pribadi peserta didik.
- c) Perhatian spontan, karena diasumsikan perhatian spontan dapat bertahan lebih intensif daripada perhatian yang disengaja.

3) Motivasi

Pada pembelajaran, ketika peserta didik tidak memiliki motivasi maka proses belajar tidak akan berjalan dengan baik, seperti peserta didik yang malas berpartisipasi, aktif pada kegiatan lain ketika pembelajaran berlangsung, melamun atau tidak fokus mendengarkan pelajaran, dan lain sebagainya. Hal-hal tersebut dapat menjadi indikator bahwa peserta didik tidak memiliki motivasi dalam belajar, baik itu motivasi yang berasal dari dalam diri peserta didik (intrinsik) dan dari luar diri peserta didik (ekstrinsik).

4) Hasil belajar

Hasil belajar peserta didik dapat diperhatikan melalui aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, karena aspek tersebut adalah tolak ukur dari hasil belajar. Faktor-

⁴⁵ Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1998), Hlm. 34-37.

faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar antara lain.⁴⁶

a) karakteristik peserta didik

karakteristik atau sifat peserta didik dapat menjadi penentu seberapa jauh pembelajaran dilaksanakan. Dari karakteristik peserta didik ini juga dapat menjadi dasar pemilihan media pembelajaran yang akan dipakai.

b) Perbedaan tugas peserta didik

Hasil belajar yang didapatkan peserta didik bergantung pada tugas yang diberikan oleh pendidik. Maka, pendidik hendaknya memiliki kreatifitas ketika memberikan tugas belajar untuk peserta didik yang diharapkan peserta didik mendapatkan hasil belajar yang baik berupa nilai yang bagus yang nantinya dapat digunakan sebagai modal interaksi dengan masyarakat luas di masa depan.

c) Metode pembelajaran

Metode belajar berdampak pada hasil belajar peserta didik. Kreatifitas pendidik ketika memakai metode belajar yang tepat terbukti dapat menstimulus peserta didik pada pembelajaran, sehingga pemakaian metode belajar variatif dapat mempengaruhi motivasi maupun prestasi belajar peserta didik.

⁴⁶ Ai Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2016), Hlm. 240-242.

5. Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Daya Tarik Belajar

Daya tarik pembelajaran dapat berasal dari berbagai hal. Tidak hanya berasal dari ilmu yang dipelajari, tapi dapat berasal dari karakter peserta didik semisal bakat, pilihan atau kebutuhan dari peserta didik tersebut. Jika peserta didik tidak memiliki hal tersebut pada sebuah mata pelajaran, maka dapat dipastikan peserta didik tersebut tidak akan fokus pada pelajaran yang berlangsung.⁴⁷ Maka dari itu, seorang pendidik harus memiliki cara agar pelajaran tersebut memiliki daya tarik pada peserta didik. Ada beberapa hal yang harus disiapkan oleh pendidik ketika mengajar, salah satunya yaitu menyiapkan media pelajaran yang akan membuat peserta didik fokus dan konsentrasi pada pelajaran, misalnya memakai media yang memanfaatkan teknologi seperti sebuah aplikasi.⁴⁸

Dalam praktiknya, teori tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas XI IPS SMAN 5 Jember oleh Zaldi Zakariya. Penelitian yang dilakukan untuk mencari apakah ada pengaruh dari media pembelajaran berbasis teknologi berupa multimedia interaktif *courselab* terhadap daya tarik dan motivasi belajar peserta didik. Hasil yang didapatkan dari penelitian tersebut yaitu adanya pengaruh yang relevan antara multimedia interaktif *courselab* terhadap daya tarik peserta didik.⁴⁹

Dari keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi multimedia interaktif *courselab* memberikan dampak positif berupa meningkatnya daya tarik belajar peserta didik. Maka dari itu, peneliti merasa tertarik apakah hasil dari media pembelajaran berupa aplikasi quizizz memiliki dampak positif yang sama yaitu dapat meningkatkan daya tarik peserta didik pada suatu pelajaran.

⁴⁷ Suranto, *Teori Pembelajaran & Pembelajaran Kontemporer* (Yogyakarta: LaksBang PRESSindo, 2014), Hlm. 198.

⁴⁸ Zaldi Zakariya, "Pengaruh Multimedia Interaktif *Courselab* Terhadap Daya Tarik dan Motivasi Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMAN 5 Jember", https://repository.unej.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/92574/Zaldi%20Zakaria%20-%20130210302041_.pdf?sequence=1&isAllowed=y, diakses tanggal 07 November 2022.

⁴⁹ Zaldi Zakariya, "Pengaruh Multimedia Interaktif, diakses tanggal 07 November 2022.

6. Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar

Motivasi pada pembelajaran adalah salah satu hal yang berpengaruh dalam dunia pendidikan, karena ketika motivasi belajar peserta didik itu tinggi, maka baik sadar atau tidak peserta didik akan semangat dan giat dalam belajar.⁵⁰ Salah satu cara untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, salah satunya yaitu menggunakan game edukatif seperti quizizz⁵¹.

Hal tersebut sama seperti jurnal penelitian yang dilakukan oleh Hartati, Azza Nuzullah Putri, dan Bony Irawan juga menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan antara kelas eksperimen yang menggunakan aplikasi quizizz dengan kelas kontrol yang menggunakan google form. Pada kelas kontrol terlihat bahwa peserta didik banyak yang lalai dan tidak tepat waktu ketika mengerjakan soal yang diberikan, sehingga pendidik harus menunggu dan mengingatkan agar soal tersebut segera dikerjakan. Berbeda dengan peserta didik yang menggunakan media aplikasi quizizz, mereka terlihat lebih semangat dan lebih termotivasi untuk segera menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Hal ini juga diperkuat dengan hasil *uji t independent sample t-test* yang dilakukan oleh peneliti dengan hasil yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan pada penggunaan aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik.⁵²

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa aplikasi quizizz memberikan dampak positif berupa meningkatnya motivasi belajar peserta didik, bahkan ketika dibandingkan

⁵⁰ M. Y. Salam, A. Munidillah, A. Agustina, "Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Basicedu*, 2 (2022), Hlm. 2738.

⁵¹ Afifa Dwi Handayani, Hermansyah, Dwi Susanti, "Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa", *Mathematic Education and Application Journal*, 1 (2022), Hlm. 2-3.

⁵² Hartati, Azza Nuzullah Putri, Bony Irawan, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI IPA MAN Tanjungpinang", *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi dan Pembelajarannya*, 2 (2021), Hlm. 88-90.

dengan media google form, motivasi belajar peserta didik lebih terlihat pada penggunaan media aplikasi quizizz.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Peneliti telah mengkaji sejumlah penelitian yang sudah pernah dilakukan dan sinkron dengan penelitian yang dilakukan kali ini, antara lain:

1. Penelitian berupa artikel pada tahun 2019 yang dilakukan oleh Halimatus Solikah dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020”. Poin diadakannya penelitian ini ialah melihat adakah pengaruh media quizizz pada motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo. Kesimpulan dari penelitian ini ialah adanya pengaruh pada media quizizz yang digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo.
2. Penelitian berupa skripsi pada tahun 2020 yang dilakukan oleh Atika Qurotun Nada Rohmatin yang berjudul “Pengaruh Game Kuis Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII di MTs Nurul Huda Sedati Sidoarjo”. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah melihat adakah pengaruh game quizizz pada hasil belajar dari pelajaran fiqh kelas VIII di MTs Nurul Huda Sedati Sidoarjo. Kesimpulan pada penelitian ini ialah adanya pengaruh pada hasil belajar dari pelajaran fiqh kelas VIII di MTs Nurul Huda Sedati Sidoarjo ketika memakai media game quizizz.
3. Penelitian berupa skripsi yang dilakukan oleh Biqrotul Azizah pada tahun 2021 yang berjudul “Pengaruh Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di kelas XII MAN 1 Gresik”. Poin diadakannya penelitian ini ialah melihat adakah pengaruh media quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak kelas XII MAN 1 Gresik.

Kesimpulan pada penelitian ini ialah adanya pengaruh pada media quizizz yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak kelas XII MAN 1 Gresik.

4. Penelitian berupa skripsi pada tahun 2020 yang dilakukan oleh Rafika yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa’ie Gondanglegi”. Poin dilakukannya penelitian ini ialah melihat adakah pengaruh media quizizz kepada motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Al-Rifa’ie Gondanglegi. Kesimpulan pada penelitian ini yaitu adanya pengaruh pada media quizizz yang digunakan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Al-Rifa’ie Gondanglegi.

Peneliti kemudian membuat tabel untuk memudahkan dalam pembacaan narasi mengenai kajian penelitian yang relevan, yaitu:

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian yang Relevan

No	Nama Peneliti, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Halimatus Solikah, (2019) ⁵³	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan media quizizz sebagai variabel independen. 2. Motivasi belajar sebagai variabel dependen. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Objek kajian di SMPN 5 Sidoarjo 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi quizizz sebagai variabel independen. 2. Daya tarik sebagai variabel intervening. 3. Motivasi

⁵³ Halimatus Solikah, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020”.

No	Nama Peneliti, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
2.	Atika Qurotun Nada Rohmatin, (2020) ⁵⁴	1. Menggunakan media quizizz sebagai variabel independen.	1. Objek kajian di MTs Nurul Huda Sedati Sidoarjo 2. Hasil belajar sebagai variabel dependen.	belajar sebagai variabel dependen. 4. Jenis penelitian kuantitatif (<i>Path Analysis</i>)
3.	Biqrotul Azizah, (2020) ⁵⁵	1. Menggunakan media quizizz sebagai variabel independen.	1. Minat belajar sebagai variabel dependen. 2. Objek kajian di MAN 1 Gresik.	5. Objek kajiannya adalah peserta didik kelas VIII E di MTs Miftahul Qulub Mojokerto
4.	Rafika, (2021) ⁵⁶	1. Menggunakan media quizizz sebagai variabel independen.	1. Motivasi belajar sebagai variabel dependen. 2. Objek kajian di SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi	

⁵⁴ Atika Qurotun Nada Rohmatin, "Pengaruh Game Kuis Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII di MTs Nurul Huda Sedati Sidoarjo".

⁵⁵ Biqrotul Azizah, "Pengaruh Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di kelas XII MAN 1 Gresik".

⁵⁶ Rafika, "Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi".

No	Nama Peneliti, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
			3. Hasil belajar sebagai variabel dependen.	

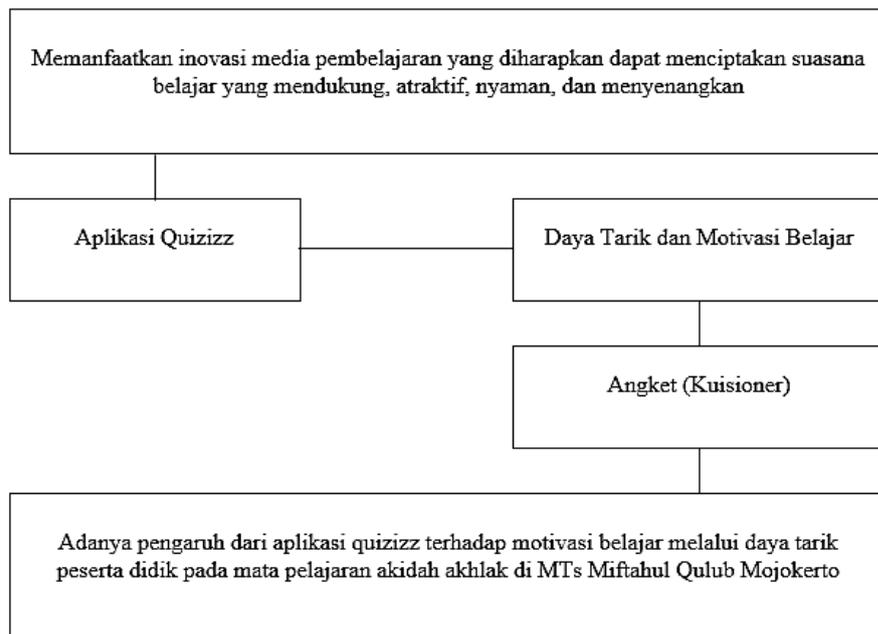
C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir ialah bentuk abstrak perihal kaitan antara teori dengan beragam unsur yang sudah diidentifikasi dan menjadi problem penting.⁵⁷ Pada penelitian ini memuat tiga variabel, yakni variabel independen (bebas), variabel dependen (terikat), dan variabel intervening (perantara). Menurut pendapat Sugiyono, variabel independen adalah variabel pemberi imbas dan faktor adanya variabel dependen. Variabel dependen ialah variabel yang mendapatkan imbas dari variabel independen.⁵⁸ Sedangkan variabel intervening adalah variabel yang menjembatani atau memberi perantara antara variabel independen ke variabel dependen.⁵⁹ Variabel bebas di sini yaitu aplikasi quizizz (X), variabel intervening di sini yaitu daya tarik (Y), dan variabel dependen di sini yaitu motivasi belajar (Z). Dengan demikian, dilihat dari masalah yang dikaji, variabel yang ada, teknik pengumpulan data yang akan dilakukan, dan hasil penelitian yang diharapkan. Maka kerangka pikir bisa digambarkan sebagai berikut:

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&B*, (Bandung: Alfabeta, 2013), Hlm. 60.

