



PENGARUH QUIZIZZ DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR PAI

Rhadiatul Rahmi¹, Sulaiman²

Universitas Negeri Padang^{1,2}

rhadiatulr@gmail.com¹, sulaiman@fis.unp.ac.id²

Abstract

Low student learning motivation in PAI learning will affect student learning outcomes. So, effective learning media is needed to overcome this, one of which is using Quizizz media. This research aims to determine the influence of Quizizz media and learning motivation on PAI learning outcomes. The method used was quantitative with a correlational approach, involving 70 students selected through purposive sampling. The data were analyzed using SPSS version 26. The analysis results showed a calculated F value of 0.928, which was lower than the F table of 2.740, with a significance level of 0.400, which exceeded 0.05. The coefficient of determination (R^2) of 0.027 shows that Quizizz media and learning motivation only contribute 2.7% to the variation in learning outcomes, while the rest is influenced by other factors. Thus, it can be concluded that Quizizz media and learning motivation do not have a significant influence on Islamic Religious Education learning outcomes.

Keywords : Quizizz; Motivation; Learning Results

Abstrak : Rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI akan memengaruhi hasil belajar siswa. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang efektif untuk mengatasi hal tersebut, salah satunya menggunakan media Quizizz. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Quizizz dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasional, melibatkan 70 siswa yang dipilih melalui purposive sampling. Data dianalisis menggunakan SPSS versi 26. Hasil analisis menunjukkan nilai F hitung 0,928, yang lebih rendah dari F tabel 2,740, dengan tingkat signifikansi 0,400, yang melebihi 0,05. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,027 menunjukkan bahwa media Quizizz dan motivasi belajar hanya memberikan kontribusi 2,7% terhadap variasi hasil belajar, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Quizizz dan motivasi belajar tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci : Quizizz; Motivasi; Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan dengan penuh kesadaran untuk mencapai tujuan yang spesifik. Tujuan tersebut dapat diartikan sebagai usaha untuk meraih hasil yang diinginkan dari siswa setelah mereka melalui pengalaman belajar (Fernando et al., 2024). Untuk mencapai tujuan tersebut, sangat penting menjalani proses belajar yang efektif, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media ini memiliki potensi untuk mendorong meningkatnya semangat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tanpa adanya dorongan motivasi, pencapaian hasil belajar yang diharapkan akan menjadi sangat sulit (Jong & Tacoh, 2024). Tingkat keberhasilan pembelajaran dapat diukur melalui pencapaian siswa, di mana hasil yang memuaskan mencerminkan bahwa siswa telah menguasai materi dengan baik (Arsyad, 2017).

Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran yang sedang populer saat ini. Aplikasi berbasis permainan edukatif ini secara efektif mendukung jalannya proses pembelajaran, khususnya dalam aspek evaluasi dan penilaian (Yuliana et al., 2024). Sebagai media pembelajaran yang bersifat interaktif, Quizizz memfasilitasi persaingan antar siswa, yang selanjutnya berperan dalam meningkatkan hasil belajar (Hanita et al., 2023). Di dalam Quizizz guru memberikan materi pelajaran pendidikan agama Islam serta kuis. Pada materi pelajaran disajikan bentuk *power point* yang kemudian diunggah pada Quizizz sehingga menjadi bentuk layaknya permainan. Ketika siswa mengaksesnya maka akan tampil musik/nada pendukung yang akan menambah stimulus belajar siswa. Setelah siswa mempelajari materi di Quizizz, selanjutnya guru memberikan kuis seputar materi yang telah dipelajari guna melatih daya ingat siswa. Saat permainan atau kuis berjalan siswa begitu antusias dan mengerjakan kuis dengan penuh semangat. Mereka dikejar oleh waktu serta ketepatan saat pengerjaan kuis, sehingga dibutuhkan konsentrasi atau fokus yang benar-benar baik. Quizizz ini melatih konsentrasi, daya ingat, ketepatan, serta kecepatan peserta didik. Siswa yang menjawab benar paling banyak serta paling cepat maka ialah yang akan menduduki posisi tertinggi atau mendapatkan poin tinggi dalam peringkat kuis tersebut (Putri et al., 2024).

