

MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII DI SMPN 3 SENTAJO RAYA

¹Mainur Sulvia, ²Sopiatun Nahwiyah, ³Alhairi

¹²³Universitas Islam Kuantan Singingi

Email : mainursulvia2002@gmail.com, sopiatunnahwiyah@gmail.com,
arybensaddez74@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mengetahui penerapan penggunaan Media Quizizz untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMPN 3 Sentajo Raya. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah Penerapan Media Quizizz dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII Di SMPN 3 Sentajo Raya?. Penelitian ini dimulai dari merancang desain penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP N 3 Sentajo Raya yang berjumlah 22 orang yang terdiri dari 9 orang perempuan dan 13 orang laki-laki. Adapun yang menjadi objek dari penelitian ini adalah Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VIII SMPN 3 Sentajo Raya. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Dari analisis data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa: penerapan Media Quizizz dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMPN 3 Sentajo Raya. Hal ini dapat dilihat dari nilai presentase siswa ini terbukti bahwa motivasi belajar siswa pada Pra Siklus yang mulanya 51%, pada Siklus I pertemuan ke-1 meningkat menjadi 59,80%, pertemuan ke-2 meningkat menjadi 70,27%, Siklus II pertemuan ke-1 meningkat menjadi 80,50% dan pada pertemuan ke-2 motivasi belajar siswa juga meningkat menjadi 90%.

Kata Kunci: Quizizz, Motivasi Belajar Siswa

ABSTRACT

This research is a Class Action Research (CAR) which aims to find out the application of Media Quizizz interruption to improve the learning motivation of students on the Islamic Religion Education Lessons of Class VIII in SMPN 3 Sentajo Raya. The basis of the problem in this research is whether the application Quizizz Media can enhance the learning Motivation of Students on the Learning Lesson of Islamic Education Class 8 in SMN 3 Setajo Raya?. This research begins with designing the research design namely planning, implementation, observation and reflection. The subject of this study is a pupil of the 8th grade of the 3rd grade of Sentajo Raya which is composed of 22 people consisting of 9 women and 13 men. As for the object of this research is the Media Application Quizizz In Increasing Students' Motivation to Study in the Eye of the Teaching of Islamic Religion Education in the Class VIII SMPN 3 Sentajos Raya. The instruments used to gather data in this study consist of observations, interviews, lifts, and documentation. From the analysis of the data obtained, it can be concluded that: the application of Media Quizizz can improve the

Learning Motivation of Students at Class VIII Islamic Education Lessons in SMPN 3 Sentajo Raya. This can be seen from the student's presentation values demonstrated that the learning motivation of students in the initial Pre Cycle 51%, in Cycle I the first meeting increased to 59.80%, the second meeting rose to 70.27%, Cycle II the 1st meeting grew to 80.50% and in the 2nd meeting the student study motivation increased also to 90%.

Keywords: Quizizz, Student Learning Motivation

Pendahuluan

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹ Pendidikan adalah usaha sadar untuk mengembangkan akhlak, ketarampilan, dan pengetahuan anak dan pemuda di sekolah atau di rumah, agar hidup bahagia dan bermanfaat bagi masyarakat dan bangsa.²

Dalam perspektif berbagai macam teori-teori belajar menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang baik adalah peserta didik tidak hanya sebagai objek, tetapi juga sebagai subjek, sehingga jika hal tersebut terjadi maka diharapkan peserta didik

akan lebih aktif sehingga termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan memahami penjelasan yang diberikan.³

Fenomena yang sering terjadi selama proses pembelajaran adalah peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat terjadi karena siswa tidak bersemangat selama pelajaran, pelajaran monoton dan satu arah, dan suasana pembelajaran yang menjenuhkan. Beberapa guru telah menemukan bahwa mereka tetap menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan hanya bergantung pada papan tulis, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan membosankan, dan guru menjadi dominan dalam aktivitas siswa.⁴

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam

¹Jenen Musfah, *Manajemen Pendidikan Teori, Kebijakan, dan Praktik* (Jakarta: Kencana, 2015), hal.9

² *Ibid*, hal.11

³ Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021) hal.2

⁴ Nidaan Hafiyya, "Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika" dalam *Communnity Development Journal* Vol.4, No. 2, 2023, hal.1647

kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang disampaikan dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri.⁵

Banyak media pembelajaran yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh guru, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis permainan, tentu juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang telah diajarkan.⁶ Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan media *quizizz*.