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian*, Hlm. 39.

⁵⁹ Assaidatul Kamilah, Skripsi: *"Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Melalui Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS di MTs. Sunan Kalijogo Kota Malang"*, (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020), Hlm. 49.



Gambar 2. 23 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Sugiyono berpendapat bahwa hipotesis ialah jawaban yang masih dapat berubah karena hanya mengacu pada teori yang sesuai dan belum dibuktikan dengan fakta empiris di lapangan penelitian.⁶⁰ Maka, hipotesis pada penelitian ini antara lain:

1. Ha 1 : Adanya pengaruh aplikasi quizizz pada daya tarik peserta didik.
2. Ha 2 : Adanya pengaruh aplikasi quizizz pada motivasi belajar peserta didik.
3. Ha 3 : Adanya pengaruh daya tarik pada motivasi belajar peserta didik.
4. Ha 4 : Adanya pengaruh aplikasi quizizz pada motivasi belajar melalui daya tarik peserta didik.

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian*, Hlm. 64

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk pada penelitian kuantitatif, yang berarti bahwa fokus untuk menguji teori beserta variabel yang ada dengan menggunakan angka sekaligus mengkaji data memakai metode statistik dengan hasil yang juga berupa angka.⁶¹ Ditinjau dari tujuan penelitiannya, maka jenis penelitian yang diterapkan ialah penelitian eksplanatori. Sani dan Mashuri berpendapat bahwa penelitian eksplanatori digunakan untuk menguji berbagai variabel yang dihipotesiskan. Seperti yang sudah dijelaskan bahwa hipotesis penelitian ini mengilustrasikan hubungan antar variabel, apakah saling berkesinambungan atau tidak, dan bisa juga saling memengaruhi satu sama lain atau tidak.⁶²

Penelitian ini memakai model analisis jalur atau juga disebut *path analysis*, hal ini dikarenakan adanya variabel yang memengaruhi variabel independen dan dependen. Maka dari itu, variabel independen di sini adalah aplikasi quizizz (X), variabel intervening di sini yaitu daya tarik (Y) dan variabel dependen di sini yaitu motivasi belajar (Z).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Nama Instansi : MTs Miftahul Qulub Tawar
Lokasi Instansi : Jl. Raya A. Yani no. 68 Tawar, Kec.
Gondang, Kab. Mojokerto, Jawa Timur
61372.

⁶¹ Nana Sudjana dan Ibrahim (eds.), *Penelitian dan Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru Al Gensindo, 2004), Hlm. 8.

⁶² Lilik Cahyadi, Tesis: "*Pengaruh Kepemimpinan dan Pelatihan Terhadap Kinerja Dengan Disiplin Sebagai Mediator (Studi pada Anggota Polres Pacitan)*", (Yogyakarta, STIE Widya Wiwaha, 2018), Hlm. 51

2. Waktu Penelitian

Pemberian perlakuan/*treatment* dan pengambilan data dilakukan sejak tanggal 9 November 2022 sampai tanggal 28 November 2022 (19 hari).

C. Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian mengacu pada kategori hal-hal atau orang-orang yang telah diidentifikasi peneliti dengan memiliki atribut dan karakteristik tertentu yang dapat diteliti dan diambil kesimpulannya.⁶³ Populasi yang terdapat pada penelitian ini yaitu peserta didik perempuan kelas VIII E MTs Miftahul Qulub Tawar tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 30 individu. Dengan keterangan sebagai berikut:

Sampel pada penelitian adalah komponen yang ada di dalam populasi.⁶⁴ Pengambilan sampel berupa sebagian besar populasi yang dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga maupun biaya ketika meneliti. Teknik dalam pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan sampel jenuh, yaitu menentukan sampel dengan menjadikan semua populasi sebagai sampel.⁶⁵ jadi jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 30 peserta didik perempuan kelas VIII E MTs Miftahul Qulub Tawar tahun ajaran 2022/2023.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian bisa dikatakan sebagai suatu atribut, sifat, maupun nilai dari individu, barang, juga kegiatan yang bervariasi dan dapat diteliti sehingga menghasilkan kesimpulan.⁶⁶ Berikut adalah rincian variabel yang ada pada penelitian ini, antara lain:

1. Variabel independen atau bisa juga disebut variabel bebas, biasa dilambangkan dengan "X". Menurut pendapat Sugiyono, variabel

⁶³ Sugiyono, *Metode Penelitian*, Hlm. 80.

⁶⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian*, Hlm. 81.

⁶⁵ Sisca Eka Fitria dan Vega Fauzana Ariva, "Analisis Faktor Kondisi Ekonomi, Tingkat Pendidikan dan Kemampuan Berwirausaha Terhadap Kinerja Usaha Bagi Pengusaha Pindang di Desa Cukanggenteng," *Jurnal Manajemen Indonesia*, 3 (Desember, 2018), Hlm. 200.

⁶⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian*, Hlm. 38.

bebas adalah variabel yang memberi imbas dan faktor adanya variabel dependen.⁶⁷ Pada penelitian ini variabel bebasnya ialah aplikasi quizizz.

2. Variabel intervening atau bisa juga disebut variabel perantara, bisa dilambangkan dengan “Y”. Variabel intervening adalah variabel yang menjembatani atau memberi perantara antara variabel independen ke variabel dependen.⁶⁸ Pada penelitian ini variabel perantaranya ialah daya tarik.
3. Variabel terikat atau bisa juga disebut variabel dependen, biasa dilambangkan dengan “Z”. Menurut pendapat Sugiyono, Variabel terikat adalah variabel yang mendapatkan imbas dari variabel bebas.⁶⁹ Pada penelitian ini variabel terikatnya adalah motivasi belajar (Z).

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data atau bisa disebut metode pengumpulan data ialah strategi peneliti demi memperoleh data. Berawal dari teknik pengumpulan data inilah yang kemudian menjadi dasar peneliti dalam menyusun instrumen penelitian.⁷⁰ Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah angket (kuisisioner).

Instrumen pengumpulan data ialah alat ukur yang dipakai pada sebuah penelitian guna mendapatkan hasil yang akurat, atau bisa juga dipahami sebagai alat untuk menilai atau menimbang peristiwa yang sedang diteliti.⁷¹ Adapun instrumen pengumpulan data pada penelitian ini antara lain:

⁶⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian*, Hlm. 39.

⁶⁸ Assaidatul Kamilah, *Pengaruh Kreatifitas Guru*, Hlm. 49.

⁶⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian*, Hlm. 39.

⁷⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian*, Hlm. 137.

⁷¹ Sugiyono, *Metode Penelitian*, Hlm. 102.

1. Angket (Kuisisioner)

Angket atau kuisisioner ialah salah satu teknik penggunaan alat ukur untuk mengumpulkan data melalui pertanyaan tertulis pada responden yang menjadi sampel penelitian.⁷² Kuisisioner pada penelitian ini mengharuskan responden menjawab pertanyaan dengan menuliskan tanda *checklist* (✓) di tabel yang tersedia.

Parameter jawaban yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan skala likert, yaitu skala yang digunakan untuk menilai perilaku, pandangan, dan tanggapan pribadi hingga kelompok pada gejala sosial.⁷³ Adapun kuisisioner berfungsi untuk mengamati respon peserta didik sebagai responden pada pemakaian aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran. Berikut adalah kisi-kisinya:⁷⁴

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Aplikasi Quizizz

No.	Aspek yang Diamati	Nomor Item
1	Tercapainya tujuan dari penggunaan aplikasi quizizz	1, 2, 3
2	Minat peserta didik pada penggunaan aplikasi quizizz	4, 5, 6, 7
3	Sikap peserta didik pada penggunaan aplikasi quizizz	8, 9, 10

Setiap jawaban dari kisi-kisi pertanyaan memiliki skor antara 1-4 dengan keterangan seperti di bawah ini:

⁷² Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2014), Hlm. 51.

⁷³ Sugiyono, *Metode Penelitian*, Hlm. 93.

⁷⁴ Yoselia Alvi Kusuma, Skripsi: "*Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*", (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2020), Hlm. 23.

Tabel 3. 2 Skor Jawaban Kuisisioner

“Alternatif Jawaban”	Ukuran Penilaian
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Daya Tarik

No.	“Indikator Daya Tarik ⁷⁵ ”	Nomor Item
1	Daya tarik pada perkembangan teknologi	1
2	Daya tarik pada media pembelajaran yang dipakai	2, 3
3	Daya tarik pada kegiatan belajar ⁷⁶	4
4	Rasa senang pada media yang digunakan	5, 6, 7, 8

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Motivasi Belajar

No.	Indikator Motivasi Belajar ⁷⁷	Nomor Item
1	Memiliki hasrat dan keinginan untuk berhasil	1, 2, 3, 4
2	Memiliki dorongan untuk belajar	5, 6, 7
3	Memiliki ambisi di masa depan	8, 9, 10

Setiap jawaban dari kisi-kisi pertanyaan memiliki skor antara 1-4 dengan keterangan seperti di bawah ini:

⁷⁵ Faris Insani, Skripsi: “Minat Siswa Kelas VII SMP N 1 Sentolo Dalam Mengikuti Materi Budaya Hidup Sehat Dengan Menggunakan Media Audio Visual Sebagai Media Pembelajaran”, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016), Hlm. 29.

⁷⁶ Rafika, *Pengaruh Penggunaan Media*, Hlm. 88.

⁷⁷ Rafika, *Pengaruh Penggunaan Media*, Hlm. 87.

Tabel 3. 5 Skor Jawaban Kuisisioner

“Alternatif Jawaban”	“Ukuran Penilaian”
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas instrumen yaitu parameter yang mengindikasikan seberapa akurat alat pengukur dapat mengukur sebuah objek. Uji validitas dinyatakan valid jika nilai r memperoleh tingkat signifikansi $< 5\%$. Penelitian ini menggunakan uji validitas memakai rumus korelasi *product moment*, yaitu:⁷⁸

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}}$$

Keterangan:

r : Koefisiensi korelasi *product moment*

N : Jumlah sampel

X : Skor setiap item

Y : Skor total

$\sum XY$: Hasil kali skor X dan Y pada setiap responden

$\sum X$: Jumlah skor X

$\sum Y$: Jumlah skor Y

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat seluruh skor X

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat seluruh skor Y

Reliabilitas ialah istilah digunakan untuk menunjukkan seberapa konsisten hasil pengukuran jika alat ukur digunakan berulang kali.⁷⁹ Reliabel

⁷⁸ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program SPSS*, (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2012), Hlm. 135.

⁷⁹ Ma'ruf Abdullah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015), Hlm. 256.

berarti bisa dipercaya atau bisa diandalkan. Jika instrumen memiliki hasil konsisten setelah diukur berulang pada responden dengan gejala sama, maka hal tersebut dapat dikatakan sebagai instrumen yang reliabel.