Selain pemanfaatan media pembelajaran, motivasi belajar juga memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan hasil belajar siswa. Motivasi dapat

dipahami sebagai kekuatan atau dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang, yang mendorongnya untuk mengambil tindakan tertentu (Noor et al., 2024). Motivasi belajar yaitu kekuatan dari dalam diri yang mendorong dan membimbing seseorang dalam proses pembelajaran, sehingga ia mampu meraih tujuan yang ditetapkan (Miranti et al., 2024). Oleh karena itu, peran motivasi dalam proses belajar siswa sangatlah krusial. Dengan adanya motivasi, proses belajar akan meningkat, diperkuat, dan terarah, yang pada gilirannya akan menghasilkan keefektifan dalam belajar (Fernando et al., 2024).

SMA Pertiwi 1 Padang merupakan sebuah sekolah swasta yang berlokasi di Kota Padang, tepatnya di Jalan Cendrawasih No. 07, Kelurahan Tawar Barat, Kecamatan Padang Utara, Provinsi Sumatera Barat. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 24 Juli 2024 menunjukkan adanya beberapa permasalahan terkait motivasi siswa. Di awal pembelajaran, banyak siswa yang tampak belum siap untuk belajar karena belum makan. Selama proses pembelajaran, sejumlah siswa terlihat mengobrol dengan teman sebangku, bermain game online, jarang bertanya mengenai materi yang diajarkan oleh guru, mengeluh saat diberikan tugas, mencontek jawaban teman saat mengerjakan tugas, serta banyak yang tertidur di kelas. Beberapa siswa juga sering meminta izin untuk keluar dengan berbagai alasan, seperti pergi ke kantin, ke toilet, atau membeli alat tulis.

Hasil wawancara peneliti dengan guru Pendidikan Agama Islam kelas XII pada tanggal 24 Juli 2024 mengungkapkan bahwa mayoritas siswa menunjukkan kurangnya antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran. Meskipun ada siswa yang tampak sangat memperhatikan, banyak juga yang terlihat lebih pendiam, santai, sering meminta izin keluar kelas, bermain game online, dan mengobrol dengan teman sebangku selama pelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap kondisi yang terjadi di atas, maka diperlukan upaya untuk mengkondisikan proses pembelajaran dalam rangka pencapaian hasil belajar yang maksimal. Terkait dengan hal tersebut, maka salah satu solusi yang dipandang dapat menyelesaikan permasalahan ini adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran melalui aplikasi Quizizz.

Di SMA Pertiwi 1 Padang, tiga orang guru PAI telah memanfaatkan Quizizz untuk mengajarkan dan mengevaluasi materi. Siswa diminta untuk menyelesaikan sejumlah soal dalam waktu yang ditentukan. Quizizz juga menyediakan sistem poin yang memotivasi siswa untuk belajar, di mana mereka bersaing untuk menjawab soal dengan benar dan meraih poin tinggi (Sambara & Santoso, 2022). Dengan menggunakan Quizizz, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, karena dirancang dalam format permainan yang mengurangi kebosanan siswa, sehingga berdampak positif pada hasil belajar mereka (Mulyati & Evendi, 2020). Selain itu, data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada Ujian Akhir Semester (UAS) tahun pelajaran 2023/2024 di SMA Pertiwi Padang tergolong tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Quizizz dan motivasi terhadap hasil belajar PAI.

METODE

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Populasi yang diteliti adalah 229 siswa kelas XII yang beragama Islam di SMA Pertiwi 1 Padang. Sedangkan sampel yang digunakan adalah siswa yang beragama Islam yang berjumlah 70 orang, dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu metode nonprobabilitas yang didasarkan pada kriteria tertentu (Sugiyono, 2021). Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada responden. Penelitian ini menggunakan uji prasyarat dan regresi linear berganda untuk menganalisis pengaruh media Quizizz (X1) dan motivasi belajar (X2) terhadap hasil belajar PAI (Y) siswa kelas XII SMA Pertiwi 1 Padang.

HASIL

a. Deskripsi Data

Dalam pengumpulan data mengenai respons siswa terhadap media Quizizz, digunakan kuesioner yang terdiri dari 44 pernyataan yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya dengan melibatkan 70 sampel penelitian. Berikut adalah tabel yang menampilkan hasil analisis frekuensi:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Media Quizizz

No.	Interval Kelas (K)	Kategori	Frekuensi (N)	Frekuensi Relatif (%)
1.	123 - 155	Rendah	19	27%
2.	156 - 188	Sedang	26	37%
3.	189 - 221	Tinggi	25	36%
			N = 70	100%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa 25 siswa atau 36% berada dalam kategori tinggi untuk penggunaan media Quizizz, 26 siswa atau 37% dalam kategori sedang, dan 19 siswa atau 27% dalam kategori rendah.