Quizizz adalah alat online yang memungkinkan membuat permainan kuis interaktif yang dapat digunakan untuk membantu

siswa belajar di kelas. Aplikasi ini berbasis internet, jadi dapat digunakan hanya jika ada dukungan internet yang memadai. *Quizizz* dibuat dengan mudah dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Sebelum mengakses www.Quizizz.com, guru harus menyiapkan konten dalam bentuk pertanyaan dan alternatif jawaban yang akan ditampilkan dalam aplikasi ini.⁷

Selain itu, media pembelajaran *Quizizz* memudahkan guru memberikan soal pelajaran, sehingga siswa dapat mengerjakan soal hanya pada hari yang sudah ditentukan. Ini mencegah siswa menumpuk tugas selama proses belajar.⁸ Permainan *Quizizz* dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar.⁹

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan di SMPN 03 Sentajo Raya, Kecamatan Sentajo Raya, Kabupaten Kuantan Singingi, dapat ditemukan gejala-gejala

⁵ Yolanda Febrita, "Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" dalam Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika, 2019, hal.183

⁶ Unik Hanifah Salsabila,dkk, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA" dalam Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi, Vol.4, No.2, 2020, hal.165

⁷ Prima Mutia Sari, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi" dalam Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, Vol.4 No.2, 2021,hal.196

⁸ Gamar Al Haddar, "Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar", dalam Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 3 No. 6, 2021, hal.4796

⁹ Unik Hanifah Salsabila, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz...hal.165

permasalahan terkait motivasi belajar siswa dan aktivitas pembelajaran sebagai berikut.¹⁰

1. Kurangnya motivasi belajar siswa yang ditandai dengan siswa kurang memperhatikan dan merasa bosan pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung
2. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Sebenarnya dengan pemanfaatan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
3. Siswa dalam memahami pembelajaran sangat kurang. Hal ini ditandai dengan siswa terkadang ribut dan bermain sendiri ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.
4. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran PAI sehingga membuat motivasi belajar siswa sangat rendah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada Senin, 27 November 2023 dengan Bapak Muhammad Ikhsan, S.Pd selaku guru mata pelajaran Pendidikan

Agama Islam di SMP N 3 Sentajo Raya, Peneliti mendapatkan beberapa permasalahan dalam pembelajaran seperti kurangnya motivasi belajar siswa yang ditandai dengan siswa kurang memperhatikan saat proses pembelajaran sedang berlangsung, siswa yang merasa bosan dan mengantuk dalam proses pembelajaran, cara mengajar guru yang monoton yaitu guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal dan masih menggunakan metode ceramah. Kurangnya memanfaatkan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa pada saat proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam berlangsung.

Berdasarkan gejala-gejala tersebut, maka peneliti merasa perlu melakukan suatu Penelitian Tindakan Kelas untuk mengetahui apakah motivasi siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang berbeda dengan apa yang telah guru terapkan sebelumnya.

Metodologi Penelitian

Pembahasan

1. Media Quizizz

a. Pengertian Media Quizizz

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara'. Dalam bahasa Arab,

¹⁰ Wawancara dan Observasi dengan Bapak Muhammad Ikhsan, S.Pd, pada Senin 27 November 2023 di SMP N 3 Sentajo Raya

media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹¹ Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹²

Quizizz merupakan media pembelajaran berbasis game online melalui website atau aplikasi yang tidak berbayar. Sampai saat ini pengguna yang terdaftar atau pendidik di situs Quizizz ini telah mencapai 20 juta pengguna siswa yang telah memainkan game edukasi ini sudah mencapai 100 juta. Dengan menggunakan internet guru dapat mengakses situs ini secara bersamaan menggunakan gadget atau laptop. Situs ini dapat

diakses secara gratis kapanpun dan dimanapun. Quizizz juga memiliki banyak fitur yang membuat website ini jauh lebih menarik saat siswa mengakesesnya. Pendiri Quizizz ialah Deepak Joy Cheenath, Ankit Gupta yang didirikan pada tahun 2015 yang berkantor pusat di Bengaluru, India.¹³

b. Langkah-Langkah Penerapan Media Quizizz

Bagi pendatang baru, atau yang belum memiliki akun untuk dapat mengoperasikan aplikasi Quizizz, diharuskan untuk mendaftar terlebih dahulu, dan akan mendapatkan akun, guna mempermudah akses terhadap aplikasi Quizizz. Tata caranya yaitu, dengan klik tulisan sign up yang tertera, kemudian melengkapi keperluan biodata secara singkat dalam pendaftaran, agar menandakan bahwa itu adalah Anda. Jika sudah terdaftar sebagai akun, maka akun tersebut bisa digunakan secara bijak dalam mengakses aplikasi Quizizz, yakni dengan cara, klik tulisan log in didalam aplikasi Quizizz, dengan mengisi ketentuan akun, yaitu email dan password yang digunakan ketika

