



Jurnal Kajian dan Riset Mahasiswa

Vol 1 No 3, (2024) 384-397

Available online at: <https://jurnal.perima.or.id/index.php/JRM>

E: ISSN : 3062-7931

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS VIII MTs. SWASTA

AL-AMANAH PANGKALAN BRANDAN

Dimple Kavandia Rizwat¹, Yusuf Abdullah ²,Satria Wiguna³.

Pendidikan Agama Islam, STAI Jam'iyah Mahmudiyah Langkat, Indonesia

Email : sayadimple222@gmail.com

Abstract :

Learning motivation is one part of the teaching and learning process. One of the reasons for the low grades obtained by students can come from a lack of motivation to learn which results in a lack of effort to express their abilities. The quizizz application is defined as a tool that is used as an online-based learning medium that contains interactive quizzes in the form of games and can be run via electronic devices such as gadgets, laptops and computers. The aim of this research is to examine the effect of using the Quizizz application learning media on students' learning motivation in class VIII MTs Al-Amanah Pangkalan Brandan. This research uses quantitative research. The population of this study were all class VIII students at Al-Amanah Private MTs. Sampling used saturated samples or took the entire population, namely 34 individuals. Data analysis uses statistics with the help of the SPSS application to determine the influence between variables. in groups or individually. The results of the hypothesis test calculation obtained a value of $F_{hitung} = 4.690$ with a significance level of $0.038 < 0.05$, so the regression model can be used to predict the Quizizz usage variable. Thus H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that there is a significant influence between the use of learning Quizizz on students' learning motivation in the Aqidah Akhlak subject. The results of data analysis using simple linear regression, namely the determination test, showed that the R square was 72.8%. It can be seen that the use of Quizizz for learning has an effect on student learning motivation by 72.8%. Meanwhile, the remainder (27.2%) was influenced by other variables or factors not analyzed in the research.

Keywords: *Quizizz application, student learning motivation*

Abstrak :

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. 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 penggunaan media pembelajaran aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII MTs Swasta Al-Amanah Pangkalan Brandan. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Populasi dari penelitian ini adalah semua peserta didik kelas VIII MTs Swasta Al-Amanah. Pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh atau mengambil seluruh populasi yaitu 34 individu. Analisis data menggunakan statistik dengan bantuan aplikasi SPSS untuk mengetahui pengaruh antar variabel. secara berkelompok atau individu. Hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh nilai *Fhitung* = 4,690 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,038 < 0,05$, maka model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel penggunaan Quizizz. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Quizizz pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Hasil analisis data menggunakan regresi linier sederhana yaitu uji determinasi diperoleh bahwa R square sebesar 72,8%. Dapat diketahui bahwa penggunaan Quizizz pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa sebesar 72,8%. Sedangkan sisa lainnya (27,2%) dipengaruhi oleh variabel lain atau faktor lain yang tidak dianalisis dalam penelitian.

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Motivasi belajar siswa

PENDAHULUAN

Pembelajaran ialah suatu proses interaksi antara guru dengan peserta didik dengan tujuan untuk meningkatkan pertumbuhan mental sehingga jadi individu yang mandiri serta utuh. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 memaparkan bahwa pembelajaran berperan meningkatkan kemampuan serta membentuk sifat dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa,

bertujuan untuk berkembangnya kemampuan peserta didik supaya sebagai manusia yang beriman serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta sebagai masyarakat negeri yang demokratis dan bertanggung jawab (Abdul Razak, 2022:249).

Pendidikan merupakan faktor utama dalam membentuk baik buruknya pribadi manusia secara normatif. Pendidikan yang diperoleh anak tidak hanya di sekolah akan tetapi semua faktor bisa dijadikan sumber pendidikan. Terutama lingkungan yang berperan atau berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Pendidikan merupakan proses memfasilitasi pembelajaran, atau perolehan pengetahuan, keterampilan, nilai, moral, kepercayaan, dan kebiasaan. Melalui pendidikan orang dapat memiliki pemahaman terhadap sesuatu yang membuat dirinya menjadi manusia yang kritis dalam berpikir dan bertindak. Ukuran keberhasilan pendidikan dilihat dari keterlibatan dan peran serta guru sebagai pendidik, Filosofi Pendidikan Indonesiasiswa sebagai peserta didik, materi pembelajaran yang diberikan, metode pengajaran dan sarana prasarana yang disediakan (Made Indra P, 2021:3-4).