Untuk mengumpulkan data tentang motivasi belajar, digunakan kuesioner yang terdiri dari 34 pernyataan yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya dengan melibatkan 70 sampel penelitian. Berikut adalah tabel yang menunjukkan hasil analisis frekuensi:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar

No.	Interval Kelas (K)	Kategori	Frekuensi (N)	Frekuensi Relatif (%)
1.	91 - 117	Rendah	26	37%
2.	118 - 144	Sedang	23	33%
3.	145 - 171	Tinggi	21	30%
			N = 70	100%

Mengacu pada tabel di atas, diketahui bahwa sebanyak 21 siswa (30%) termasuk dalam kategori motivasi belajar tinggi, 23 siswa (33%) tergolong dalam kategori sedang, dan 26 siswa (37%) masuk dalam kategori motivasi belajar rendah.

Data mengenai hasil belajar PAI diperoleh berdasarkan hasil Ujian Akhir Semester (UAS) siswa kelas XII semester I untuk tahun pelajaran 2024/2025. Berikut adalah tabel yang menunjukkan hasil perhitungan analisis frekuensi:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar PAI

No.	Interval Kelas (K)	Kategori	Frekuensi (N)	Frekuensi Relatif (%)
1.	80 - 85	Rendah	26	37%
2.	86 - 91	Sedang	35	50%
3.	92 - 97	Tinggi	9	13%
			N = 70	100%

Merujuk pada data dalam tabel, terdapat 9 siswa (13%) yang memperoleh hasil belajar Pendidikan Agama Islam dalam kategori tinggi, 35 siswa (50%) berada pada kategori sedang, dan 26 siswa (37%) termasuk ke dalam kategori rendah.

b. Analisis Data Penelitian

1) Uji Prasyarat Analisis

a) Uji Normalitas

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Media Quizizz	Motivasi Belajar	Hasil Belajar PAI
N		70	70	70
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	176.6714	129.1286	88.1286
	Std. Deviation	25.59423	20.81382	4.97216
Most Extreme Differences	Absolute	.105	.095	.132
	Positive	.091	.095	.106
	Negative	-.105	-.091	-.132
Test Statistic		.105	.095	.132
Asymp. Sig. (2-tailed)		.053 ^c	.193 ^c	.004 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel 4, hasil uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov menunjukkan nilai Exact Sig. (2-tailed) sebesar 0,394 untuk variabel media Quizizz, 0,521 untuk motivasi belajar, dan 0,157 untuk hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI). Seluruh nilai tersebut lebih besar dari tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan model regresi telah memenuhi asumsi normalitas.

b) Multikolinearitas

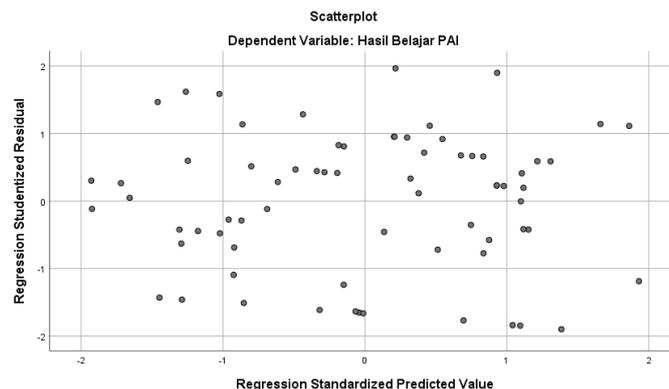
Tabel 5. Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Media Quizizz	.960	1.042
	Motivasi Belajar	.960	1.042

a. Dependent Variable: Hasil Belajar PAI

Berdasarkan tabel 5, nilai tolerance untuk kedua variabel independen, yaitu media Quizizz dan motivasi belajar, masing-masing lebih dari 0,100, sementara nilai Variance Inflation Factor (VIF) keduanya berada di bawah 10. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat masalah multikolinearitas antara kedua variabel yang diuji.

c) Heteroskedastisitas



Gambar 1. Output Grafik Scatter-Plot

Berdasarkan hasil analisis grafik scatter-plot (Gambar 1), distribusi titik data terlihat tersebar secara acak di atas dan di bawah garis nol, tanpa memperlihatkan pola tertentu atau pengelompokan yang teridentifikasi dengan jelas.