¹¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta : Rajawali Pers, 2017), hal. 3

¹² *Ibid*, hal. 3

¹³ *Ibid*. hal.14

melakukan pendaftaran sebelumnya.¹⁴

Demikian variasi media pembelajaran melalui aplikasi Quizizz bisa dimanfaatkan dan dioperasikan sebagaimana mestinya, dengan memanfaatkan kemudahan teknologi pendidikan di tengah pandemi. Adapun pengoperasian dari aplikasi Quizizz, yaitu sebagai berikut :Masuk ke www.quizizz.com

- 1) Klik tulisan *log in*
- 2) Kemudian, klik tulisan *teacher*, sebagai pengajar
- 3) Masukkan identitas diri, berupa username, email, dan password
- 4) Jika sudah dinyatakan masuk, kemudian buat kuis, pada tulisan *create a quiz*
- 5) Muncul tampilan *Lets Create a Quiz*
- 6) Masukkan nama kuis, contoh : Pelajaran Agama Islam
- 7) Kemudian klik *save*
- 8) Muncul tampilan
Selanjutnya, klik *create new question*
- 9) Tuliskan pertanyaan pada kolom yang tersedia, "*Write Question Here*", lalu masukkan opsi jawaban (apabila menggunakan *multiple choice*/pilihan ganda) pada kolom "*Answer*

option 1, *answer option 2*, dan seterusnya"

- 10) Beri tanda centang, kolom jawaban yang benar
- 11) Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal
- 12) Klik *save*
- 13) Apabila telah menyelesaikan pengisian kuis, klik "*Finish Quiz*"
- 14) Kemudian, akan muncul tampilan quiz detail (aturlah kelas berapa kuis itu akan di tujukan), lalu klik *save details*
- 15) Kemudian, muncul tampilan berikutnya, pilihlah "*Homework*", apabila hendak digunakan sebagai PR, serta pilih "*Play Live*", apabila hendak digunakan sekarang.
- 16) Masukkan *deadline* atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik "*Procced*"
- 17) Kemudian, muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.
- 18) Kemudian membuka Link "<http://quizizz.com/admin/>"¹⁵

c. Kelebihan Media Quizizz

- 1) Kegiatan pembelajaran terhindar dari kata membosankan.

¹⁴ Unik Hanifah Salsabila, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz... hal.168

¹⁵ *Ibid*, hal.169

- 2) Mudah diakses oleh siapapun dan kapanpun.
- 3) sebagai bahan evaluasi kegiatan pembelajaran.
- 4) Tampilan yang diberikan media *quizizz* sangat berwarna, segar, dan menarik sehingga memberikan kesan menyenangkan.
- 5) Terdapat musik yang dapat mendukung dan meningkatkan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- 6) Di dalam media *quizizz* terdapat fitur live secara berkelompok maupun tugas atau pekerjaan rumah.
- 7) Media *quizizz* memiliki beberapa fitur mengenai penggunaan jenis soal diantaranya pilihan ganda, isi bagian yang rumpang, survei, centang kotak, esai.
- 8) Siswa dengan mudah mengetahui letak benar dan salah dari jawabannya.¹⁶

d. Kekurangan Media Quizizz

- 1) Kurang adanya fitur yang mendukung untuk menampilkan audio maupun video, jadi ketika ingin menampilkan audio maupun video pada media *quizizz*

harus mengubahnya ke media *quizizz* yang berbayar.

