Tázákká
Jurnal Pendidikan dan Keislaman
E-ISSN : 3026-085X
Volume 03, Number 02, 2025
Page : 153-167

PENGARUH MEDIA *QUIZIZZ MADE PAPER* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PAI BP SMAN 1 PASAMAN

Ine Kamala Sari[1], Al Ikhlas[2]
Universitas Negeri Padang[1,2]
Inekomala0910@gmail.com [1], alikhlas@fis.unp.ac.id[2].

Abstract

The low level of student learning motivation is the problem of this research, student learning motivation can be influenced from within and outside the student. Quizizz as an alternative interactive media offers various entertaining game features in the learning process, so that it can increase students' motivation to study, especially in the PAI BP subject. The aim of this research is to find out how students' learning motivation in PAI BP class X SMAN 1 Pasaman is influenced by the media made paper from the quizizz feature. In other research, we are still examining the effectiveness of quizizz, especially in paper form for PAI BP students, who generally still use lecture or conventional methods. This is explained in this research by expanding the benefits of creative learning media into religious learning. This type of research is quantitative research with experimental methods. The design used was quasi-experimental with a nonequivalent control group design. The population in this study was 336 students with a sample of 66 students. Samples were taken using Purposive Sampling technique. Data was collected through pretest and posttest questionnaires. Data processing was carried out using descriptive statistics using the SPSS Version 25 program. The findings of this research show that the significant probability value (P value) = 0.031 so that sig.<(2-tailed) <0.05. Thus H0 is rejected and H1 is accepted. This means that Media Quizizz can influence student learning motivation.

Keywords *: Media; Quizizz; Motivation; PAI*

Abstrak: Rendahnya motivasi belajar siswa menjadi permasalahan penelitian ini, motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi dari dalam dan luar diri siswa. Quizizz sebagai salah satu alternatif media interaktif menawarkan berbagai fitur permainan yang menghibur dalam proses pebelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa unuk belajar terutama pada mapel PAI BP. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa di PAI BP kelas X SMAN 1 Pasaman dipengaruhi media made paper dari fitur quizizz. Dalam penelitian lainya masih mengakaji keefektivitas quizizz terlebih dalam bentuk paper untuk mata pelajarn PAI BP, yang secara umum masih banyak menggunakan metode ceramah atau konvensional. Hal ini dijelaskan dalam penelitian ini perluasan manfaat media pembelajaran kreatif ke dalam pembelajaran agama. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitaif dengan metode eksperimen. Desain yang digunakan quasi eksperimen dengan jenis desain *Nonequivalent control group.* Populasi dalam penelitian

ini berjumlah 336 siswa dengan sampel sebanyak 66 siswa. Sampel diambil dengan teknik *Purposive Sampling*. Data dikumpulkan melalui prestest dan postest kusioner. Pengolahan data dilakukan secara statistika deskriptif melalui bantuan program SPSS Versi 25. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikan probabilitas (P *value)* =0,031 sehingga sig.<(2-tailed) <0,05. Dengan demikian H0 ditolak dan H1 diterima. Artinya Media Quizizz dapat memengaruhi motivasi belajar siswa.

Kata Kunci : Media; Quizizz; Motivasi; PAI

PENDAHULUAN

Motivasi adalah pengaruh energi yang ada dalam diri individu yang ditunjukkan dengan munculnya perasaan dan diikuti dengan tanggapan terhadap tujuan (Herwati, 2023). Motivasi dapat dipahami sebagai keadaan psikologis dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan suatu perbuatan atau tindakan tertentu (Efendi et al., 2023). Motivasi adalah elemen penting yang berperan dalam membimbing, mengispirasi, dan memelihara sikap secara konstruktif guna mencapai tujuan bersama (Damayanti et al., 2023). Rendahnya motivasi belajar siswa menjadi permasalahan penelitian ini, motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi dari dalam dan luar diri siswa (Utami Dewi, 2020).