Tabel 6. Hasil Uji Glejser

Model		Coefficients ^a		Standardized Coefficients	t	Sig.
		Unstandardized Coefficients	Std. Error			
1	(Constant)	5.549	2.823		1.966	.053
	Media Quizizz	.001	.013	.010	.084	.933
	Motivasi Belajar	-.013	.016	-.100	-.809	.422

a. Dependent Variable: ABS_RES

Tabel 6 memperlihatkan bahwa hasil uji Glejser menampilkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 pada kedua variabel yang menandakan ketiadaan heteroskedastisitas.

d) Linearitas

Tabel 7. Hasil Uji Linearitas Media Quizizz

		ANOVA Table					
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar PAI * Media Quizizz	Between Groups	(Combined)	1289.343	49	26.313	1.264	.289
		Linearity	.060	1	.060	.003	.958
		Deviation from Linearity	1289.283	48	26.860	1.290	.272
	Within Groups		416.500	20	20.825		
	Total		1705.843	69			

Tabel 8. Hasil Uji Linearitas Motivasi Belajar

		ANOVA Table					
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar PAI * Motivasi Belajar	Between Groups	(Combined)	1127.043	43	26.210	1.177	.334
		Linearity	44.718	1	44.718	2.009	.168
		Deviation from Linearity	1082.325	42	25.770	1.158	.352
	Within Groups		578.800	26	22.262		
	Total		1705.843	69			

Berdasarkan informasi yang terpapar pada data tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa setiap independen berpengaruh secara linear terhadap dependen, karena nilai signifikansi deviation from linearity lebih besar dari 0,05. Rinciannya, linearitas media Quizizz adalah 0,272 dan

linearitas motivasi belajar adalah 0,352 terhadap hasil belajar PAI. Sehubungan dengan hal tersebut, pelaksanaan analisis regresi linear berganda dapat dilakukan.

2) Uji Hipotesis

a) Uji Regresi Linear Berganda

Tabel 9. Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Collinearity Statistics		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Tolerance	VIF
1	(Constant)	92.346	5.114		18.057	.000		
	Media Quizizz	.005	.024	.028	.225	.823	.960	1.042
	Motivasi Belajar	-.040	.029	-.167	-1.361	.178	.960	1.042

a. Dependent Variable: Hasil Belajar PAI

Berdasarkan tabel 9 di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa konstanta sebesar 92,346 menunjukkan bahwa jika X1 dan X2 bernilai 0, hasil belajar fiqih (Y) dipengaruhi oleh variabel lain. Koefisien regresi media Quizizz adalah 0,005, yang berarti hasil belajar PAI meningkat sebesar 0,5%. Sementara itu, koefisien regresi motivasi adalah -0,140, yang menunjukkan penurunan hasil belajar PAI sebesar -4%.

b) Uji Parsial (Statistik T)

Tabel 10. Hasil Uji T

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	92.346	5.114		18.057	.000
	Media Quizizz	.005	.024	.028	.225	.823
	Motivasi Belajar	-.040	.029	-.167	-1.361	.178

a. Dependent Variable: Hasil Belajar PAI

Dari tabel 10, nilai T hitung untuk media Quizizz adalah 0,225. Karena $0,225 > 0,000$, maka H01 ditolak sementara Ha1 diterima. Analisis data mengungkapkan adanya hubungan signifikan antara media Quizizz dan hasil belajar siswa. Sementara itu, nilai T hitung untuk variabel motivasi belajar adalah -1,361. Karena $-1,361 < 0,000$, H02 diterima dan Ha2 ditolak, yang berarti tidak ada pengaruh signifikan motivasi belajar (X2) terhadap hasil belajar PAI secara parsial.