- 2) Tidak mempunyai game board.
- 3) Jaringan atau internet, yang sewaktu-waktu bermasalah
- 4) Ketika mengerjakan, siswa dapat membuka tab baru, itu artinya siswa bisa masuk dengan mudah menggunakan lain untuk mencari jawaban.
- 5) Dalam permasalahan waktu, siswa yang mulanya bisa mendapatkan peringkat atas, memiliki kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat.
- 6) Akan menjadi kendala atau permasalahan tambahan, bila siswa terlambat bergabung.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Secara etimologi motif berasal dari istilah gerak yang berarti gerak atau sesuatu yang bergerak. Stimulus, dorongan, atau pembangkit tenaga untuk terjadinya suatu perilaku disebut sebagai motif dalam psikologi. Ada dua aspek dasar dalam seorang motivator, yaitu unsur dorongan atau kebutuhan dan unsur tujuan.¹⁷ Motif dapat dikatakan sebagai daya

¹⁶ Arif Ainur Rofiq, "Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19" dalam Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, Vol.8, No.1 hal.107-108

¹⁷ Nur Farida, "Fungsi dan Aplikasi Motivasi dalam Pembelajaran", dalam Education and Learning Journal Vol. 2, No. 2, 2021, hal.120

penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan untuk membangkitkan gairah belajar siswa sehingga kegiatan belajar dapat berjalan dengan baik.¹⁸

Peserta didik yang memiliki motivasi belajar mempunyai ciri-ciri yaitu adanya sebuah hasrat atau keinginan untuk berhasil seperti seorang siswa memiliki keinginan dari dalam dirinya untuk berhasil dalam hidupnya, memiliki dorongan dan memiliki rasa pentingnya belajar yaitu peserta didik merasa belajar sebagai salah satu kebutuhannya, dengan belajar maka peserta didik memiliki harapan dan cita-cita masa depan, dengan memiliki motivasi peserta didik akan lebih senang mengerjakan tugas, akan lebih semangat dalam menghadapi kesulitan, peserta didik juga akan menunjukkan minat terhadap masalah yang dihadapi dalam belajar sehingga peserta didik menginginkan tugas tugas yang baru dan akan cepat bosan pada tugastugas yang diberikan secara

rutin, dalam proses belajar peserta didik akan senang mempertahankan pendapatnya dan juga senang memecahkan dan mencari soal-soal, peserta didik yang memiliki motivasi akan senang dalam belajar, rajin mengerjakan tugas dan menyediakan waktu untuk mengulang pelajaran.¹⁹

b. Fungsi Motivasi

Sehubungan dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi²⁰:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa

¹⁸ Dedi Dwi Cahyono, dkk, "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar" dalam Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan" Vol.6, No.1, 2022, hal.39

¹⁹ *Ibid.* hal. 13

²⁰ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014) hal.85

yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Seseorang siswa yang akan menghadapi ujian dengan harapan dapat lulus, tentu akan melakukan kegiatan belajar dan tidak akan menghabiskan waktunya untuk bermain kartu atau membaca komik, sebab tidak serasi dengan tujuan.

Selain itu, Amna Emda membagi dua fungsi motivasi dalam proses pembelajaran yaitu:²¹

- 1) Mendorong siswa untuk beraktivitas

Perilaku setiap orang disebabkan karena dorongan yang muncul dari dalam yang disebut dengan motivasi. Besar kecilnya semangat seseorang untuk bekerja sangat ditentukan oleh besar kecilnya motivasi orang tersebut. Semangat siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu dan ingin mendapatkan nilai yang

baik karena siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.

- 2) Sebagai pengarah

Tingkah laku yang ditunjukkan setiap individu pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Dengan demikian Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik.

c. Indikator Motivasi Belajar

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai)
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya).
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan,

²¹ Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran" dalam Lantanida Journal, Vol. 5 No. 2, 2017, hal.176

- pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindak kriminal, amoral, dan sebagainya)
- 4) Lebih senang bekerja mandiri
 - 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif)
 - 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu)
 - 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu
 - 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.²²

d. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi dalam belajar yaitu:

- 1) Cita-cita dan aspirasi siswa
Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar siswa baik intrinsik maupun ekstrinsik.
- 2) Kemampuan Siswa
Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan

kemampuan dan kecakapan dalam pencapaiannya.

3) Kondisi Siswa

Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani. Seorang siswa yang sedang sakit akan mengganggu perhatian dalam belajar.

4) Kondisi Lingkungan Siswa

Lingkungan siswa dapat berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan bermasyarakat.²³

Hasil Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab-akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut.²⁴ Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan

²² Sardiman, *Interaksi dan Motivasi...* hal.83

²³ *Ibid*, hal.177
²⁴ Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan...* hal.1

penelitian tindakan kelas di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif (nilai motivasi belajar siswa) yang dapat dianalisis deskriptif. Dalam hal ini, peneliti menggunakan bantuan excel untuk mengolah karakteristik data yang berkaitan dengan menjumlah, merata-rata, mencari presentase, dan menyajikan data yang menarik, mudah dibaca, dan diikuti berpikirnya (grafik, tabel, dan chart).²⁵