Penghitungan reliabilitas instrumen pada penelitian ini memakai rumus *Alpha Cronbach*. Rumus ini dipakai guna mendapatkan reliabilitas dengan rentang skor seperti 1-10 atau 0-100, maupun berbentuk skala 1-3, atau 1-5, atau 1-7 dan sebagainya. Adapun rumusnya yaitu:⁸⁰

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Koefisien reliabilitas instrumen

k : banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma b^2$: jumlah varian butir pertanyaan

σt^2 : varian total skor pertanyaan

Setelah rumus diterapkan maka diketahuilah nilai dari tingkat reliabilitas instrumen penelitian. Ketika nilai alpha > 0,90 maka reliabilitas dikatakan sempurna, ketika nilai alpha 0,70 hingga 0,90 maka reliabilitas dikatakan tinggi, namun ketika nilai alpha < 0,50 maka reliabilitas dari instrumen dikatakan rendah atau kurang bahkan tidak reliabel untuk dipakai sebagai alat pengukur data.⁸¹

Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas & Reliabilitas Instrumen Aplikasi Quizizz

No.	Variabel	No. Item	r hitung	r tabel 5%	Keterangan	Alpha	Keterangan
1	Aplikasi Quizizz	1	0,589	0,361	Valid	0,773	Reliabel
		2	0,798	0,361	Valid		
		3	0,700	0,361	Valid		
		4	0,535	0,361	Valid		
		5	0,641	0,361	Valid		
		6	0,357	0,361	Tidak Valid		
		7	0,770	0,361	Valid		
		8	0,580	0,361	Valid		

⁸⁰ Ma'ruf Abdullah, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Hlm. 256-257.

⁸¹ Noor Wahyuni, *Uji Validitas dan Reliabilitas*, (Jakarta: BINUS University, 2014).

		9	0,592	0,361	Valid		
		10	0,424	0,361	Valid		

Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas & Reliabilitas Instrumen Daya Tarik

No.	Variabel	No. Item	r hitung	r tabel 5%	Keterangan	Alpha	Keterangan
2	Daya Tarik	1	0,675	0,361	Valid	0,703	Reliabel
		2	0,378	0,361	Valid		
		3	0,648	0,361	Valid		
		4	0,649	0,361	Valid		
		5	0,573	0,361	Valid		
		6	0,622	0,361	Valid		
		7	0,751	0,361	Valid		
		8	0,428	0,361	Valid		

Tabel 3. 8 Hasil Uji Validitas & Reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar

No.	Variabel	No. Item	r hitung	r tabel 5%	Keterangan	Alpha	Keterangan
3	Motivasi Belajar	1	0,743	0,361	Valid	0,937	Sangat variabel
		2	0,758	0,361	Valid		
		3	0,857	0,361	Valid		
		4	0,816	0,361	Valid		
		5	0,695	0,361	Valid		
		6	0,743	0,361	Valid		
		7	0,828	0,361	Valid		
		8	0,891	0,361	Valid		
		9	0,814	0,361	Valid		
		10	0,857	0,361	Valid		

Dari keterangan tabel-tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa pengujian instrumen yang telah dilaksanakan di kelas VIII D MTs Miftahul Qulub sebanyak 30 responden atau peserta didik dinyatakan valid karena nilai dari r hitung lebih tinggi dari r tabel 5% (0,361), soal-soal pada angket juga dikatakan reliabel karena nilai seluruh nilai alpha di atas standar ($> 0,5$). Kesimpulannya, instrumen lolos tahap validitas dan reliabilitas serta dapat digunakan sebagai alat mengambil data dari sampel penelitian.

G. Teknik Analisa Data

Teknik analisis data pada penelitian kuantitatif dilaksanakan dengan metode statistik yang ada. Analisis dilaksanakan oleh peneliti ketika semua data yang dibutuhkan telah terkumpul. Teknik analisis data dipakai berfungsi untuk menjawab rumusan masalah ataupun menguji hipotesis pada proposal.⁸² Teknik analisis yang dipakai pada penelitian ini ialah:

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dipakai guna memaparkan atau mendeskripsikan data keadaan lapangan mengenai aplikasi quizizz, daya tarik, motivasi belajar, dan hasil belajar pada MTs Miftahul Qulub Tawar Mojokerto. Analisis deskriptif digunakan dengan cara menghitung panjang kelas interval yang nantinya dapat dipakai untuk mengklasifikasi masing-masing variabel. Setelah data yang dibutuhkan terkumpul, kemudian data tersebut dimasukkan pada masing-masing kelas interval, kemudian dihitung dan dikualifikasikan.⁸³ Berikut adalah rumus kelas interval yang digunakan pada penelitian ini:

$$P = \frac{\text{Nilai tertinggi} - \text{nilai terendah} + 1}{\text{Banyaknya kelas interval}}$$

Keterangan:

P : panjang kelas interval

1 : angka konstan

2. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mendapatkan hasil apakah variabel bebas dan variabel terikat memiliki distribusi normal.⁸⁴ Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus uji statistik non-parametrik *kolmogorov-Smirnov* (K-S) dengan bantuan *software SPSS*. jika nilai signifikan dari hasil (K-S) lebih dari atau sama dengan 5% maka data tersebut berdistribusi normal, namun jika hasil (K-S) kurang

⁸² Sugiyono, *Metode Penelitian*, Hlm. 243.

⁸³ Assaidatul Kamilah, *Pengaruh Kreativitas Guru*, Hlm. 60-61

⁸⁴ Agus Purwanto, *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*, (Malang: UMM Press, 2009), Hlm. 180.

dari atau sama dengan 5% maka data tersebut berdistribusi tidak normal.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan guna memahami adakah pengaruh yang relevan antara variabel independen dan variabel dependen. Pada penelitian ini uji hipotesis terbagi menjadi dua, yaitu uji parsial (uji t) dan uji determinasi R^2 . Berikut adalah penjelasannya:⁸⁵

a) Uji Parsial (Uji T)

Uji t atau uji signifikan individu dilakukan untuk mengetahui apakah H_0 ditolak dan H_a diterima dengan melihat pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat. Jika hasil uji t berupa t_{hitung} kurang dari t_{tabel} maka H_a ditolak dan H_0 diterima, namun jika t_{hitung} lebih dari t_{tabel} maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti variabel independen dan variabel dependen saling berpengaruh.

b) Uji Determinasi R^2

Untuk mengetahui persentase dari hasil variasi variabel dependen dapat diterangkan oleh variabel bebas maka memakai uji determinasi R^2 atau koefisien determinasi (R^2). Nilai dari hasil uji determinasi ini nantinya dapat dipakai untuk menilai berapa besar hubungan variabel X pada variabel Z juga variabel X pada variabel Z melalui variabel Y dan Z.

Jika koefisien determinasi mendekati nol (0), maka pengaruh antara variabel independen dan dependen adalah lemah. Sedangkan jika koefisien determinasi mendekati angka satu (1), maka pengaruh antara variabel independen dan dependen adalah kuat. Rumus yang digunakan yaitu:

$$Kd = r_{xy}^2 \times 100\%$$

Keterangan:

Kd : Koefisien determinasi

⁸⁵ Assaidatul Kamilah, *Pengaruh Kreatifitas Guru*, Hlm. 63-64

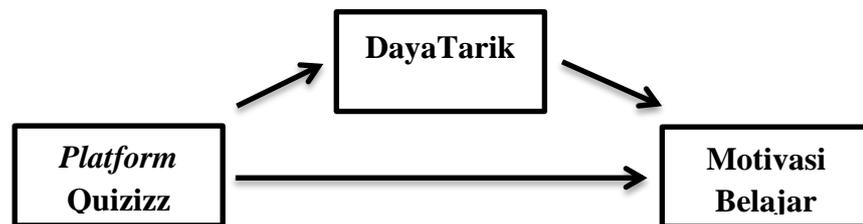
R_{xy} : Kuadrat dari koefisien jalur pada tiap diagram jalur

4. Metode Analisis Jalur (*Path Analysis*)

Path analysis menurut pendapat dari David Garson adalah model perluasan sebab akibat yang dipakai untuk menguji dua atau lebih hubungan yang dibandingkan oleh peneliti.⁸⁶ Merancang model dengan konsep juga teori pada *path analysis* menggunakan dua anak panah, yaitu:

- a) Anak panah yang searah bermakna adanya pengaruh langsung dari variabel independen (X) yaitu aplikasi quizizz pada variabel terikat (Z) yaitu hasil belajar.
- b) Anak panah yang bermakna pengaruh tidak langsung dari variabel independen (X) yaitu aplikasi quizizz pada variabel dependen (Z) yaitu motivasi belajar melalui variabel intervening (Y) yaitu daya tarik.

Jika digambarkan maka seperti berikut:



Gambar 3. 1 Model *Path Analysis*

⁸⁶ Jonathan Sarwono, "Mengenal Path Analysis: Sejarah, Pengertian dan Aplikasi," *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis*, 2 (November, 2011), Hlm. 286.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Berikut merupakan upaya pendeskripsian keberadaan lokasi dari objek penelitian serta menjabarkan hasil penelitian yang telah selesai dilaksanakan pada 9 November 2022 sampai 28 November 2022.

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Profil MTs Miftahul Qulub

- 1) NPSN : 20582234
- 2) Nama : MTs Miftahul Qulub
- 3) Status Sekolah : Swasta
- 4) Alamat : Jl. Raya A. Yani No. 68
Tawar, Gondang
- 5) Bentuk Pendidikan : MTs
- 6) Akreditasi Madrasah: Terakreditasi B BAN S/M
- 7) Kepala Madrasah : Hj. Mislulah, M.Pd.I
- 8) Telepon : +62 813-3266-7676
- 9) Website : <https://miftahulqulub.ponpes.id/>
(satu website dengan yayasan)

b. Visi, misi, dan tujuan

- 1) Visi Madrasah Tsanawiyah Miftahul Qulub
Terwujudnya siswa yang berakhlakul karimah, unggul dalam iptek dan terampil dalam berkarya
- 2) Misi Madrasah Tsanawiyah Miftahul Qulub
 - a) Mengembangkan dan mengoptimalkan kegiatan intra dan ekstra kurikuler yang dapat meningkatkan iman, taqwa dan berakhlakul karimah sehingga terbentuk pribadi muslim yang kaffah.
 - b) Menyelenggarakan pendidikan secara efektif sehingga siswa berkembang secara maksimal.

- c) Membina kegiatan belajar inovatif baik dalam ilmu keagamaan, ilmu pengetahuan dan teknologi, bahasa dan keterampilan.
 - d) Menumbuh kembangkan lingkungan sehat dan perilaku religius sehingga siswa dapat mengamalkan dan menghayati agama Islam secara nyata.
 - e) Meningkatkan kualitas hafalan SKUA bagi siswa.
 - f) Meningkatkan nilai diatas standar kelulusan.
- 3) Tujuan Madrasah Tsanawiyah Miftahul Qulub
- a) Menciptakan dan mewujudkan kegiatan intra dan ekstra kurikuler yang dapat meningkatkan iman, taqwa dan berakhlakul karimah sehingga terbentuk pribadi muslim yang kaffah.
 - b) Menciptakan pendidikan secara efektif sehingga siswa berkembang secara maksimal.
 - c) Mewujudkan belajar inovatif baik dalam ilmu keagamaan, ilmu pengetahuan dan teknologi, bahasa dan keterampilan.
 - d) Terciptanya lingkungan sehat dan perilaku religius sehingga siswa dapat mengamalkan dan menghayati agama Islam secara nyata.
 - e) Menghasilkan kualitas hafalan SKUA bagi siswa.
 - f) Menghasilkan lulusan yang berkualitas.

c. Gambaran umum

Madrasah Tsanawiyah Miftahul Qulub berdiri pada tanggal 6 Juli 1983 setelah H. Hasan Bisri (menantu KH. Sulaiman Afandi selaku pengasuh pondok pesantren) dan Abdul Aziz (putra Kyai Imam Syafi'i) mendapat restu dari para kyai penerus Kyai Istad Djanawi selaku pendiri pondok pesantren Miftahul Qulub. Berdirinya MTs Miftahul Qulub juga didasari pada keprihatinan para tokoh pondok pesantren dan tokoh masyarakat desa Tawar yang melihat

kecenderungan warga Tawar jika pada daerah tersebut tidak ada jenjang pendidikan lanjutan maka mereka lebih memilih untuk tidak menyekolahkan anaknya. MTs Miftahul Qulub beserta lembaga pendidikan formal lain (RA, MI, MA) maupun pesantren (Diniyah Salafiyah) berada dalam satu naungan yaitu Yayasan Pendidikan Ma'arif NU Miftahul Qulub sejak tanggal 31 Juli 2001 yang disahkan oleh Pengadilan Negeri Mojokerto.