c) Uji Simultan

Tabel 11. Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	45.968	2	22.984	.928	.400 ^b
	Residual	1659.875	67	24.774		
	Total	1705.843	69			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar PAI

b. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar, Media Quizizz

Berdasarkan hasil uji simultan, diperoleh nilai F hitung sebesar 0,928, yang berada di bawah F tabel 2,740, serta nilai signifikansi sebesar 0,400 (>0,05). Kondisi ini mengindikasikan bahwa, secara simultan, variabel bebas tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat. Oleh karenanya, H₀₃ diterima dan H_{a3} ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Quizizz dan motivasi belajar tidak memiliki dampak yang bersamaan terhadap hasil belajar PAI.

d) Uji Koefisien Determinasi (R²)

Tabel 12. Hasil Uji R²

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.164 ^a	.027	-.002	4.977

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar, Media Quizizz

Nilai koefisien determinasi (R²) sebesar 0,027 menunjukkan bahwa pengaruh gabungan media Quizizz dan motivasi belajar terhadap hasil belajar PAI hanya mencapai 0,27%, sementara 99,73% pengaruh lainnya berasal dari faktor-faktor di luar cakupan penelitian ini. Media Quizizz (X₁) secara statistik menunjukkan pengaruh yang lebih besar dibandingkan dengan motivasi belajar (X₂), walaupun dalam konteks ilmiah, persentase pengaruh tersebut dapat mengalami variasi.

PEMBAHASAN

1. Pengaruh Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar PAI

Uji parsial memperlihatkan bahwa media Quizizz berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam, dengan t hitung 0,225 yang melampaui nilai t tabel 0,000. Hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan penggunaan media Quizizz sejalan dengan peningkatan hasil belajar siswa kelas XII SMA Pertiwi 1

Padang. Temuan ini sesuai dengan teori yang mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Penggunaan media yang aktif, kreatif, inovatif, serta sesuai dengan kebutuhan siswa, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan hasil belajar siswa (Purba, 2019).

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan agama Islam dapat ditemukan dalam Al-Qur'an Surah An-Nahl ayat 44, yang memerintahkan Nabi Muhammad SAW untuk menyampaikan wahyu sebagai petunjuk hidup melalui kitab suci. Hal ini bertujuan agar umat manusia dapat memahami dan mengikuti jalan yang benar. Selain itu, ayat ini juga mengajak untuk merenungkan pelajaran-pelajaran yang memberikan manfaat bagi kehidupan duniawi dan ukhrawi. Dalam konteks pendidikan, hal ini mengisyaratkan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi secara efektif, guna membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih baik (Tsaniyatus, 2022).

2. Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar PAI

Hasil analisis uji parsial menunjukkan bahwa nilai t hitung untuk variabel motivasi belajar adalah -1,361, yang berada di bawah nilai t tabel sebesar 0,000. Hal ini mengindikasikan bahwa rendahnya tingkat motivasi belajar tidak memberikan dampak signifikan terhadap pencapaian hasil belajar siswa kelas XII di SMA Pertiwi 1 Padang.

Motivasi memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, sebab tanpa adanya dorongan tersebut, individu akan mengalami kesulitan dalam menjalankan aktivitas belajarnya (Arifuddin & Karim, 2021). Temuan ini diperkuat oleh penelitian Rismawati & Kadarisma (2017), yang mengungkapkan bahwa motivasi mendorong siswa untuk menunjukkan ketekunan, semangat, dan konsistensi dalam mengikuti proses belajar. Selanjutnya, Budiyan et al. (2021) juga menyatakan bahwa Peserta didik yang memiliki tingkat motivasi tinggi cenderung mencapai prestasi akademik yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang memiliki motivasi rendah, yang umumnya menghasilkan capaian belajar yang kurang memadai.

Motivasi memiliki peran yang sangat krusial dalam pembelajaran PAI (Matondang, 2018). Hal ini sejalan dengan firman Allah dalam Surah At-Taubah ayat 122, yang mendorong umat Islam untuk mendalami ilmu agama. Dalam ayat

tersebut, Allah SWT menegaskan bahwa orang yang menuntut ilmu agama memperoleh derajat yang setara dengan mereka yang berjuang di jalan-Nya. Ini menunjukkan bahwa jihad tidak hanya bersifat fisik, tetapi juga mencakup jihad intelektual melalui pencarian ilmu. Oleh karena itu, ayat ini dapat dijadikan sebagai landasan spiritual yang kuat untuk memotivasi umat Islam agar lebih tekun dalam mempelajari ajaran agama.