Proses belajar yang perlu menjadi perhatian seorang guru adalah cara menciptakan lingkungan kelas yang kondusif, menyenangkan, menggairahkan, menarik untuk belajar sehingga memperoleh hasil belajar yang maksimal bagi para anak didiknya. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa agar lebih mudah memahami dan mencerna materi pelajaran secara maksimal.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaan peneliti dengan peneliti sebelumnya yaitu sama-sama meneliti tentang penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran. Perbedaan peneliti dengan peneliti sebelumnya yaitu terletak pada metode dan jenis penelitian. Penelitian sebelumnya menggunakan jenis penelitian PTK, sedangkan pada penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif.

Media pembelajaran berbasis digital game based learning menggunakan aplikasi quizizz dipilih untuk diterapkan di MTs Swasta Al-Amanah Pangkalan Brandan antara lain ialah aplikasi ini sudah pernah diterapkan disekolah tersebut. Hal ini berdasarkan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran Akidaha Akhlak MTs Swasta Al-Amanah Pangkalan Brandan yang menyatakan bahwa penerapan media

aplikasi quizizz sudah pernah dilaksanakan sebelumnya. Akan tetapi kurang optimal dalam penggunaan aplikasi quizizz.

Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan tanya jawab, sehingga pembelajaran terkesan kurang menarik bagi siswa. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak. Alasan peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian disekolah tersebut ialah kemajuan dari sarana dan prasarana yang disediakan. Kemudian alasan lain dari peneliti menggunakan aplikasi ini adalah bahwa aplikasi quizizz dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Penelitian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajar aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII MTs. Swasta Al-Amanah Pangkalan Brandan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi berharga bagi pihak sekolah, khususnya guru Akidah Akhlak, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan teknologi yang lebih optimal.

Masalah yang sering dihadapi dalam pembelajaran akidah akhlak adalah kurangnya motivasi belajar siswa. Motivasi belajar yang rendah dapat berdampak pada pemahaman dan penerapan nilai-nilai akidah akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa dengan menggunakan aplikasi quizizz.

Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan media pembelajaran aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs. Swasta Al-Amanah Pangkalan Brandan. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana penerapan aplikasi quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran akidah akhlak. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran tersebut. Dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII MTs Swasta Al-Amanah Pangkalan Brandan". Menjadi sangat relevan dalam konteks kebutuhan akan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan kualitas pendidikan akidah akhlak di tingkat madrasah tsanawiyah.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini adalah penelitian lapangan yang mengharuskan peneliti langsung ke lokasi penelitian untuk mendapatkan data yang kongkrit yang ada hubungannya dengan upaya-upaya guru pendidikan Agama Islam dalam mengelola pembelajaran efektif dan kreatif. Metode yang digunakan adalah kuantitatif. "Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan format terstruktur seperti matematika dan statistika". deskriptif yaitu sumber dari observasi, wawancara, angket dan dokumentasi guna memperoleh hasil penelitian yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian akan dilakukan di Mts. Swasta Al-Amanah Pangkalan Brandan tepatnya di Simpang III, Gg. Hasanuddin Kel. Sei Bilah Timur Kec. Sei Lapan, Kab. Langkat Sumatra Utara. Tepatnya di kelas VIII dan dilaksanakan pada bulan Juni sampai Oktober 2024

Prosedur pengumpulan data yang dilaksanakan peneliti melalui beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

1. *Library Research* (kepustakaan) yaitu penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan, membaca dan menganalisa buku yang ada relevansinya dengan masalah yang dibahas dalam proposal. Adapun tehnik yang digunakan dalam *library research* ini adalah sebagai berikut:
 - a. Kutipan langsung, yaitu kutipan suatu materi dari pendapat tokoh dengan tidak merubah redaksinya.
 - b. Kutipan tidak langsung, yaitu mengutip materi atau pendapat tokoh dengan mengubah redaksinya dan menggunakan ikhtiar serta ulasan sejauh tidak mengurangi maksud pendapat tersebut, tetapi hanya mengutip sebahagian garis besarnya saja sehingga berbeda dengan aslinya.
2. Penelitian lapangan (*field research*), yaitu peneliti terjun langsung ke lokasi penelitian untuk memperoleh data yang akurat. Dalam hal ini di Mts. Swasta Al-Amanah Pangkalan Brandan.