Setelah peneliti menguraikan dan menginterpretasikan pada penyajian data, maka diinterpretasikanlah data-data tersebut menggunakan analisis kuantitatif untuk menentukan apakah penerapan Media Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII di SMPN 3 Sentajo Raya. Hal ini dikarenakan data primer yang dianalisis adalah hasil penyebaran angket yang telah dijalani siswa menggunakan bantuan excel. Namun nantinya hasil analisis tersebut akan juga dideskripsikan dalam bentuk kualitatif dengan hasil sebagai berikut:

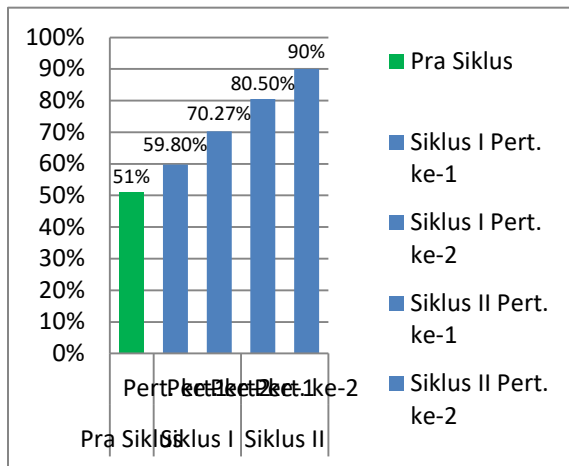
Tabel 1 Hasil Angket Sebelum dan Sesudah Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMPN 3 Sentajo Raya

No	Pra Siklus	Siklus I		Siklus II	
		Pert. ke-1	Pert. ke-2	Pert. ke-1	Pert. ke-2
1	55	65	67	80	89
2	54	66	68	81	89
3	52	68	71	81	88
4	51	60	70	78	88
5	47	59	71	80	89
6	50	61	69	82	90
7	52	59	68	81	88
8	51	57	73	78	90
9	49	57	73	78	90
10	52	56	75	80	87
11	55	54	72	81	90
12	52	57	71	83	89
13	49	55	72	81	90
14	50	57	68	81	90
15	48	59	68	80	88
16	50	63	70	77	89
17	50	60	74	79	90
18	52	56	71	82	89
19	51	64	68	84	90
20	48	62	65	81	87
21	47	56	71	83	90
22	48	59	71	80	90
Presentase		51%	59,80%	70,27%	80,50%

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat bagaimana hasil observasi hasil belajar dengan penerapan media *quizizz* pada grafik berikut:

Gambar 1 Grafik Peningkatan Motivasi Belajar siswa

²⁵ *Ibid.*, hal, 227.



Keterangan Grafik:

- 1) Warna hijau menunjukkan jumlah persentase motivasi belajar siswa sebelum menerapkan Media Quizizz (Pra Siklus)
- 2) Warna biru menunjukkan jumlah persentase motivasi belajar siswa setelah menerapkan Media Quizizz (Siklus I-II).

Dari gambar diatas terlihat bahwa perolehan nilai motivasi siswa dari Pra Siklus ke Siklus I Ke Siklus II terus mengalami kenaikan yang signifikan dengan perincian nilai sebagai berikut:

- 1) Refleksi pada Pra Siklus dapat dilihat bahwa motivasi belajar siswa tertinggi 54 dengan presentase secara keseluruhannya 51%.
- 2) Refleksi pada Siklus I pertemuan ke-1 dapat dilihat bahwa motivasi belajar siswa

tertinggi 75 dan presentase secara keseluruhannya 59,80%, peningkatan kefasihan anak didik dari Pra Siklus sebesar 8,8%.

- 3) Refleksi pada Siklus I pertemuan ke-2 dapat dilihat bahwa motivasi belajar siswa tertinggi 68 dan presentase secara keseluruhannya 70,27%, peningkatan motivasi siswa dari Siklus I pertemuan ke-1 sebesar 10,47%.
- 4) Refleksi pada Siklus II pertemuan ke-1 dapat dilihat bahwa motivasi belajar siswa tertinggi 48 dan presentase secara keseluruhannya 80,50%, peningkatan motivasi siswa dari Siklus I pertemuan ke-2 sebesar 10,23%.
- 5) Refleksi pada Siklus II pertemuan ke-2 dapat dilihat bahwa motivasi belajar siswa tertinggi 90 dan presentase secara keseluruhannya 90%, peningkatan motivasi siswa dari Siklus II pertemuan ke-1 sebesar 9,5%.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut bahwa Media Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada kelas VIII di SMPN 3 Sentajo Raya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa

penerapan Media Quizizz dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Kelas VIII SMPN 3 Sentajo Raya.