2. Deskripsi Variabel Penelitian

Disini peneliti menjelaskan pendeskripsian tentang hasil total jawaban dari responden pada beberapa variabel penelitian, yaitu aplikasi quizizz yang dipresentasikan dengan X, daya tarik yang dipresentasikan dengan Y, dan motivasi belajar yang dipresentasikan dengan Z.

a. Variabel aplikasi quizizz

Dalam variabel aplikasi quizizz terdapat 3 aspek pengamatan yang dijabarkan menjadi 10 pertanyaan dan masing-masing dihitung dengan skor 1-4 sehingga skor minimal sebesar 10 (1x10) dan skor maksimal sebesar 40 (4x10), sehingga perhitungan panjang kelas intervalnya yaitu:

$$P = \frac{\text{Nilai tertinggi} - \text{nilai terendah} + 1}{\text{Banyaknya kelas interval}}$$
$$= \frac{40 - 10 + 1}{4} = 7,75$$

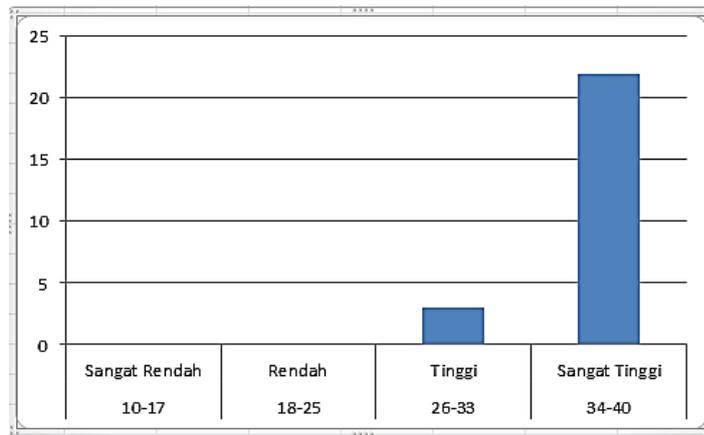
Dibulatkan menjadi 8

Data variabel aplikasi quizizz dari peserta didik kelas VIII E MTs Miftahul Qulub tahun Pelajaran 2022/2023 berhasil diakumulasikan dengan jumlah 30 responden (peserta didik). Jabaran data tersebut kemudian dibentuk kedalam tabel dan diagram sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Distribusi Frekuensi Aplikasi Quizizz

No.	Interval	Kriteria	Frekuensi	
			F	%
1	10-17	Sangat Rendah	0	0
2	18-25	Rendah	0	0
3	26-33	Tinggi	4	13%
4	34-40	Sangat Tinggi	26	87%
Jumlah			30	100%

Sumber: pengolahan data primer



Gambar 4. 1 Diagram Batang Variabel Aplikasi Quizizz

Dari penjabaran tabel beserta diagram di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi quizizz sebagai media belajar yang diberikan oleh pendidik pada peserta didik kelas VIII E MTs Miftahul Qulub pada mata pelajaran akidah akhlak didominasi oleh kategori sangat tinggi sebesar 87%. Maka jika disimpulkan aplikasi quizizz ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran akidah akhlak di kelas VIII E MTs Miftahul Qulub Mojokerto.

b. Variabel daya tarik

Dalam variabel aplikasi quizizz terdapat 4 aspek pengamatan yang dijabarkan menjadi 8 pertanyaan dan masing-masing dihitung dengan skor 1-4 sehingga skor minimal sebesar 8 (1x8) dan skor maksimal sebesar 32 (4x8), sehingga perhitungan panjang kelas intervalnya yaitu:

$$P = \frac{\text{Nilai tertinggi} - \text{nilai terendah} + 1}{\text{Banyaknya kelas interval}}$$

$$= \frac{32 - 8 + 1}{4} = 6,25$$

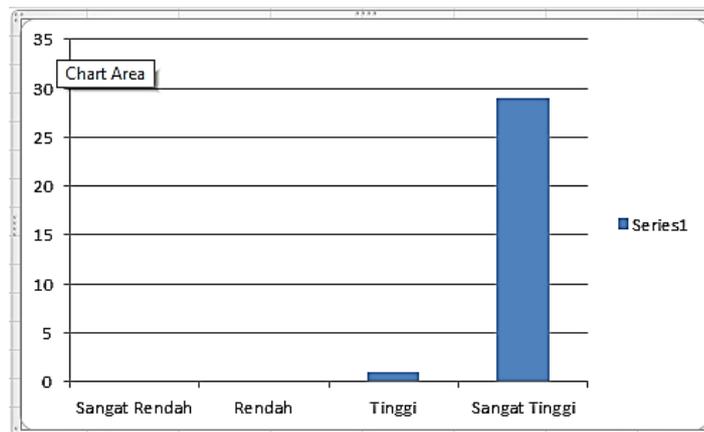
Dibulatkan menjadi 6

Data variabel aplikasi quizizz dari peserta didik kelas VIII E MTs Miftahul Qulub tahun Pelajaran 2022/2023 berhasil diakumulasikan dengan jumlah 30 responden (peserta didik). Jabaran data tersebut kemudian dibentuk kedalam tabel dan diagram sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Daya Tarik

No.	Interval	Kriteria	Frekuensi	
			F	%
1	8-13	Sangat Rendah	0	0
2	14-19	Rendah	0	0
3	20-25	Tinggi	1	3%
4	26-32	Sangat Tinggi	29	97%
Jumlah			30	100%

Sumber: Pengolahan data primer



Gambar 4. 2 Diagram Batang Variabel Daya Tarik

Dari penjabaran tabel beserta diagram di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi quizizz sebagai media belajar yang diberikan oleh pendidik pada peserta didik kelas VIII E MTs Miftahul Qulub pada mata pelajaran

akidah akhlak didominasi oleh kategori sangat tinggi sebesar 96%. Maka jika disimpulkan daya tarik belajar peserta didik kelas VIII E MTs Miftahul Qulub Mojokerto pada media pembelajaran tergolong sangat tinggi.

c. Variabel motivasi belajar

Dalam variabel aplikasi quizizz terdapat 3 aspek pengamatan yang dijabarkan menjadi 10 pertanyaan dan masing-masing dihitung dengan skor 1-4 sehingga skor minimal sebesar 10 (1x10) dan skor maksimal sebesar 40 (4x10), sehingga perhitungan panjang kelas intervalnya yaitu:

$$P = \frac{\text{Nilai tertinggi} - \text{nilai terendah} + 1}{\text{Banyaknya kelas interval}}$$

$$= \frac{40 - 10 + 1}{4} = 7,75$$

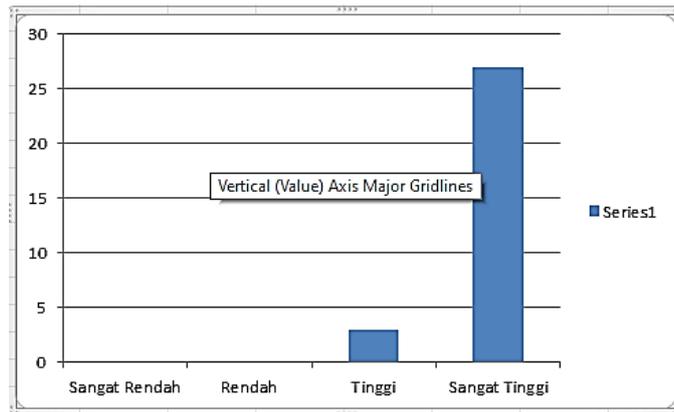
Dibulatkan menjadi 8

Data variabel aplikasi quizizz dari peserta didik kelas VIII E MTs Miftahul Qulub tahun Pelajaran 2022/2023 berhasil diakumulasikan dengan jumlah 30 responden (peserta didik). Jabaran data tersebut kemudian dibentuk kedalam tabel dan diagram sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar

No.	Interval	Kriteria	Frekuensi	
			F	%
1	10-17	Sangat Rendah	0	0
2	18-25	Rendah	0	0
3	26-33	Tinggi	3	10%
4	34-40	Sangat Tinggi	27	90%
Jumlah			30	100%

Sumber: Pengolahan data primer



Gambar 4.3 Diagram Batang Variabel Motivasi Belajar

Dari penjabaran tabel beserta diagram di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi quizizz sebagai media belajar yang diberikan oleh pendidik pada peserta didik kelas VIII E MTs Miftahul Qulub pada mata pelajaran akidah akhlak didominasi oleh kategori sangat tinggi sebesar 88%. Maka jika disimpulkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII E MTs Miftahul Qulub termasuk sangat tinggi.

3. Uji Normalitas

Tabel 4.4 Uji Normalitas

Keterangan	Variabel	Nilai
Asymp. Sig. (2-tailed)	Daya Tarik (Y)	0,141
Asymp. Sig. (2-tailed)	Motivasi Belajar (Z)	0,200

Dari penjabaran tabel data tersebut dapat dilihat bahwa nilai signifikansi 0,141 dan 0,2 > 0,05. Hal tersebut menandakan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

B. Hasil Uji Hipotesis

1. Pada hasil uji hipotesis, terutama pada uji-t dan uji- R^2 peneliti membagi ke dalam 2 model, yaitu:

a. Analisis Regresi Model 1

Model ini dipakai untuk melihat hubungan antara variabel aplikasi quizizz (X) dengan variabel daya tarik (Y).

1) Uji Parsial (Uji t)

Tabel 4. 5 Uji t Variabel Daya Tarik

Keterangan	Nilai Sig.
Variabel Aplikasi Quizizz	0,047

Melalui perhitungan menggunakan aplikasi SPSS di atas dijelaskan bahwa nilai signifikansi dari variabel aplikasi quizizz (X) terhadap variabel daya tarik (Y) yaitu $0,047 < 0,05$ dan nilai t-hitung $> t$ -tabel yaitu $4,329 > 2,048$. Dengan demikian hal tersebut sama dengan rumus, jika nilai signifikansi $< 0,05$ dan t-hitung $> t$ -tabel maka ada pengaruh antar variabel. Sehingga, kesimpulannya H_a 1 diterima yaitu adanya pengaruh aplikasi quizizz terhadap daya tarik belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak peserta didik kelas VIII E di MTs Miftahul Qulub Mojokerto.

2) Koefisien Determinasi (R^2)

Rumus ini dipakai guna melihat nilai dari hubungan antara variabel aplikasi quizizz (X) dengan variabel daya tarik (Y). Sehingga ketika dihitung dengan SPSS hasilnya yaitu:

Tabel 4. 6 Uji R^2 Variabel X – Y

Keterangan	Nilai
R. Square	0,134

Melalui perhitungan menggunakan aplikasi SPSS di atas dijelaskan bahwa nilai dari R^2 yaitu 0,134. Untuk mengetahui seberapa besar determinasi dalam persen (%) maka $D = r^2 \times 100\%$, sehingga hasilnya yaitu 13,4%. Dari persentase tersebut dapat dikatakan bahwa variabel aplikasi

quizizz memiliki pengaruh pada variabel daya tarik sebesar 13,4%, sedangkan 86,6% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dikaji pada penelitian ini.

b. Analisis Regresi Model 2

Model ini dipakai untuk melihat hubungan antara variabel aplikasi quizizz (X) dengan variabel motivasi belajar (Z).