Menurut Calvin, (2015) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mendorong motivasi belajar siswa dimulai dari peran guru, teman sekelas, orang tua, dan lingkungan kelas yang positif. Penyampaian pelajaran oleh guru melalui komunikasi yang efektif dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih serius dan efisien, karena mereka dapat lebih cepat memahami apa yang disampaikan oleh guru(Wiradana et al., 2022). Menurut Rejo & Timur, (2023) dalam penelitianya menyebutkan bahwa manajemen kelas yang efektif berkontribusi besar terhadap motivasi belajar siswa. Suasan yang tertib dan mendukung, aturan yang jelas, serta keterlibatan aktif siswa menciptakan rasa aman dan nyaman dalam proses pembelajaran.

Keterbatasan penggunaan alat dan media pembelajaran yang bervariasi oleh seorang guru menjadi satu diantaranya yang menjadi faktor penyebab rendahnya motivasi belajar siswa. Dalam pembelajaran dapat digunakan media pembelajaran yang interaktif sebagai salah satu motivasi belajar yang dipengaruhi dari lingkungan sekitar, sehingga siswa dapat temotivasi untuk belajar dalam kelas. Penggunaan media

berpengaruh signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dan menjadikan pembelajaran menyenangkan, meningkatkan semangat siswa, dan meningkatkan hasil belajar (Utami dewi, 2020).

Berdasarkan penjelasan di atas, guru dapat mengatasi permasalahan tersebut dengan mengidentifikasi media pembelajaran yang efektif untuk mendukung penyampaian materi kepada siswa. Oleh karena itu, sebagai calon pendidik dan guru yang nantinya akan mengajar, penting untuk memiliki alat yang tepat guna mendukung penyampaian materi dengan detail dan lancar, sehingga pesannya diterima secara efektif dan siswa memhami dengan baik. Kemp dan Dayton menyampaikan hasil beberapa temuan penelitianya dalam (Asari, 2023) menunjukkan bahwa menggunakan media adalah bagian penting dari pembelajaran.

Hasil pengamatan yang peneliti lakukan pada 24 Juli 2024 sampai 31 Agustus 2024 di SMAN 1 Pasaman menunjukkan bahwa siswa di kelas 10 mata pelajaran PAI BP siswa menunjukkan motivasi yang rendah pada saat proses pembelajaran, dan berdasarkan wawancara dengan Ibu Fitri Herlina, S.Pd.I dan Ibu Rosmayeni S.Pd.I sebagai guru PAI yang mengajar di kelas 10 menyatakan kurangnya motivasi belajar siswa kelas 10 dapat terlihat saat proses pembelajaran, ada yang tidak fokus pada materi, ada yang mengobrol dengan temannya, sehingga kita perlu menggunakan perangkat maupun alat yang menarik menarik agar siswa dapat termotivasi untuk melakukan proses pembelajaran dengan efektif

Seperti yang ditunjukkan oleh hasil observasi dan wawancara di atas, rendahnya motivasi siswa terutama disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang dilakukan guru. Jika media pembelajaran tidak menarik, siswa cenderung mudah bosan di kelas, selain itu sebagai guru yang prefosional bukan hanya melaksanakan tugas saja namun memberikan pembelajaran yang menyenangkan sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Menurut (Zamjani et al., 2020) salah satu contoh revolusi digital dalam praktik pembelajaran adalah penggunaan perangkat digital di ruang kelas. Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran merupakan kreativitas yang dapat dilakukan oleh guru dalam pembelajaran. Quizizz adalah alat pembelajaran digital interaktif. Media Pembelajaran yang diambil yaitu media pembelajaran Quizizz mode paper dikarenakan

penggunaan Quizizz yang alternatif memudahkan, menyenangkan dan dapat diakses tanpa menggunakan perangkat elektronik, sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan tanpa harus menggunakan perangkat elektronik yang tidak diperbolehkan dalam peraturan sekolah.