Penerapan Media Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMPN 3 Sentajo sudah terlaksana dengan baik. Dapat dilihat dari pra penelitian rata-rata presentase 70%, pada setiap siklus yang mengalami peningkatan mulai dari Siklus I-II rata-rata persentase 100%.

Penerapan Media Quizizz ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMPN 3 Sentajo Raya. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil penyebaran angket kepada siswa di mana dapat dilihat pada Pra Siklus motivasi belajar siswa sebanyak 51%, pada Siklus I pertemuan ke-1 motivasi belajar siswa mulai mengalami peningkatan menjadi 59,80%, pada pertemuan ke-2 motivasi belajar siswa meningkat menjadi 70,27% dan pada Siklus II pertemuan ke-1 motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan menjadi 80,50%, dan pada pertemuan ke-2 motivasi siswa meningkat menjadi 90%.

Daftar Pustaka

Ade Imelda Frimayanti,
"Implementasi Pendidikan

Nilai Dalam Pendidikan Agama Islam", Dalam Jurnal Pendidikan Islam, Volume 8 No II, 2017. 86 hal.

Ahmad Suryadi, *Teknologi Dan Media Pembelajaran* (Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2020). 145 hal.

Alfia Nuraini, "Penggunaan Media Game Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI Di SMA N 1 Nguntoronadi Wonogiri" Dalam Jurnal IAIN Ponogoro, 2023. 176 hal.

Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran" Dalam Lantanida Journal, Vol. 5 No. 2, 2017. 16 hal.

Arif Ainur Rofiq, "Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19" Dalam Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, Vol.8, No.1. 8 hal.

Azhar Arsyad, MA. *Media Pembelajaran* (Jakarta : Rajawali Pers, 2017), 225 hal.

Balqista Yolanda Azizah, Dkk, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP

- Islam Tarbiyyatul Falah Karawang” Dalam Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam, 2023. 10 hal.
- Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: PT. Saranatutorial Nurani Sejahtera, 2020). 183 hal.
- Devi Syukri Azhari, “Fungsi Pendidikan Agama Islam Dalam Pengembangan Kepribadian Islami” Dalam Jurnal Pendidikan Dan Konseling vol.4 No. 5, 2022. 10 hal.
- Gamar Al Haddar, “Analisis Media Pembelajaran Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar”, Dalam Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 3 No. 6, 2021. 21 hal.
- Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2022). 336 hal.
- Hamzah, *Teori Motivasi & Pengukurannya* (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2022). 127 hal.
- Icha Timart Diany Sinaga, Dkk, “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau”, Dalam Journal Of Environment And Management, 2022. 18 hal.
- Mokh Firmansyah, Iman, “Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi”, Dalam Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol.17 No.2, 2019
- Nabila, “Tujuan Pendidikan Islam”, Dalam Jurnal Pendidikan Indonesia Vol.2 No.5, 2021. 8 hal.
- Nidaan Hafiyya, “Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika” Dalam Communnity Development Journal Vol.4, No. 2, 2023
- Nila Sari Latif “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Melalui Pembelajaran E-Learning Berbantuan Quizizz” Dalam Jurnal Ilmiah BDK Makassar Vol.11, No 2, 2022. 15 hal.
- Nur Ahyat, “Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam” Dalam Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam, Vol.4, No.1, 2017. 10 hal.
- Prima Mutia Sari, “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi” Dalam Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, Vol.4 No.2, 2021. 21 hal.

- Puspita Rahmawati, Dkk
"Peningkatan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Game Quizizz" Dalam Seminar Nasional LPPM UMMAT, Vol 1, 2022. 121 hal.
- Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2016). 223 hal.
- Savira Rahmania, "Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam" Dalam Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Vol.11. No.02, 2023. 10 hal.
- Siti Suprihatin, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" Dalam Jurnal ISSN: 2442-9449 Vol.3.No.1, 2015. 12 hal.
- Suharni, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" Dalam Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 2021. 8 hal.
- Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019). 259 hal.
- Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa", Dalam Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2, 2018. 7 hal.
- Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa", Dalam Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2, 2018. 10 hal.
- Yulia Isratul Aini, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu" Dalam Jurnal Kependidikan Vol. 2, No. 25, 2019. 10 hal.