1) Uji Parsial (Uji t)

Tabel 4. 7 Uji t Variabel Motivasi Belajar

Keterangan	Nilai Sig.
Variabel Aplikasi Quizizz	0,504
Variabel Daya Tarik	0,704

Melalui perhitungan menggunakan aplikasi SPSS di atas dijelaskan bahwa nilai signifikansi dari variabel aplikasi quizizz (X) terhadap variabel motivasi belajar (Z) yaitu 0,504 > 0,05 dan nilai t-hitung < t-tabel yaitu 0,677 < 2,048. Dengan demikian hal tersebut sama dengan rumus, jika nilai signifikansi > 0,05 dan t-hitung < t-tabel maka tidak ada pengaruh antar variabel. Sehingga, kesimpulannya $H_a 2$ ditolak yaitu tidak adanya pengaruh aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak peserta didik kelas VIII E di MTs Miftahul Qulub Mojokerto.

Selanjutnya, nilai signifikansi dari variabel daya tarik (Y) terhadap variabel motivasi belajar (Z) yaitu 0,704 > 0,05 dan nilai t-hitung < t-tabel yaitu 0,704 < 2,048. Dengan demikian hal tersebut sama dengan rumus, jika nilai signifikansi > 0,05 dan t-hitung < t-tabel maka tidak ada pengaruh antar variabel. Sehingga, kesimpulannya $H_a 3$ ditolak yaitu tidak adanya pengaruh daya tarik terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak peserta didik kelas VIII E di MTs Miftahul Qulub Mojokerto.

2) Koefisien Determinasi (R^2)

Rumus ini dipakai guna melihat nilai dari hubungan antara variabel aplikasi quizizz (X) dengan variabel motivasi belajar (Z). Sehingga ketika dihitung dengan SPSS hasilnya yaitu:

Tabel 4. 8 Uji R^2 Variabel X – Z

Keterangan	Nilai
R. Square	0,017

Melalui perhitungan menggunakan aplikasi SPSS di atas dijelaskan bahwa nilai dari R^2 yaitu 0,017. Untuk mengetahui seberapa besar determinasi dalam persen (%) maka $D = r^2 \times 100\%$, sehingga hasilnya yaitu 1,7%. Dari persentase tersebut dapat dikatakan bahwa variabel aplikasi quizizz memiliki pengaruh pada variabel motivasi belajar sebesar 1,7%, sedangkan 98,3% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dikaji pada penelitian ini.

2. Metode Analisis Jalur (*Path Analysis*)

Metode ini digunakan untuk mencari apakah ada hubungan yang terjadi pada regresi linier berganda. Analisis ini dilaksanakan dua kali, yang pertama yaitu untuk menghitung besar hubungan antara variabel X (aplikasi quizizz) dengan variabel Y (daya tarik), sedangkan yang kedua yaitu untuk menghitung besar hubungan antara variabel X (aplikasi quizizz) dengan variabel Z (motivasi belajar).

a. Kesimpulan Analisis Jalur

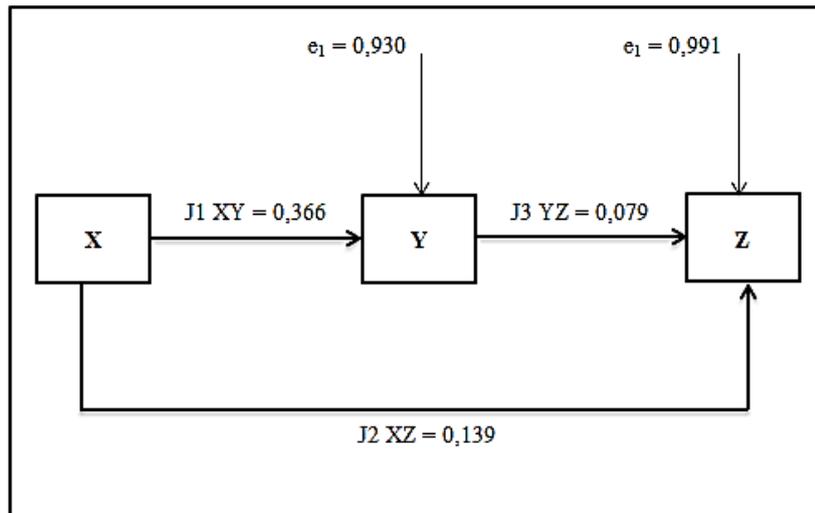
Tabel 4. 9 Nilai Standardized Coefficients Beta Variabel Penelitian

Variabel	Coef. Beta
Aplikasi quizizz	0,366
Daya tarik	0,139
Motivasi Belajar	0,079

Dari uji-t pada analisis regresi model 1 didapatkan nilai *standardized coefficients beta* variabel aplikasi quizizz yaitu 0,366. Nilai tersebut adalah nilai jalur J1. Kemudian uji-t analisis regresi model 2 didapatkan nilai *standardized coefficients beta* variabel aplikasi quizizz yaitu 0,139 yang termasuk nilai jalur J2, dan nilai *standardized coefficients beta* variabel daya tarik yaitu 0,079 yang termasuk nilai jalur J3.

Dari uji-R² pada analisis regresi model 1 didapatkan nilai e₁ pada Y yaitu $e_1 = \sqrt{1 - R^2} = \sqrt{1 - 0,134} = \sqrt{0,866} = 0,930$. Kemudian uji-R² pada analisis regresi model 2 didapatkan nilai e₁ pada Z yaitu $e_1 = \sqrt{1 - R^2} = \sqrt{1 - 0,017} = \sqrt{0,983} = 0,991$.

Kesimpulan analisis jalur tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. 4 Diagram *Path Analysis*

b. Pengaruh Langsung dan Tidak Langsung

Tabel 4. 10 Pengaruh Langsung dan Tidak Langsung

Model Regresi	Variabel	Jalur	Peng. Langsung	Peng. Tidak Langsung	Ket.
I	X ke Y	-	0,366	-	L

II	X ke Z	X – Y – Z	0,139	0,029	TL < L
	Y ke Z	-	0,079	-	L

Keterangan:

L : pengaruh langsung

TL : pengaruh tidak langsung (J1 × J3)

Dari analisis jalur kita dapat mengetahui seberapa besar pengaruh langsung dan tidak langsung. Pengaruh langsung didapatkan dari koefisien path variabel bebas atau dari nilai *standardized coefficients beta*, kemudian pengaruh tidak langsung didapatkan dari perkalian *standardized coefficients beta* yang searah. Ketika pengaruh langsung nilainya lebih besar dibanding nilai pengaruh tidak langsung maka kesimpulannya adalah pengaruh yang sebenarnya adalah pengaruh langsung, begitupun sebaliknya.

Dari penjelasan tabel 4.10 di atas, dapat dilihat bahwa aplikasi quizizz (X) berpengaruh langsung terhadap daya tarik (Y) sebesar 0,366. Kemudian aplikasi quizizz (X) berpengaruh langsung terhadap motivasi belajar (Z) sebesar 0,139 tanpa ada pengaruh tidak langsung pada daya tarik (Y) karena nilai pengaruh tidak langsung lebih kecil dari pengaruh langsung yaitu sebesar 0,029. Variabel daya tarik (Y) berpengaruh langsung terhadap motivasi belajar (Z) sebesar 0,079. Karena pengaruh tidak langsung lebih kecil dari pengaruh langsung, maka variabel daya tarik tidak terbukti sebagai variabel penghubung antara aplikasi quizizz (X) terhadap motivasi belajar (Z), sehingga Ha 4 ditolak.

C. Pembahasan

1. Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Daya Tarik

Hasil uji hipotesis analisis regresi model 1 didapatkan nilai dari hasil uji-t yaitu $0,047 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 1 diterima, yang juga berarti bahwa adanya pengaruh dari aplikasi quizizz pada daya tarik peserta didik kelas VIII E MTs Miftahul Qulub Mojokerto pada mata pelajaran akidah akhlak. Seperti halnya pendapat yang diutarakan oleh Suranto bahwa yang menentukan dan mempengaruhi daya tarik peserta didik adalah kemampuan dari pendidik ketika mengelola pembelajaran.⁸⁷ Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran seperti quizizz.

Pembelajaran dapat dikatakan memiliki daya tarik apabila peserta didik mau untuk terus dan tetap belajar. Kemudian, media pembelajaran dapat dikatakan memiliki daya tarik bagi peserta didik ketika:⁸⁸

- a. Ketika media digunakan, peserta didik dapat fokus dan berkonsentrasi.
- b. Pemakaian media yang mudah bagi peserta didik.
- c. Memiliki tampilan yang menarik peserta didik untuk mempelajarinya.
- d. Mudah memahami peserta didik dan peserta didik dapat menjawab soal-soal yang tersaji.
- e. Peserta didik berkeinginan secara mandiri untuk mencari pengetahuan dan materi yang sedang disajikan.

Dari tabel analisis deskripsi di atas, ditunjukkan bahwa aplikasi quizizz di MTs Miftahul Qulub Mojokerto dalam kategori sangat tinggi dengan perbandingan 26 dari 30 peserta didik dan persentase sebesar 87%, kemudian dari tabel analisis deskripsi bagian daya tarik berkategori sangat tinggi dengan perbandingan 29 dari 30 peserta didik dan persentase sebesar 97%. Hasil dari *r square* atau R^2 aplikasi quizizz

⁸⁷ Suranto, *Teori Pembelajaran dan Pembelajaran Kontemporer*, (Yogyakarta: LaksBang PRESSindo, 2014), Hlm. 198.

⁸⁸ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), Hlm. 58.yyy

terhadap daya tarik sebesar 13,4% dan 86,6% sisanya dipengaruhi oleh faktor di luar aplikasi quizizz.

Fakta di lapangan juga menunjukkan bahwa ketika menggunakan media aplikasi quizizz di laboratorium komputer, peserta didik khususnya siswi kelas VIII E sebagai sampel penelitian menunjukkan sikap fokus dan konsentrasi ketika pendidik menjelaskan materi, aplikasi quizizz juga dikatakan mudah dalam penggunaannya, karena peserta didik hanya disuruh untuk klik jawaban yang benar dan setelah diklik akan muncul mana jawaban yang benar dan mana jawaban yang salah. Dengan tampilan aplikasi quizizz yang menarik, seperti memadukan *background* dengan warna yang menarik, iringan musik durasi waktu dalam menjawab masing-masing soal, serta tampilan peringkat nilai peserta didik yang dapat memacu semangat peserta didik membuat daya tarik tersendiri bagi peserta didik.

Dari jabaran pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi quizizz berpengaruh positif secara signifikan pada daya tarik peserta didik kelas VIII E MTs Miftahul Qulub Mojokerto pada mata pelajaran akidah akhlak. Hal tersebut didasari oleh indikator-indikator yang menjabarkan aplikasi quizizz dalam menstimulus peserta didik, yang menjadikan peserta didik menerima dan membentuk respon dengan meningkatnya daya tarik belajar dalam diri peserta didik setiap individu. Sehingga teori yang mengatakan bahwa aplikasi quizizz berpengaruh terhadap daya tarik dapat dibenarkan adanya. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Zaldi Zakaria bahwa “terdapat pengaruh yang signifikan multimedia interaktif *courselab* terhadap daya tarik belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah kelas XI IPS 1 SMAN 5 Jember.”⁸⁹

⁸⁹ Zaldi Zakariya, “Pengaruh Multimedia Interaktif, diakses tanggal 08 Desember 2022.

2. Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar

Hasil uji hipotesis analisis regresi model 2 didapatkan nilai dari hasil uji-t yaitu $0,505 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 2 ditolak, yang juga berarti bahwa tidak adanya pengaruh dari aplikasi quizizz pada motivasi belajar peserta didik kelas VIII E MTs Miftahul Qulub Mojokerto pada mata pelajaran akidah akhlak. Hasil dari *r square* atau R^2 aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar sebesar 1,7%, sedangkan 98,3% sisanya dipengaruhi oleh faktor di luar aplikasi quizizz.