Tekhnik yang digunakan dalam *field research* ini adalah sebagai berikut

- a. Observasi

Instrumen observasi dilakukan dengan mengamati langsung dan mencatat gejala-gejala yang diselidiki terhadap obyek penelitian utamanya mengamati Pengaruh

Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII Mts. Swasta Al-Amanah Pangkalan Brandan. Kemudian peneliti melakukan pencatatan terhadap hasil pengamatan untuk dijadikan data- data penelitian yang akurat.

b. Wawancara

Instrumen wawancara mengharuskan peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan mengajukan beberapa pertanyaan secara lisan kepada informan yang ditetapkan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan responden yang dipilih yaitu guru dan siswa di Mts. Swasta Al-Amanah Pangkalan Brandan.

c. Angket

Instrumen angket mengharuskan peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan tertulis kepada responden terpilih untuk dijawab tentang Studi Tentang Teknik- Teknik Supervisi Pengajaran dan Pengaruhnya Terhadap Peningkatan Kinerja Guru di Mts. Swasta Al-Amanah Pangkalan Brandan.

d. Dokumentasi

Instrumen dokumentasi mengharuskan penulis mengumpulkan data melalui bahan tertulis berupa buku-buku, majalah-majalah, jurnal- jurnal penting yang terdapat di kantor atau di instansi pemerintah tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII MTs. Swasta Al-Amanah Pangkalan Brandan.

. Penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh respondes dan penjumlahannya akan menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis seluruh data kuantitatif yang sudah diperoleh. Yaitu data mengenai penggunaan media pembelajaran aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas VIII MTs Swasta Al-Amanah Pangkalan Brandan. Skala likert instrumen variabel X dan Y mempunyai gradasi dari sangat setuju, setuju, ragu-ragu dan tidak setuju. Jawaban dari gradasi sangat setuju diberi skor 4, setuju = 3, ragu-ragu = 2, dan tidak setuju = 1. Termasuk dalam analisis deskriptif antara lain adalah penyajian data tabel, grafik, diagram,

perhitungan modus, mean, median, standar deviasi dan persentase. Langkah-langkah analisis yang dilakukan yaitu:

- a. Rentang nilai

$$R = \text{data tertinggi} - \text{data terendah}$$

- b. Banyak kelas interval

$$K = 1 + 3,3 \log n$$

- c. Panjang kelas.

$$P = \frac{R}{K}$$

$$K$$

- d. Rata-rata

Rata-rata/ mean merupakan suatu nilai yang mewakili suatu kelompok data.

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$\sum f_i$$

f_i = frekuensi untuk kelas interval ke-i

x_i = nilai tengah untuk kelas interval ke-i

- e. Standar deviasi (SD).

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f(x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

$$n-1$$

2. Analisis Inferensial

Analisis statistik inferensial sering disebut dengan statistik induktif atau statistik probabilitas, yaitu teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Adapun langkah-langkah dalam analisis ini adalah: Uji Prasyarat

- a. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian digunakan untuk mengetahui apakah data skor hasil tes terdistribusi normal atau tidak. Apabila terdistribusi normal, maka data siap diambil lebih lanjut dan simpulan akhir sudah dapat dipertanggung jawabkan.

Adapun hipotesis statistik yang diuji yaitu:

H_0 : sampel berdistribusi normal.

H_a : sampel berdistribusi tidak normal.

Menghitung normalitas instrumen, digunakan uji normalitas menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan SPSS 16.0 *for windows*. Dalam pengambilan

keputusan, maka berpedoman pada: 1) Jika $\text{sig} > 0,05$, maka data berdistribusi normal. 2) Jika $\text{sig} < 0,05$, maka data berdistribusi tidak normal.

b. Uji Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas terjadi pada saat residual dan nilai prediksi memiliki korelasi atau pola hubungan. Pola hubungan ini tidak hanya sebatas hubungan yang linear, tetapi dalam pola yang berbeda juga dimungkinkan. Sehingga tujuan dari uji heteroskedastisitas adalah untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain. Penelitian ini menggunakan uji *Glejser*, yaitu dilakukan dengan meregresikan nilai absolut residual terhadap variabel bebas. Adapun dasar pengambilan keputusan uji heteroskedastisitas adalah:

- 1) Jika nilai $\text{sig} > 0,05$. Maka tidak terjadi heteroskedastisitas.
- 2) Jika nilai $\text{sig} < 0,05$. Maka terjadi heteroskedastisitas.

3) Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk melihat apakah model yang dibangun mempunyai hubungan linear atau tidak. Dalam penelitian ini, yang diselidiki adalah variabel penggunaan Quizizz dengan hasil belajar. Adapun hipotesis yang digunakan yaitu:

H_0 : tidak terdapat hubungan linier antara variabel penggunaan Quizizz dengan hasil belajar siswa.

H_a : terdapat hubungan linier antara variabel penggunaan Quizizz dengan hasil belajar siswa. Dasar pengambilan keputusan uji linearitas yaitu:

- 1) Jika nilai $\text{sig.deviation from linerity} > 0,05$. Maka H_a diterima dan H_0 ditolak.
(Terdapat pengaruh yang linear antara variabel X dengan Y).
- 2) Jika nilai $\text{sig.deviation from linerity} < 0,05$. Maka H_0 diterima dan H_a ditolak.
(Tidak terdapat pengaruh yang linear antara variabel X dengan Y).

4) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis disebut sebagai uji F, yaitu pengujian untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. adapun kriterianya sebagai berikut:

1. $H_0 = \text{thitung} < \text{ttabel}$. Pada taraf signifikansi 5% maka H_0 diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.
2. $H_a = \text{thitung} > \text{ttabel}$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan di MTs Swasta Al-Amanah ini bertujuan untuk

mengetahui proses pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII dan pengaruh dari penggunaan media pembelajaran digital berbasis game (Quizizz) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Proses pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII MTs Swasta Al-Amanah dilakukan dengan terstruktur oleh guru. Yakni dengan pemberian soal atau latihan-latihan kepada siswa setelah menyampaikan materi. Baik dimuat dalam media konvensional ataupun menggunakan alat bantu komputer.

Penggunaan Quizizz pembelajaran dalam mata pelajaran Akidah Akhlak dilaksanakan sebanyak 2 kali yaitu pada tanggal 09 Juli dan 10 September 2024. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan sampel sebanyak 34 siswa yang diambil secara random. Setelah mengetahui permasalahan yang ada, peneliti melakukan uji coba (try out) dengan jumlah 15 butir soal setiap variabel. Butir soal yang tidak valid diganti dengan soal yang indikatornya sama.

Hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh nilai *Fhitung* = 4,690 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,038 < 0,05$, maka model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel penggunaan Quizizz. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Quizizz pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Hasil analisis data menggunakan regresi linier sederhana yaitu uji determinasi diperoleh bahwa R square sebesar 72,8%. Dapat diketahui bahwa penggunaan Quizizz pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sebesar 72,8%. Sedangkan sisa lainnya (27,2%) dipengaruhi oleh variabel lain atau faktor lain yang tidak dianalisis dalam penelitian ini. Menurut Muhibbin Syah (2008), salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar adalah faktor psikologis yang meliputi intelegensi, minat, bakat dan motivasi. Keempatnya bergantung pada penyampaian materi yang menarik sehingga mudah diterima oleh siswa. Salah satu cara penyampaian yang menarik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan selaras dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan hasil penelitian, dikatakan bahwa kemampuan siswa untuk menerima pelajaran dan mengingat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik. Siswa terlihat antusias dalam mengerjakan soal-soal latihan yang dimuat dalam Quizizz. Waktu pengerjaan yang dimuat dalam Quizizz

juga merupakan salah satu faktor yang mendorong semangat siswa, siswa antusias untuk mendapatkan skor dan ranking terbaik sehingga dapat memengaruhi hasil belajar siswa.