Aplikasi Quizizz kini menjadi salah satu media pembelajaran yang sangat populer karena kemudahan dalam pembuatan konten, seperti soal, tugas, ujian dan kuis dengan tampilan yang menarik bagi siswa sekolah (Fazriyah et al., 2020). Pemanfaatan platform quizizz memungkinkan pendidikan untuk melakukan berbagai evaluasi tanpa terbatas oleh pengaturan waktu yang ditentukan, serta dapat memusatkan konsentrasi siswa. Dengan memanfaatkan quizizz, diharapkan siswa memiliki akses yang mudah ke berbagai sumber belajar yang menyenagkan dan interaktif. Platform ini memperkenalkan pendekatan baru pada proses evaluasi guru dan menawarkan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa (Rajab, 2020).

Quizizz adalah platform daring yang digunakan untuk menyusun kuis interaktif guna mendukung proses pembelajaran (Dermawan & Ramadhan, 2024). Quizizz menawarkan berbagai fitur permainan yang menghibur dalam proses pebelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa unuk belajar (M. Ardiansyah, 2022). Salah satu fitur terbarunya paper mode yaitu fitur terbaru dari quizizz yang memungkinkan guru melakukan asesmen interaktif tanpa memerlukan perangkat digital atau koneksi internet (Tamaliani, 2024).

Dalam permasalahan di atas, peneliti akan memfokuskan kajian pada "Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Mode Paper terhadap Motivasi Belajar Siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X SMAN 1 Pasaman". Pada peneltian sebelumnya, kebanyakan membahas bagaiaman penggunaan media quizizz sebagai edia pembelajaran digital berbasis online, namun penelitian ini mengadaptsi media quizizz ke dalam bentuk kertas terutama pada mata pelajaran PAI BP yang masih banyak menggunakan media konvensional sehingga hal ini menarik dan baru karena menyasar konteks pembelajaran di sekolah yang memiliki kreatifitas online dan offline. Sedangkan untuk tujuan penelitian ini yaitu : 1) untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP kelas 10 SMAN 1 Pasaman setelah melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran Quizizz Mode Paper. 2)

untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz Made Paper terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas 10 SMAN 1 Pasaman.

METODE

Penelitian menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini, memakai metode penelitian eksperimen (Sugiyono, 2019). Peneliti telah memilih desain penelitian *Quasi Eksperimen Design* dengan desain *Nonequivalent control group* (Hardani et. al, 2020).

O1	X	O2
O3		O4

Gambar 1. Nonequivalent Control

O1 : motivasi kelompok eksprimen awal

O2 : Motivasi kelas ekperimen akhir

O3 : motivasi kelas kontrol awal

O4 : motivasi Kelas Kontrol akhir

X : perlakuan

Penelitian ini melibatkan pemberian perlakuan kepada kelompok eksperimen sambil menggunakan kelompok kontrol sebagai pembanding (Saputra, n.d.). Penelitian *Quasi Eksperimen Design* memiliki karakter khusus, salah satunya adalah penugasan kelas secara acak untuk dijadikaan kelompok eksperimen dan kelas kontrol. Artinya meskipun peneliti telah menentukan dua kelas yang akan dijadikan sampel, namun penugasan kelas mana harus dilakukan secara acak. Namun dua kelas ini harus *ekuivalen*, artinya siswa kedia kelas tersebut memiliki karakteristik yang sama, baik dalam aspek kognitif maupun non-kognitif (Isnawan et al., 2020)

Kelas ekperimen dipilih berdasarkan teknik pengambilan sampel *non-probability sampling,* khususnya *purposive sampling,* adalah suatu metode di mana peserta atau siswa dipilih berdasarkan pertimbangan atau tujuan tertentu (Yusuf, 2013). Penelitian ini menggunakan kelas X sebagai populasi penelitian yang berjumlah 336 siswa yang tersebar dalam 10 kelas, dan menggunakan 2 kelas sebagai sampel penelitian yaitu kelas X.E2 sebagai kelas eksperimen erat X.E10 sebagai kelas kontrol. Penentuan sampel

dilakukan berdasarkan rekomendasi dari guru mata pelajaran pai bp yang melihat motivasi awal hampir sama.