Menurut pendapat Hamalik media belajar dapat menumbuhkan keinginan, minat, serta motivasi pada kegiatan pembelajaran. Pemakaian media belajar yang tepat dapat membantu jalannya pembelajaran yang berlangsung.⁹⁰ Tugas seorang pendidik adalah mampu melihat media mana yang harus dipakai sehingga memiliki dampak positif pada peserta didik yang nantinya berpengaruh pada seberapa tinggi motivasi belajar peserta didik dan seberapa tinggi capaian belajar peserta didik. Media belajar dapat dipakai pendidik pada awal pembelajaran yang berguna untuk pengantar materi. Media belajar juga dapat digunakan di akhir pembelajaran sebagai alat untuk mengevaluasi materi yang telah diajarkan.⁹¹

Sebelumnya pernah dibahas bahwa motivasi belajar peserta didik muncul salah satunya karena adanya motivasi intrinsik, dimana peserta didik tersebut belajar karena keinginannya (mandiri) tanpa disuruh pihak lain.⁹² Sehingga, beberapa cara agar dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik peserta didik antara lain yaitu:

- a) Mengetahui manfaat yang didapatkan dari pembelajaran.
- b) Fokus pada pelajaran yang sangat disukai dan sesuai dengan keinginan.
- c) Fokus pada jurusan yang sama dengan bakat yang dimiliki.
- d) Menemukan jurusan yang berkemungkinan besar dapat bermanfaat untuk kedepannya.

⁹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), Hlm. 15.

⁹¹ Halimatus Solikah, *Pengaruh Penggunaan Media*, Hlm. 2.

⁹² Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif*, Hlm. 30-31.

Selain menumbuhkan motivasi intrinsik, peserta didik juga dapat menumbuhkan motivasi ekstrinsik yang merupakan kebalikan dari motivasi intrinsik, antara lain:

- a) Hasrat mendapatkan nilai yang memuaskan.
- b) Hasrat mendapatkan peringkat kelas maupun umum.
- c) Hasrat lulus ujian.
- d) Hasrat unggul dari orang lain.
- e) Hasrat menjadi contoh bagi banyak orang.
- f) Hasrat menjadi perhatian banyak orang karena keunggulan yang dimiliki.
- g) Hasrat memenuhi tanggung jawab yang diberikan.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa ketika menggunakan media aplikasi quizizz di laboratorium komputer, peserta didik khususnya siswi kelas VIII E sebagai sampel penelitian menunjukkan hasrat-hasrat dari motivasi ekstrinsik tidak terlihat pada peserta didik ketika pembelajaran menggunakan media aplikasi quizizz sedang berlangsung. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak semua teori yang mengatakan aplikasi quizizz memiliki pengaruh pada motivasi belajar dapat dibenarkan. Seperti yang terjadi pada penelitian ini yaitu ketika menggunakan aplikasi quizizz sebagai media belajar tidak ada respon dari peserta didik yang menunjukkan meningkatnya motivasi belajar peserta didik kelas VIII E MTs Miftahul Qulub Mojokerto pada mata pelajaran akidah akhlak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ririn Setyaningsih dan Juli Astono yang mendapatkan hasil bahwa “tidak ada pengaruh yang ditimbulkan dari pemakaian media quizizz terhadap motivasi belajar peserta didik.”⁹³

⁹³ Ririn Setyaningsih dan Juli Astono, “Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMA Negeri Karangpandan”, <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/indeks.php/pfisika/article/download/17882/17220>, diakses tanggal 09 Desember 2022.

3. Pengaruh Daya Tarik Terhadap Motivasi Belajar

Hasil uji hipotesis analisis regresi model 2 didapatkan nilai dari hasil uji-t yaitu $0,704 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 3 ditolak, yang juga berarti bahwa tidak adanya pengaruh dari daya tarik pada motivasi belajar peserta didik kelas VIII E MTs Miftahul Qulub Mojokerto pada mata pelajaran akidah akhlak.

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dijelaskan bahwa daya tarik ialah keterampilan untuk menarik atensi atau minat. Degeng dalam bukunya mengatakan bahwa faktor krusial dari dasar sebuah daya tarik tercipta dari cara mengorganisasi, cara menyampaikan, sekaligus cara mengelola pembelajaran yang sedang berlangsung.⁹⁴ Menurut pendapat Lindargen dalam bukunya ada dua faktor yang memengaruhi sebuah motivasi yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi emosi, ketertarikan, keinginan, dan kebutuhan. Faktor eksternal meliputi keadaan di luar seseorang, pujian, sikap, ancaman dan harapan dari banyak pihak.⁹⁵ Jadi dapat dikatakan bahwa daya tarik adalah salah satu faktor internal yang mempengaruhi motivasi. Ketika media belajar memiliki daya tarik yang tinggi, bisa jadi hal tersebut berdampak pada tingginya motivasi belajar, dan ketika daya tarik pada media belajar rendah atau bahkan tidak ada, bisa jadi hal tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar peserta didik.

Namun hal tersebut bertolak belakang dengan fakta yang ada di lapangan. Daya tarik dari aplikasi quizizz memiliki kategori yang tinggi namun tidak membuat motivasi belajar peserta didik juga ikut tinggi. Ketertarikan pada media aplikasi quizizz baik itu dari segi penggunaannya yang mudah, tampilan yang menarik, dan lain sebagainya. Tingkat motivasi belajar terutama ketika mengerjakan soal melalui aplikasi quizizz terlihat jelas bahwa ekspresi dari peserta didik menunjukkan rasa yang biasa saja, mereka tidak terpacu untuk mendapatkan nilai dan peringkat yang tinggi, juga tidak terpacu untuk lebih unggul daripada yang lain.

⁹⁴ Diana Saraswati, Skripsi: *"Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif*, Hlm. 22.

⁹⁵ Henry Clay Lindargen, *Educational Psychology in the Classroom*, Hlm. 87.

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa teori yang mengatakan bahwa daya tarik berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik tidak semuanya dapat dibenarkan. Seperti yang terjadi pada penelitian ini yaitu meskipun daya tarik peserta didik pada media belajar berupa aplikasi quizizz terbilang tinggi tapi tidak dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VIII E MTs Miftahul Qulub Mojokerto pada mata pelajaran akidah akhlak.

4. Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Melalui Daya Tarik Peserta Didik

Dari hasil *path analysis*, didapatkan hasil dari pengaruh langsung variabel aplikasi quizizz (X) pada variabel motivasi belajar (Z) yaitu 0,139 dan pengaruh tidak langsung variabel aplikasi quizizz (X) pada variabel motivasi belajar (Z) melalui variabel daya tarik (Y) yaitu 0,029. Karena pengaruh tidak langsung lebih kecil dari pengaruh langsung ($0,029 < 0,139$), maka variabel daya tarik (Y) tidak terbukti sebagai variabel penghubung antara aplikasi quizizz (X) terhadap motivasi belajar (Z), sehingga H_3 ditolak.

Motivasi pada pembelajaran adalah salah satu hal yang berpengaruh dalam dunia pendidikan, karena ketika motivasi belajar peserta didik itu tinggi, maka baik sadar atau tidak peserta didik akan semangat dan giat dalam belajar.⁹⁶ Dari jurnal yang ditulis oleh Afifa Dwi Handayani, Hemansyah, dan Dwi Susanti dikatakan bahwa salah satu cara untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, salah satunya yaitu menggunakan game edukatif seperti quizizz.⁹⁷

Daya tarik pembelajaran dapat berasal dari berbagai hal. Tidak hanya berasal dari ilmu yang dipelajari, tapi dapat berasal dari karakter peserta didik semisal bakat, pilihan atau kebutuhan dari peserta didik

⁹⁶ M. Y. Salam, A. Munidillah, A. Agustina, "Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Basicedu*, 2 (2022), Hlm. 2738.

⁹⁷ Afifa Dwi Handayani, Hermansyah, Dwi Susanti, "Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa", *Mathematic Education and Application Journal*, 1 (2022), Hlm. 2-3.

tersebut. Jika peserta didik tidak memiliki hal tersebut pada sebuah mata pelajaran, maka dapat dipastikan peserta didik tersebut tidak akan fokus pada pelajaran yang berlangsung.⁹⁸ Maka dari itu, seorang pendidik harus memiliki cara agar pelajaran tersebut memiliki daya tarik pada peserta didik. Seperti penggunaan media belajar yang menarik dan memudahkan pemahaman peserta didik pada materi yang diajarkan, salah satunya dapat menggunakan media aplikasi berupa aplikasi quizizz yang dapat dijalankan melalui perangkat elektronik seperti *smartphone*, laptop, dan komputer. Sehingga peserta didik diharapkan tidak jenuh dengan pembelajaran konvensional seperti ceramah atau penjelasan yang hanya mengandalkan buku LKS dan papan tulis.

Hal-hal yang menjadi keunggulan dari aplikasi quizizz ini ialah memiliki durasi pada setiap soal yang mengakibatkan peserta didik dituntut untuk berpikir cepat dan tepat ketika menjawab setiap pertanyaan. Keunggulan selanjutnya ialah pilihan jawaban tiap pertanyaan disajikan menggunakan tampilan yang menarik berupa warna dan gambar, pendidik yang juga sebagai operator dapat memantau melalui perangkat yang digunakan.⁹⁹ Setiap kuis yang diberikan melalui quizizz memiliki urutan soal yang berbeda sehingga peserta didik tidak dapat mencontek satu sama lain. Quizizz juga bisa digunakan dengan menggunakan mode jarak jauh, sehingga entah itu di kelas ataupun di rumah masing-masing pembelajaran dapat tetap berlangsung.

Namun selain kelebihan, quizizz juga memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan dari media quizizz ini yaitu peringkat peserta didik dapat turun meskipun menjawab soal dengan benar, hal tersebut dikarenakan adanya faktor durasi pada tiap soal yang memengaruhi skor perolehan dari jawaban yang benar sekaligus kecepatan dalam memilih jawaban tersebut. Kekurangan selanjutnya adalah pada media quizizz ini dipengaruhi oleh kekuatan dan kestabilan jaringan internet, jika jaringan

⁹⁸ Suranto, *Teori Pembelajaran & Pembelajaran Kontemporer* (Yogyakarta: LaksBang PRESSindo, 2014), Hlm. 198.

⁹⁹ Cahyani Amildah Citra dan Brillian Rosy, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz, Hlm. 263.

internet tidak kuat atau tidak stabil maka dapat berakibat *disconnect* yang menghambat peserta didik dalam menjawab soal.

MC. Donald berpendapat bahwa motivasi ialah berubahnya energi karena adanya rasa beserta respon pada tujuan individu. Kemudian oleh MC. Donald merincikannya menjadi tiga poin utama yaitu:¹⁰⁰

- a) Motivasi adalah awal berubahnya energi pada diri seseorang.
- b) Motivasi muncul disertai dengan rasa yang terjadi karena pengaruh eksternal pada diri seseorang yang meliputi emosi, kejiwaan, dan afeksi yang nantinya berdampak pada perilaku seseorang tersebut.
- c) Motivasi muncul karena adanya tujuan dari individu. Jadi motivasi bisa dikatakan perubahan energi pada diri seseorang yang terjadi karena pengaruh luar dari diri individu tersebut yang dipacu dengan tujuan yang ingin dicapai.

Namun, fakta di lapangan didapatkan hasil bahwa daya tarik dari aplikasi quizizz tidak dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, meskipun hasil deskripsi variabel daya tarik yang diperoleh dari hasil hitung angket daya tarik aplikasi quizizz sangat tinggi sebesar 97%. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik baik itu ketika tidak menggunakan media aplikasi quizizz maupun ketika menggunakan aplikasi quizizz tidak memiliki perbedaan yang signifikan.

Tabel 4. 11 Nilai Peserta Didik Kelas VIII E MTs Miftahul Qulub

No.	Nama	Nilai PH	Nilai Q1	Nilai Q2
1	AFRILIA DEWI LESTARI	85	80	90
2	AIRIN MAULIDATUN NAZWA	85	85	80
3	AMALIA IZZATUL NAFSIYAH	75	65	90
4	ANNISA FATHIMATUZ ZAHRA	80	85	80
5	BILQIS ZAINATUL AINIYAH	75	75	70
6	BUNGA MUSTIKA FAJRIN	80	90	80

¹⁰⁰ Rafika, *Pengaruh Penggunaan Media*, Hlm. 39.