3. Pengaruh Media Quizizz Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar PAI

PAI memerlukan sinergi antara penerapan media pembelajaran yang inovatif dan motivasi belajar yang tinggi, karena keduanya berperan penting dalam meningkatkan capaian belajar siswa. Penggunaan media seperti Quizizz tidak hanya mempermudah penyampaian materi secara menarik dan mudah dipahami, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan dinamis, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa.

Sementara itu, motivasi belajar yang kuat dipengaruhi oleh dukungan guru, lingkungan yang kondusif, dan relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari akan mendorong siswa untuk lebih mendalami nilai-nilai keagamaan, memahami konsep ajaran Islam secara mendalam, serta mengamalkannya dalam kehidupan nyata. Kombinasi ini memainkan peran penting dalam memperdalam pemahaman, penghayatan, dan penerapan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu, keseimbangan antara penggunaan media pembelajaran yang efektif dan motivasi belajar yang tinggi sangat diperlukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang berarti, sekaligus memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan spiritual dan moral siswa dalam pendidikan agama Islam.

Dari penjelasan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa pengaruh media Quizizz serta motivasi belajar sangat berarti terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Hasil uji simultan menunjukkan bahwa nilai F hitung (0,928) lebih rendah dari F tabel (2,740), dengan signifikansi sebesar 0,400 yang melebihi ambang batas 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa secara simultan, media Quizizz dan motivasi belajar tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan data respons siswa terhadap media Quizizz di SMA Pertiwi 1 Padang, dapat disimpulkan bahwa media Quizizz berada pada kategori sedang

dengan nilai rata-rata (mean) 176,6714, yang berada dalam rentang 156 – 188. Untuk skor motivasi belajar siswa, nilai rata-ratanya adalah 129,1286, yang juga masuk dalam kategori sedang, dengan rentang 118 – 144. Di sisi lain, hasil belajar PAI siswa menunjukkan nilai rata-rata 88,1286, yang terletak pada rentang 86 – 91, sehingga dapat dikategorikan sebagai sedang. Berdasarkan hasil uji hipotesis, dapat disimpulkan bahwa tidak teridentifikasi adanya pengaruh yang signifikan antara variabel media Quizizz (X1) dan motivasi (X2) terhadap pencapaian hasil belajar PAI (Y) di SMA Pertiwi 1 Padang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifuddin, A., & Karim, A. R. (2021). Konsep Pendidikan Islam; Ragam Metode PAI dalam Meraih Prestasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 10(1), 13–22. <https://www.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/76>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Budiyani, Marlina, & Lestari. (2021). Analisis Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Maju*, 8(2), 310–319.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 2(3), 61–68. <http://pijar.saepublisher.com/index.php/jpp/article/view/17/16>
- Hanita, C. D., Ifasa, N. H., & Alaththar, M. F. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas XII MIPA 3 SMAN 5 Kota Serang. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 1(6), 10–20. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 132–147.
- Matondang, A. (2018). Pengaruh Minat dan Motivasi Dengan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 24–32. <http://www.siaksoft.net>
- Miranti, R., Roaisyah, E., Saputra, C. A., Pangastuti, D., Yuliani, R., & Syarnubi, S. (2024). elaksanaan Metode Diskusi Kelompok Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V di MI Miftahul Ulum. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 6(1), 530–538.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73.
- Noor, A., Utamajaya, J. N., & Hadisaputro, E. L. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta Pelatihan Basic Mechanic di PT. XYZ. *IJCSR: The Indonesian Journal of Computer Science Research*, 3(2), 74–84.
- Purba. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- Putri, A. N., Sulfiani, Quraissy, A., Ramliah, & Nasir. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Informatika. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan (JKPPK)*, 2(2), 35–45.

- Rismawati, & Kadarisma. (2017). Analisis Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP. *Journal On Education*, 1(2), 491.
- Sambara, S. D., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81-88.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tsaniyatus, S. (2022). Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Pribadi Yang Islami. *KASTA: Jurnal Ilmu Sosial, Agama, Budaya Dan Terapan*, 2(3), 148-159.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Selvianda, N. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Analisa Dan Desain Sistem Informasi. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 8(1), 66-76. <https://doi.org/10.22373/cj.v8i1.23630>