Penelitian ini menggunakan kusioner sebagai alat pengumpulan data utama, disertai dengan observasi aktivitas pembelajaran serta catatan lapangan yang dibutuhkan dalam penelitian ini. kusioner yang disajikan berupa pernyataan sebanyak 25 pernyataan yang berisi terkait 2 indikator utama motivasi belajar yaitu motivasi dari dalam dan dari luar diri siswa. Penelitian ini menggunakan uji validitas dan reabilitas untuk melihat kevalidan instrumen peneltian. Dalam analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesiss T-tes berbantuan program SPSS Versi 25.

HASIL

Hasil ini dilakukan pada 4 kali sesi, yaitu 2 sesi di kelas eksperimen dan 2 sesi di kelas kontrol. Kelas eksperimen yang dilakukan adalah perlakuan media pembelajaran Quizizz made paper, sementara di kelas control tidak diberikan perlakuan atau menggunakan media konvensional. Dibawah ini merupakan jadwal pertemuan pada kelas control dan kelas eksperimen.

Tabel 1. Jadwal Pertemuan Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen	**Aktivitas**	**Kelas Kontrol**	**Aktivitas**
15 April 2025	Pretest dan mulai pembelajaran menggunakan PPT yang tersedia pada fitur Quizizz	16 April 2025	Pretest dan pembelajaran oleh guru mata pelajaran
29 April 2025	Pembelajaran dengan Video dan Quiziz Made Paper serta Posttest	30 April 2025	Pembelajaran berkelompok oleh guru mata pelajaran Posttest

Hasil dari prestest pada kelas eksperimen dan kelas control yang diberikan dalam bentuk kuesioner pernyataan tentang motivasi belajar dan Quizizz. Berikut adalah total angket prestes dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontol serta hasil deskriptif statistiknya:

Tabel 2. Total Pretest Dan Posttest Kelas Ekperimen Kelas Kontrol

Eksperimen	Prates	Postes	Kontrol	Prates	Postes
1	96	98	**1**	96	98
2	92	91	**2**	92	91
3	98	92	**3**	98	92
4	100	95	**4**	100	95
5	109	106	**5**	109	106
6	103	109	**6**	103	109
7	80	103	**7**	80	103
8	99	101	**8**	99	101
9	82	89	**9**	82	89
10	102	105	**10**	102	105
11	102	79	**11**	102	79
12	83	83	**12**	83	83
13	70	98	**13**	70	98
14	79	94	**14**	79	94
15	95	92	**15**	95	92
16	101	90	**16**	101	90
17	92	92	**17**	92	92
18	92	92	**18**	92	92
19	98	95	**19**	98	95
20	113	115	**20**	113	115
21	107	110	**21**	107	110
22	94	99	**22**	94	99
23	95	95	**23**	95	95
24	107	101	**24**	107	101

Eksperimen	Prates	Postes	Kontrol	Prates	Postes
25	102	102	**25**	102	102
26	101	98	**26**	101	98
27	101	104	**27**	101	104
28	80	94	**28**	80	94
29	111	106	**29**	111	106
30	107	90	**30**	107	90
31	110	97	**31**	110	97
32	93	108	**32**	93	108
33	110	103	**33**	110	103

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Motivasi Belajar	33	43.00	70.00	113.00	3216.00	97.4545	10.69197	114.318
Valid N (listwise)	33							

Gambar 2. Pretest Kelas Kontrol

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Motivasi Belajar	33	36.00	79.00	115.00	3226.00	97.7576	7.90186	62.439
Valid N (listwise)	33							

Gambar 3. Posttest Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil analisis deskriptif data pretest dan posstest kelas control menggunakan program SPSS Versi 25 maka diperoleh pada kelas Pretest rata-rata (mean) = 97,4545 standar deviasi = 10, 69197 nilai tertinggi =113,00 nilai tersendah = 70,00 dan range =43.00. sementara itu hasil nilai posttest nya yaitu rata-rata= 97,7576 standar deviasi = 7,90186 nilai tertinggi =115,00 nilai terendah = 79,00 dan range 36,00.