No.	Nama	Nilai PH	Nilai Q1	Nilai Q2
7	DEWI LAILATUL AFRILIATUL JANNAH	85	100	90
8	EVELIN TAURESTY FAUZIA	80	85	90
9	FIVI ROFIKA HINDAYANI	75	85	60
10	ICHA DEWI RAMADHANI	75	70	90
11	ILMIRA EKA AGUSTIN	80	85	80
12	JIHAN AYU FITRIA	70	70	60
13	KEYLA IZZATUL MAGFIROH	80	95	80
14	KHIKOTUL MUDZAIFAH	70	70	70
15	MARYAMASH SHIDDIQOH	85	90	80
16	MAULIDA RAKHMA	80	75	80
17	MAULIDYA TRI SALSABILLA	80	75	80
18	MAY YUDHYSTYA BELLA	75	65	100
19	MUFIKA ARUMI	80	80	100
20	MUNAYA ZAHRO`UL ILMI AULIYA	80	85	80
21	NAILAM BANYU BENING	75	70	80
22	NASYA AZWA AZILLA	75	85	60
23	NAURA RAHMA DWI KARTIKA	80	95	80
24	NOVI FATIKHATUL IZHA	75	70	80
25	NOVIA SHELFY INDRYANI	75	70	80
26	RULLI MUFIDATUL ILMI	70	70	70
27	SITI FANINATUL MAGFIROH	75	85	60
28	SITI ILMIYATUL JAMILAH	75	75	50
29	SUNARTI JELITA PUSPITASARI	70	75	70
30	YASIFA KHORIDATUL MINNA	75	80	70

Keterangan:

Nilai PH : Nilai Penilaian Harian

Nilai Q1 : Nilai Quizizz ke-1

Nilai Q2 : Nilai Quizizz ke-2

Dari jabaran nilai tersebut dapat dilihat bahwa daya tarik dari aplikasi quizizz tidak dapat dijadikan sebagai perantara tingginya motivasi peserta didik kelas VIII E MTs Miftahul Qulub Mojokerto pada mata pelajaran akidah akhlak. Dan hal ini adalah temuan baru yang belum pernah dilakukan oleh peneliti yang lain baik dengan tema yang sama maupun di tempat penelitian yang sama.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari hasil yang didapatkan di lapangan dan hasil pembahasan pada bab sebelumnya, maka simpulan yang didapatkan adalah:

1. Adanya pengaruh positif yang signifikan dari aplikasi quizizz sebagai media belajar terhadap daya tarik belajar mata pelajaran akidah akhlak peserta didik kelas VIII E MTs Miftahul Qulub Mojokerto, dibuktikan dengan hasil uji-t kurang dari 0,05 yaitu 0,047. Hal ini diasumsikan bahwa penggunaan aplikasi quizizz sebagai media belajar dapat menstimulus daya tarik peserta didik dalam proses belajar mengajar.
2. Tidak adanya pengaruh yang signifikan dari aplikasi quizizz sebagai media belajar terhadap motivasi belajar mata pelajaran akidah akhlak peserta didik kelas VIII E MTs Miftahul Qulub Mojokerto, dibuktikan dengan hasil uji-t lebih dari 0,05 yaitu 0,505. Hal ini diasumsikan bahwa tidak semua penggunaan aplikasi quizizz sebagai media belajar dapat menstimulus peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar pada proses belajar mengajar.
3. Tidak adanya pengaruh yang signifikan dari daya tarik aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar mata pelajaran akidah akhlak peserta didik kelas VIII E MTs Miftahul Qulub Mojokerto, dibuktikan dengan hasil uji-t lebih dari 0,05 yaitu 0,704. Hal ini diasumsikan bahwa meskipun aplikasi quizizz memiliki daya tarik sebagai media belajar, namun tidak dapat menstimulus peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar pada proses belajar mengajar.
4. Tidak adanya pengaruh aplikasi quizizz pada motivasi belajar mata pelajaran akidah akhlak melalui daya tarik peserta didik kelas VIII E MTs Miftahul Qulub Mojokerto, dibuktikan dengan

nilai pengaruh tidak langsung lebih kecil dari pengaruh langsung yaitu $0,029 < 0,139$. Hal ini diasumsikan bahwa meskipun aplikasi quizizz memiliki daya tarik sebagai media belajar, namun daya tarik tersebut tidak dapat menstimulus peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar pada proses belajar mengajar.

B. Saran

Dari simpulan penelitian yang telah dijabarkan, maka terdapat beberapa saran antara lain:

1. Dalam kajian pustaka dan pembahasan penelitian ini didapatkan hasil bahwa aplikasi quizizz tidak mempengaruhi peningkatan motivasi belajar peserta didik, dan tidak semua ketertarikan pada media belajar aplikasi quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar dari peserta didik. Sehingga diharapkan pendidik dapat mencari atau menganalisis lebih banyak media belajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Pada penelitian ini pemakaian media aplikasi quizizz masih membutuhkan pendalaman dan penelitian lebih lanjut, hal tersebut diakibatkan karena pada penelitian ini aplikasi quizizz tidak mampu mempengaruhi motivasi belajar dan dari daya tarik aplikasi quizizz juga tidak dapat menjadi perantara timbulnya pengaruh dari aplikasi quizizz pada motivasi belajar peserta didik.
3. Penelitian ini yang berjudul “pengaruh aplikasi quizizz terhadap daya tarik dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak di MTs Miftahul Qulub Mojokerto” merupakan penelitian yang baru dan belum pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu baik mengenai kesamaan tema maupun tempat penelitian, sehingga diharapkan penelitian ini dapat menjadi sumber untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'ān

A.M., S. (t.th.). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. t.t.: PT. Raja Grafindo.

Abdullah, M. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Aenilah, F., Sutresna, Y., & Sopyan, T. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Whatsapp Group dan Google Classroom Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 211.

Annisa, R., & Erwin. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3661.

Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Asnawir, & Usman, B. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.

Baasyiruddin, U. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Cutat Pers.

Cahyadi, L. (2018). *Pengaruh Kepemimpinan dan Pelatihan Terhadap Kinerja Dengan Disiplin Sebagai Mediator (Studi pada Anggota Polres Pacitan)*. Yogyakarta: STIE Widya Wiwaha.

Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Kelintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 263.

Davies, I. K. (1999). *Pengelolaan Belajar*. diterjemahkan Sudarso Sudirja, Jakarta : Rajawali.

Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 172-182.

Fitria, S. E., & Ariva, V. F. (2018). Analisis Faktor Kondisi Ekonomi, Tingkat Pendidikan dan Kemampuan Berwirausaha Terhadap Kinerja Usaha Bagi Pengusaha Pindang di Desa Cukanggenteng. *Jurnal Manajemen Indonesia*, 200.

- Ghozali, I. (2012). *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hakim, T. (2005). *Belajar Secara Efektif*. t.t.: Niaga Swadaya.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 83.
- Handayani, A. D., Hermansyah, & Susanti, D. (2022). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Mathematic Education and Application Journal*, 2-3.
- Hidayah, N., & dkk. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Insani, F. (2016). *Minat Siswa Kelas VII SMP N 1 Sentolo Dalam Mengikuti Materi Budaya Hidup Sehat Dengan Menggunakan Media Audio Visual Sebagai Media Pembelajaran*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kamilah, A. (2020). *Pengaruh Kreatifitas Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Melalui Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS di MTs. SUnan Kalijogo Kota Malang*. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Kusuma, Y. A. (2020). *Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Lindargen, H. C. (1996). *Educational Psychology in the Classroom*. Canada: John Wiley & Sons.
- Marleni, L. (2016). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 152-153.
- Mawaddah, A. W., & dkk. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3111.
- Mulyadi, A., & dkk. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi. *JPAK Jurnal Pendidikan Akuntansi dan Keuangan*, 47-48.

- Nidawati, N. (2013). Belajar Dalam Perspektif Psikologi dan Agama. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 21-26.
- Pradana, A., & Kartiko, D. C. (2021). Pengaruh Aplikasi SMART PJOK Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 337.
- Purwanto, A. (2009). *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Rafika. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa'ie Gondanglegi*. Skripsi. Malang: Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman. (1986). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Gravindo Persada.
- Salam, M. Y., Mudinillah, A., & Agustina, A. (2022). Aplikasi Quizizz Berpengaruh Atau Tidak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 2738.
- Saraswati, D. (2014). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wondershare Quiz Creator Untuk Meningkatkan Daya Tarik dan Hasil Pembelajaran Sejarah Peserta Didik Kelas XI IPA 3 Semester 2 SMA Negeri 2 Bondowoso Tahun Ajaran 2013-2014*. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Setyaningsih, R., & Astono, J. (t.thn.). Dipetik Desember 09, 2022, dari Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X SMA Negeri Karangpandan: <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/indeks.php/pfisika/article/download/17882/17220>
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 2-7.
- Streers, R. M., Porters, L. W., & (eds.). (1987). *Motivation and Work Behaviour*. New York: Mc. Graw-Hill.

- Sudjana. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, N., Ibrahim, & (eds.). (2004). *Penelitian dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Al Gensindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suranto. (2014). *Teori Pembelajaran dan Pembelajaran Kontemporer*. Yogyakarta: LaksBang PRESSindo.
- Trisanti, A. (2022, Maret 1). wawancara pra penelitian. (W. R. Bumi, Pewawancara)
- Wahyuni, N. (2014). *Uji Validitas dan Reliabilitas*. Jakarta: BINUS University.
- Widayanti, & Purrohman, P. S. (2021). Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Educatio*, 816.
- Widoyoko. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Winarni, Anjariah, M., & Z., R. M. (2016). Motivasi Belajar Ditinjau Dari Dukungan Sosial Orang Tua Pada Siswa SMA. *Jurnal Psikologi*.
- Zakaria, Z. (t.thn.). *Pengaruh Multimedia Interaktif Courselab Terhadap Daya Tarik dn Motivasi Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMAN 5 Jember* . Dipetik November 7, 2022, dari https://repository.unej.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/92574/Zaldi%20Zakaria%20-%20130210302041_.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 56.

LAMPIRAN

Lampiran I: Kuisisioner Aplikasi Quizizz

KUISISIONER APLIKASI QUIZIZZ

A. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Absen :

B. Petunjuk Pengisian

1. Cermati pernyataan pada kuisisioner dengan baik dan teliti!
2. Kuisisioner ini terdiri dari 10 pernyataan.
3. Beri tanda *checklist* (✓) di salah satu jawaban yang tersedia!
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju
4. Semua jawaban adalah benar dan subjektif. Jawablah sesuai dengan yang dialami!
5. Jawaban yang dipilih tidak mempengaruhi nilai mata pelajaran anda.
6. Terima kasih atas partisipasinya dan selamat mengerjakan.

C. Kuisisioner

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran Akidah Akhlak yang memakai aplikasi quizizz membantu untuk memahami materi yang diajarkan.				
2	Pembelajaran Akidah Akhlak yang memakai aplikasi quizizz membantu saya memahami soal terkait materi Akidah Akhlak yang diajarkan.				

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
3	Mengerjakan soal pada aplikasi quiziz membantu mengingat materi Akidah Akhlak yang diajarkan.				
4	Saya merasa termotivasi ketika mengerjakan soal Akhlak memakai aplikasi quizizz.				
5	Mengerjakan soal Akidah Akhlak memakai aplikasi quizizz meningkatkan keingintahuan saya mengenai materi yang dipelajari.				
6	Pemakaian aplikasi quiziz membuat saya lebih memperhatikan pembelajaran Akidah Akhlak.				
7	Saya lebih serius dalam mengerjakan soal Akidah Akhlak menggunakan aplikasi quizizz.				
8	Saya senang menjawab soal Akidah Akhlak menggunakan aplikasi quizizz.				
9	Saya merasa tertantang dalam menjawab soal Akidah Akhlak menggunakan aplikasi quizizz.				
10	Aplikasi quizizz membantu saya berpikir kritis.				