Motivasi belajar siswa pada kelas control diukur melalui kusioner yang dilaksanakan sebelum dan sesudah pemakaian media pembelajaran konvesional. Pretest dan posttest berupa angket pernyataaan sebnayk 23 soal dan juga digunakan dikelas eksperimen. Adapun hasil nilai analisis deskriptif pretest dan posttest kelas eksperimen yaitu:

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Motivasi Belajar	33	33.00	79.00	112.00	3222.00	97.6364	7.47002	55.801
Valid N (listwise)	33							

Gambar 4. Pretest Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Motivasi Belajar	33	28.00	85.00	113.00	3257.00	98.6970	7.44347	55.405
Valid N (listwise)	33							

Gambar 5. Posttest Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil analisis deskriptif data pretest dan posstest kelas Eksperimen menggunakan program SPSS Versi 25 maka diperoleh pada kelas Pretest rata-rata (mean) = 97,6364 standar deviasi = 7,47002 nilai tertinggi =112,00 nilai tersendah = 79,00 dan range =33.00. sementara itu hasil nilai posttest nya yaitu rata-rata= 98,6970 standar deviasi = 7,44347 nilai ertinggi = 113,00 nilai terendah = 85,00 dan range 28,00.

Untuk menilai ada tidaknya pengaruh, dapat digunakan uji independent samples T-tes untuk menguji perbedaan signifikan hasil pretest anatar kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan menggunakan data angket motivasi belajar. Aturan pengambilan keputusanya adalah : jika Sig. (atau p-value) kurang dari 0,05 maka adanya pengaruh yang besar media quizizz made paper terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP kelas X SMAN 1 Pasaman. Dan jika nilai Sig. Atau P-Value lebih besar 0,05 maka tidak adanya pengaruh yang besar dari media Quizizz Made Paper terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran PAI BP kelas 10 SMAN 1 Pasaman".

Sebelum melakukan uji hipotesis, uji persyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas harus dilakukan terlebih dahulu (Janah, 2024). Berikut hasil uji normalitas dan homogenitas:

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
New Pratest Kontrol	.120	33	.200*	.953	33	.167
Postast Eksperimen	.131	33	.165	.970	33	.490
Pratest Eksperimen	.155	33	.043	.966	33	.384
Postest Kontrol	.091	33	.200*	.987	33	.949

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

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 6. Uji Normalitas

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa pretest kelas eskperimen memiliki nilai sig. = 0,384 dan nilai sig. posttest kelas eksperimen= 0,490. Sementara nilai sig. kelas kontrol untuk pretest = 0,167 dan posttest = 0,949. Keempat data tersebut mempunyai nilai sig. Yang tinggi dari0,05, sehingga bisa diambil kesimpulan bahwasanya data pretest serta posttest grup eksperimen dan grup kontrol berdistribusi normal.

Selanjutnya uji homogenitas, uji ini dilakukan untuk melihat apakah sampel memiliki varians yang seragam atau bersifat homogen. Pengujian homogenitas dilaksanakan melaluiuji Levene's dengan memakai program IBM SPSS Versi 25. Hasil uji homogenitas disajikan pada gambar berikut ini:

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pratest	Based on Mean	3.776	1	64	.056
	Based on Median	3.140	1	64	.081
	Based on Median and with adjusted df	3.140	1	54.914	.082
	Based on trimmed mean	3.405	1	64	.070

Gambar 7. Uji Homogenitas

Dari hasil pengujian tersebut, diperoleh nilai Sig. 0,056. Hasil data pretest kelas kontrol dan eksperimen nilainya 0,056 > 0,05 maka H0 tidak diterima dan H1 diterima yang artinya data pretest dinyatakan homogen.