Lampiran II: Lembar Observasi Daya Tarik

LEMBAR OBSERVASI DAYA TARIK

A. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Absen :

B. Petunjuk Pengisian

1. Cermati pernyataan pada lembar observasi dengan baik dan teliti!
2. Lembar observasi ini terdiri dari 10 pernyataan.
3. Beri tanda *checklist* (✓) di salah satu jawaban yang tersedia!
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju
4. Semua jawaban adalah benar dan subjektif. Jawablah sesuai dengan yang dialami!
5. Jawaban yang dipilih tidak mempengaruhi nilai mata pelajaran anda.
6. Terima kasih atas partisipasinya dan selamat mengerjakan.

C. Lembar Observasi

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya senang ketika pembelajaran Akidah Akhlak memakai media laptop atau komputer				
2	Saya bertanya tentang media yang akan dipakai pada pembelajaran Akidah Akhlak				
3	Media pembelajaran yang menarik berupa aplikasi quizzizz membuat saya bersemangat				

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak				
4	Saya senang ketika pembelajaran Akidah Akhlak memakai media aplikasi quizizz				
5	Saya merasa nyaman dengan pembelajaran Akidah Akhlak yang menggunakan media aplikasi quizizz				
6	Saya senang ketika pembelajaran Akidah Akhlak memakai media aplikasi quizizz, karena tidak membosankan				
7	Saya lebih mudah mengingat materi yang diajarkan jika media yang digunakan tidak hanya menggunakan buku dan ceramah				
8	Saya suka pembelajaran Akidah Akhlak yang nyaman dan menyenangkan				

Lampiran III: Lembar Observasi Motivasi Belajar

LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR

A. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Absen :

B. Petunjuk Pengisian

1. Cermati pernyataan pada lembar observasi dengan baik dan teliti!
2. Lembar observasi ini terdiri dari 11 pernyataan.
3. Beri tanda *checklist* (✓) di salah satu jawaban yang tersedia!
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju
4. Semua jawaban adalah benar dan subjektif. Jawablah sesuai dengan yang dialami!
5. Jawaban yang dipilih tidak mempengaruhi nilai mata pelajaran anda.
6. Terima kasih atas partisipasinya dan selamat mengerjakan.

C. Lembar Observasi

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya tidak cepat menyerah ketika kesulitan belajar Akidah Akhlak				
2	Saya rajin belajar Akidah Akhlak agar mendapatkan hasil yang baik				
3	Saya tanggap ketika mendapatkan pertanyaan dari guru				

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	TS	STS
4	Saya aktif pada pembelajaran Akidah Akhlak				
5	Saya sudah belajar terlebih dahulu sebelum materi tersebut diajarkan				
6	Saya mencari berbagai sumber lain yang berkaitan dengan pelajaran Akidah Akhlak				
7	Saya memperhatikan penjelasan guru Akidah Akhlak dengan baik				
8	Saya belajar dengan serius agar nilai Akidah Akhlak saya bagus				
9	Saya akan bertanya ketika saya tidak memahami materi Akidah Akhlak yang dijelaskan				
10	Saya selalu mengikuti pembelajaran Akidah Akhlak dengan baik				

Lampiran IV: Data Mentah Penelitian

Aplikasi Quizizz

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Total
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
2	3	2	4	4	4	4	4	4	3	2	34
3	3	2	4	4	4	4	4	4	3	2	34
4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	36
5	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	37
6	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	37
7	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	38
8	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	35
9	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	35
10	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	37
11	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	37
12	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	36
13	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	36
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
16	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	38
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
18	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	38
19	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	38
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
22	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	35
23	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	35
24	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	32
25	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	37
26	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	38
27	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	35
28	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	35
29	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	37
30	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	37

Daya Tarik

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Total
1	4	4	4	4	4	4	4	4	32
2	4	4	4	4	4	4	4	4	32
3	4	4	4	4	4	4	4	4	32
4	4	4	3	3	4	3	4	4	29
5	4	3	4	4	4	4	4	3	30
6	4	3	4	4	4	4	4	3	30
7	3	4	4	4	3	3	3	4	28
8	3	3	4	4	4	4	3	3	28
9	4	4	4	4	4	3	4	4	31
10	4	4	4	3	3	4	3	3	28
11	4	4	4	3	3	4	3	3	28
12	4	3	4	3	3	3	3	4	27
13	4	4	4	4	4	4	4	4	32
14	4	4	4	3	3	3	4	3	28
15	3	3	3	3	3	3	3	3	24
16	3	3	4	4	4	4	4	4	30
17	3	3	4	4	4	4	4	4	30
18	3	4	4	4	3	4	4	4	30
19	4	3	3	4	4	3	4	4	29
20	4	3	3	4	4	3	4	4	29
21	4	4	4	4	4	4	4	4	32
22	4	4	4	4	4	4	4	4	32
23	3	4	3	3	4	3	3	3	26
24	4	4	4	4	4	4	4	4	32
25	4	4	4	4	4	4	4	4	32
26	3	3	4	4	4	4	3	3	28
27	4	4	4	4	4	3	4	4	31
28	4	4	4	3	3	4	3	3	28
29	4	4	4	3	3	4	3	3	28
30	4	3	4	3	3	3	3	4	27

Motivasi Belajar

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Total
1	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	36
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
6	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	34
7	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	34
8	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	34
9	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	37
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
13	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	34
14	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	34
15	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39
16	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
19	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
21	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	33
22	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	37
23	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	34
24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
25	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
26	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	34
27	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	34
28	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	37
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40

Lampiran V: Hasil Olah Data SPSS

Output SPSS Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	Unstandardized Residual
N		30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	.0000000
	Std. Deviation	1.96560242	1.94016655
Most Extreme Differences	Absolute	.140	.111
	Positive	.098	.083
	Negative	-.140	-.111
Test Statistic		.140	.111
Asymp. Sig. (2-tailed)		.141 ^c	.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

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

Output SPSS Uji Parsial (Uji-t) Analisis Regresi Model 1

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	39.678	4.938		8.036	.000
	Aplikasi Quizizz	-.285	.137	-.366	-2.081	.047

a. Dependent Variable: Daya Tarik

Output SPSS Uji Koefisien Determinasi (R²) Analisis Regresi Model 1

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.366 ^a	.134	.103	2.000

a. Predictors: (Constant), Aplikasi Quizizz

Output SPSS Uji Parsial (Uji-t) Analisis Regresi Model 2

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	46.521	15.001		3.101	.004
	Aplikasi Quizizz	-.167	.246	-.139	-.677	.504
	Daya Tarik	-.121	.316	-.079	-.384	.704

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Output SPSS Uji Koefisien Determinasi (R²) Analisis Regresi Model 2

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.132 ^a	.017	-.055	3.342

a. Predictors: (Constant), Daya Tarik, Aplikasi Quizizz

Output SPSS *Path Analysis* (Standardized Coefficients Beta)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	39.678	4.938		8.036	.000
	Aplikasi Quizizz	-.285	.137	-.366	-2.081	.047

a. Dependent Variable: Daya Tarik

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	46.521	15.001		3.101	.004
	Aplikasi Quizizz	-.167	.246	-.139	-.677	.504
	Daya Tarik	-.121	.316	-.079	-.384	.704

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar

Lampiran VI: Dokumentasi Penelitian





Lampiran VII: Hasil Turnitin & SK Bebas Plagiasi

Quizizz

ORIGINALITY REPORT

21 %	21 %	5 %	7 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	10 %
2	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	2 %
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
4	id.123dok.com Internet Source	<1 %



KEMENTERIAN AGAMA
Universitas ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
PUSAT PENELITIAN DAN ACADEMIC WRITING

Sertifikat Bebas Plagiasi

Nomor: 4481/Un.03.1/PP.00.9/09/2021

diberikan kepada:

Nama : Wisnu Rangga Amurwa Bumi
Nim : 18110118
Program Studi : S-1 Pendidikan Agama Islam
Judul Karya Tulis : Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Daya Tarik dan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Miftahul Qulub Mojokerto

Naskah Skripsi/Tesis/Disertasi sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 15 Desember 2022

Kepala,

Benny Afwadzi



Lampiran VIII : Bukti Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Jalan Gajayana Nomor 50, Telepon (0341)551354, Fax. (0341) 572533
Website: <http://www.uin-malang.ac.id> Email: info@uin-malang.ac.id

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI/TESIS/DISERTASI

IDENTITAS MAHASISWA

NIM : 18110118
Nama : WISNU RANGGA AMURWA BUMI
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Dosen Pembimbing 1 : Dr. H.SUGENG LISTYO PRABOWO,M.Pd
Dosen Pembimbing 2 :
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi : Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Daya Tarik dan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTs Miftahul Qulub Mojokerto

IDENTITAS BIMBINGAN

No	Tanggal Bimbingan	Nama Pembimbing	Deskripsi Proses Bimbingan	Tahun Akademik	Status
1	20 November 2021	Dr. H.SUGENG LISTYO PRABOWO,M.Pd	Bimbingan judul proposal penelitian	Ganjil 2021/2022	Sudah Dikoreksi
2	04 Maret 2022	Dr. H.SUGENG LISTYO PRABOWO,M.Pd	Bimbingan bab 1 & bab 2	Genap 2021/2022	Sudah Dikoreksi
3	03 April 2022	Dr. H.SUGENG LISTYO PRABOWO,M.Pd	Menambahkan 1 variabel pada penelitian "hasil belajar"	Genap 2021/2022	Sudah Dikoreksi
4	25 April 2022		Revisi bab III bagian teknik analisis data menggunakan metode path analysis	Genap 2021/2022	Belum Dikoreksi
5	25 April 2022	Dr. H.SUGENG LISTYO PRABOWO,M.Pd	Revisi bab III bagian teknik analisis data "metode path analysis"	Genap 2021/2022	Sudah Dikoreksi
6	29 Mei 2022	Dr. H.SUGENG LISTYO PRABOWO,M.Pd	Konsultasi hasil revisi seminar proposal	Genap 2021/2022	Sudah Dikoreksi
7	15 Oktober 2022	Dr. H.SUGENG LISTYO PRABOWO,M.Pd	Revisi judul penelitian skripsi	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
8	22 Oktober 2022	Dr. H.SUGENG LISTYO PRABOWO,M.Pd	Revisi bab III	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
9	29 Oktober 2022	Dr. H.SUGENG LISTYO PRABOWO,M.Pd	Praktik penggunaan aplikasi quizizz sebagai media belajar	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
10	07 November 2022	Dr. H.SUGENG LISTYO PRABOWO,M.Pd	Penjabaran variabel bebas "aplikasi quizizz" pada jenis materi pembelajaran	Ganjil 2022/2023	Sudah Dikoreksi
11	11 Desember 2022	Dr. H.SUGENG LISTYO PRABOWO,M.Pd	Koreksi skripsi dari awal sampai akhir dan acc skripsi	Genap 2022/2023	Sudah Dikoreksi

Telah disetujui
Untuk mengajukan ujian Skripsi/Tesis/Desertasi

Dosen Pembimbing 2

Malang, 15 Desember 2022
Dosen Pembimbing 1

Dr. H.SUGENG LISTYO PRABOWO,M.Pd

Kajur / Kaprod,

Mujtahir,

Lampiran IX : Biodata Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA



Nama : Wisnu Rangga Amurwa Bumi
NIM : 18110118
Tempat Tanggal Lahir : Mojokerto, 5 Desember 2000
Fak./Jur. : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan
Agama Islam
Tahun Masuk : 2018
Alamat Rumah : Ds. Kuripansari, Kec. Pacet, Kab. Mojokerto,
Jawa Timur 61374
No Tlp Rumah/Hp : +62 815-5564-4394
Alamat Email : wisnurangga99@gmail.com

Malang, 10 Desember 2022

Mahasiswa,

Wisnu Rangga Amurwa Bumi

NIM. 18110118