Semua data berdistribusi normal dan homogenitas, selanjutnya menggunakan uji independent sampe T-test sebagai langkah menguji hipotesis yaitu pada gambar di bawah ini :

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Nilai Pretest	Equal variances assumed	3.776	.056	-.305	64	.762	-.697	2.289	-5.269	3.875
	Equal variances not assumed			-.305	56.931	.762	-.697	2.289	-5.280	3.886

Gambar 8. Uji T-Test Pretest

Bedasarkan hasil tabel di atas nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,762 > 0,05 hal ini menyebutkan bahwa H0 diterima dan H1 ditolak. Artinya sebelum diberikan perlakuan tidak adanya pengaruh media pembelajaran dengan motivasi belajar.

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Postestt	Equal variances assumed	.032	.859	-2.202	64	.031	-1.24242	.56413	-2.36941	-.11544
	Equal variances not assumed			-2.202	63.686	.031	-1.24242	.56413	-2.36951	-.11534

Gambar 9. Uji T-Test Postest

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa diperoleh nilai Sig.(2-tilled) sebesar 0,031 < 0,05 maka sesuai dengan kriteria pengujian dapat diambil keputusan dari hipotesis yang diajukan penelitian ini pada bab 2 yaitu :

H0 = media pembelajaran Quizizz Made Paper tidak memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI BP kelas X SMAN 1 Pasaman.

H1 = media pembelajaran Quizizz Made Papar berpengaruh terhadap Motivasi Belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP Kelas X SMAN 1 Pasaman.

Maka H0 tidak diterima dan Ha diterima, jadi terdapat pengaruh media Pembelajaran Quizizz Mode Papar terhadap Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP kelas X SMAN 1 Pasaman.

PEMBAHASAN

Pada penelitian yang dilakukan peneliti, berdasarkan hasil uji normalitas diperoleh 0,968 > 0,05 sehinga H0 ditolak dan H1 diterima yang artinya data posttest dinyatakan homogen. Kemudian hasil uji homogenitas diperoleh nilainya 0,968 > 0,05 sehinga H0 ditolak dan H1 diterima yang artinya data posttest dinyatakan Homogen

dari pernyataan tersebut memenuhi syarat uji hipotesis bahwa data berdistribusi normal dan data homogeny. Dari hasil uji hipotesis menggunakan uji T-tes Independent dari data posttest diperoleh nilai Sig.(2-tilled) sebesar 0,031 < 0,05 hal ini memenuhi syarat bahwa hipotesis H0 ditolak tidak adanya pengaruh media pemebelajaran Quizizz Made Paper terhadap motivasi belajar pada mata pelajaran PAI BP kelas X SMAN 1 Pasaman dan H1 diterima terdapat Pengaruh media pembelajaran Quizizz Made paper terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI BP kelas X SMAN 1 Pasaman.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Quizizz mode paper dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI BP. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, keterlibatan aktif, dan peningkatan semangat belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun tidak menggunakan teknologi secara langsung, pendekatan berbasis kuis yang menyenangkan tetap dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahmawati, (2021) yang menyatakan bahwa media Quizizz berbasis online dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Bandung. Dalam penelitianya, siswa merasa lebih tertarik belajar karena pendekatan berbasis (gamifikasi) yang digunakan oleh Quizizz. Selain itu, D. Ardiansyah, (2020) juga menemukan bahwa variasi dalam metode evaluasi pebelajaran, termasuk penggunaan kuis interaktif, mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan memicu keterlibatan aktif siswa. Meskipun media yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk cetak (paper), hasil yang dicapai tetap konsisten dengan temuan sebelumnya dalam hal peningkatan motivasi.

Diperkuat oleh toeri yang disampaikan oleh Utami Dewi bahwa dalam pembelajaran motivasi siswa dapat meningkat dari eksternal, salah satu dengan pemanfaatan aplikasi media interaktif. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif, pembelajaran dapat merasakan manfaatnya dimulai dari penyampaian pesan yang mudah dimengerti, pengunaan teknologi yang canggih, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dan siswa berkeinginan ikut terlibat atau berinteraksi selama kegiatan belajar mengajar. Namun, berbeda dengan penelitian oleh Lestari, (2019) yang menunjukkan bahwa media digital memiliki keunggulan lebih besar dibanding media cetak dalam hal efisiensi dan daya tarik visual, penelitian ini membuktikan bahwa

keterbatasan akses teknologi tidak selalu menjadi penghambar dalam peningkatan motivasi belajar, asalkan media yang digunakan tetap melibatkan siswa secara aktif.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, diperlukan pemilihan media pembelajaran yang sesuai serta upaya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (Efendi et al., 2023). Quizizz adalah media yang digunakan dengan berbagai fitur dimulai dari fitur PPT dan Video yang berisi pertanyaan ditengah-tengah materi siswa bisa berinteraksi dengan mengetikan jawaban pada layar sehingga siswa berintraksi langsung dengan Quizizz, kemudian menggunakan fitur Mode Paper yaitu siswa melakukan kuis tanpa menggunakan handphone, siswa hanya menggunakan Q-Card yang dibagikan oleh guru sehingga siswa dapat menggunakan media sederhana yaitu kertas Q-Card namun menyenangkan dengan daya kompetisi yang membuat adanya keinginan untuk mendapatkan nilai yang tinggi (Rini & Zuhdi, 2021).

Hasil ini juga diperkuat dengan teori motivasi belajar yaitu teori penentuan tujuan (Mayasari, 2023) yang dirumuskan oleh Edwin Locke dengan adanya media quizizz bertujuan untuk mendapatkan skor tinggi sehingga siswa mengarahkan perhatianya penuh pada materi yang ada pada ppt dan video, siswa mengatur startegi diskusi kelompok berusaha agar hasil yang peroleh sesuai dengan harapan, siswa lebih tekun untuk memahami materi setelah pertanyaan yang dijawab kurang tepat dan terakhir mengatur tindakan bersama kelompok agar mendapatkan skor yang terbaik.

KESIMPULAN

Menurut hasil studi yang dilakukan diambil kesimpulan bahwa pengunaan media pembelajaran Quizizz Made Paper memiliki pengaruh kepada Motivasi Belajar Siswa pada mata pelajaran PAI BP Kelas X. hal ini terbukti dengan hasil data perolehan program SPSS Versi 25 nilai sig. (P value) = 0,031< 0,05. Pada penelitian ini dilihat bahwa adanya perbedaan motivasi siswa setelah belajar menggunakan media pembelajaran Quizizz Mode Paper dan faktor yang memengaruhi keefektifan dia ini dimulai dari desain pertanyaan yang menarik, kualitas konten, keterlibatan guru dan motivasi awal siswa.

Keterbatasan pada penelitian ini terletak pada manajemen waktu dalam penelitian sebelum sudah di rencanakan untuk melakukan penelitian selama dua

minggu namun terkendala dikarenakan di minggu kedua setelah pembelajaran dimulai, sekolah melakukan kegiatan P5 sehingga waktu penelitian terhenti selama seminggu. Selain itu keterbatasan penelitian ini yaitu pada penguasaan kelas dalam melaksanakan kuis melalui quizizz berbasis kertas siswa lumayan aktif sehingga ditakutkan menganggu kelas lain dalam melakukan pembelajaran. Saran untuk penelitian lain silahkan atur manajemen waktu dan sesuaikan dengan kalender akademik sekolah dan penguasa kelas sehingga kondisi kelas tetap aktif dan kondusif.

DAFTAR PUSTAKA

Ardiansyah, D. (2020). "Efektivitas Evaluasi Interaktif dalam meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa". *Evaluasi Pendidikan*, *6(1)*, 22–39.

Ardiansyah, M. (2022). "Efektivitas Penggunaan Platform Quizizz dalam Meningkatkan Minat dan Pemahaman Konsep Matematika". *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, *6*(3), 417–423. https://doi.org/10.30998/sap.v6i3.9892

Asari, A. et al. (2023). "Media Pembelajaran Era Digital". In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). CV. ISTANA AGENCY. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetungan_Terpusat_Strategi_Melestari

Calvin, Y. (2015). *Motivational Factors In The Indonesian Efl Writing Classroom Yustinus Calvin Gai Mali*. *15*.

Damayanti, E., Nur, F., Anggereni, S., & Taufiq, A. U. (2023). *The Effect of Cooperative Learning on Learning Motivation : 31*(1), 116–133. https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.59583

Dermawan, D. A., & Ramadhan, A. (2024). "Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *ALACRITY : Journal of Education*, *03*(01), 381–390. https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i2.363

Efendi, R., Putra, A., Hasibuan, G., & Siregar, P. S. (2023). *Canva Application-Based Learning Media on Motivation and Learning Outcomes*. *7*(2), 342–352.

Fazriyah, N., Cartono, C., & Awangga, R. M. (2020). "Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz di Sekolah Dasar Kota Bandung". *ETHOS: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *8*(2), 199–204. https://doi.org/10.29313/ethos.v8i2.5429

Hardani, Helmina Andriani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Ria Rahmatul Istiqomah, Roushandy Asri Fardani, Dhika Juliana Sukmana, N. H. A. (2020). "Buku Metode Penelitian Kualitatif". In *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* (Vol. 5, Issue 1).

Herwati, M. A. (2023). *Motivasi dalam Pendidikan*.

Isnawan, M. G., Nahdlatul, U., & Mataram, W. (2020). *Kuasi-Eksperimen* (Issue January).

Janah, S. R. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Fitur Paper Mode Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Al-Hasra Kota Depok*.

Lestari, S. (2019). "Perbandingan Media Digital dan Cetak terhadap Hasil Belajar Siswa". *Teknoligo Pendidikan*, *4(3)*, 101–112.

Mayasari, N. johar A. (2023). *Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa* (Vol. 14, Issue 5). CV. Rizquna.

Rahmawati, D. (2021). "Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar siswa pada mata pelajaran IPS". *Pendidikan Interaktif*, *8(2)*, 45–56.

Rajab, A. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa SMP Negeri 1 Takalar*. h,6.

Rejo, K., & Timur, J. (2023). "The Influence Of Classroom Management And The Use Of Learning Media On Increasing Student Learning Motivation" Ajeng Alfiyani HD, Didit Darmawan Universitas Sunan Giri Surabaya. *Hikmah, Vol. 20*, *N*, 372–382.

Rini, & Zuhdi, U. (2021). "Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik". *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(1), 65.

Saputra, N. (n.d.). *Metodologi penelitian kuantitatif*.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Tamaliani, P. R. (2024). *Persepsi Pendidik Dan Peserta Didik Terhadap Media " Quizizz Mode Kertas " Pada Pembelajaran Apresiasi Puisi*. *7*(2), 118–132.

Utami dewi, L. (2020). *Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur*. *2507*(February), 1–9.

Wiradana, K. A., Parmiti, D. P., & Astawan, I. G. (2022). *Komunikasi Guru dan Hubungannya dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *3*, 64–72.

Yusuf, M. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Gabungan*.

Zamjani, I., Rakhmah, D. N., Azizah, S. N., Waruwu, H., & Hariyanti, E. (2020). *Platform Pembelajaran Digital Dan Strategi Inklusivitas Pendidikan di Indonesia*.