Tabel 4.17

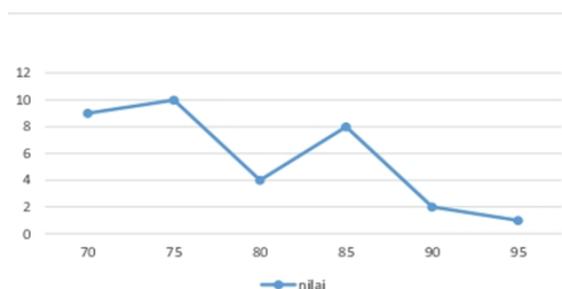
Nilai Belajar Siswa Menggunakan Quizizz

NO	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1.	Adam	75	Tuntas
2.	Alya	75	Tuntas
3.	Fitri	90	Tuntas
4	Junaidi	70	Belum Tuntas
5	Fadhil	85	Tuntas
6	Thila	70	Belum Tuntas
7	Naila	70	Belum Tuntas
8	Abel	85	Tuntas
9	Rizky	70	Belum Tuntas
10	Zahra	80	Tuntas
11	Amma	70	Belum Tuntas
12	Qurota	75	Tuntas
13	Alvi	70	Belum Tuntas
14	Bayu	80	Tuntas
15	Yoshi	85	Tuntas
16	Maysaroh	75	Tuntas
17	Rabhita	75	Tuntas
18	April	85	Tuntas
19	Nugraha	95	Tuntas
20	Zaki	90	Tuntas
21	M. Reza	85	Tuntas
22	Nanda	85	Tuntas
23	Rian	75	Tuntas
24	Rafi	75	Tuntas
25	Rayhan	70	Belum Tuntas
26	Reza	75	Tuntas

27	Ratih	80	Tuntas
28	Ayu	75	Tuntas
29	Siti	80	Tuntas
30	Rafly	85	Tuntas
31	Rio	70	Belum Tuntas
32	Keyla	70	Belum Tuntas
33	Ridho	85	Tuntas
34	Cella	75	Tuntas
	JUMLAH	2655	
	MEAN	78,08	
	KETUNTASAN KLASIK	74	

Gambar 4.1

Grafik Nilai



KESIMPULAN

Pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Swasta Al-Amanah dilakukan secara terstruktur oleh guru. Yakni dengan pemberian tugas/ latihan kepada siswa, baik dijadikan pekerjaan rumah ataupun langsung dikumpulkan dan baik dikerjakan secara berkelompok atau individu.

Hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh nilai *Fhitung* = 4,690 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,038 < 0,05$, maka model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel penggunaan Quizizz. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Quizizz pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Hasil analisis data menggunakan regresi linier sederhana yaitu uji determinasi diperoleh bahwa R square sebesar 72,8%. Dapat diketahui bahwa penggunaan

Quizizz pembelajaran berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa sebesar 72,8%. Sedangkan sisa lainnya (27,2%) dipengaruhi oleh variabel lain atau faktor lain yang tidak dianalisis dalam penelitian ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Terimakasih peneliti sampaikan kepada pihak Sekolah Tinggi Agama Islam Jam'iyah Mahmudiyah yang telah memberikan kesempatan peneliti melakukan penelitian ini serta terimakasih kepada pihak penerbit jurnal kajian dan riset mahasiswa yang telah menerbitkan jurnal penelitian ini.

REFERENSI

- Al-Qur'an dan Terjemahnya, 2015, Jakarta : CV Penerbit Diponogoro
- Afifa Dwi Handayani, Hermansyah, Dwi Susanti. 2022 *Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa*, Mathematic Education and Application Journal, 1
- Ahmad, Herlina, Abdul Latif, and Ahmad Al Yakin. 2021. *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assesment Pembelajaran*. PT Nas Media Indonesia.
- Ahmadi, Farid. 2017. *Guru SD di Era Digital (Pendekatan, Media, Inovasi)*. Semarang, Pilar Nusantara
- Aini, Yulia Isratul. 2019. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu." Kependidikan.
- Arsyad, Azhar. 2022. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo, Citra Cahyani Amildah. 2019. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya." Pendidikan Administrasi Perkantoran.
- Cahyani Amildah Citra dan Brillian Rosy, 2020. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya", Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), Vol. 8 No. 2.
- Daradjat Zakia 2008 , *Metode Khusus Pengajaran Agama Islam*, Jakarta, Bumi Aksara
- Data Dokumen MTs Swasta Al-Amanah Pangkana Brandan Tahun Pelajaran 2024-2025
- Dewi Surani. 2019. *Studi Literatur : Peran Teknolog Pendidikan Dalam Pendidikan 4.0*. Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. Vol. 2 No. 1

- Dhea Rasti Oktaviana Nirmala Purba, Sri Rahayu, Imelda Khairot, 2022. “*Media Pembelajaran Quizizz Untuk Guru Dan Dosen*,” Cv. Literasi Nusantara Abadi.
- Dodi Sunardi, 2020. “*Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa SMP dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz*”, Jurnal Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
- Hartati, Azza Nuzullah Putri, Bony Irawan. 2021 *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
- Herlina Ahmad, Abdul Latif, and Ahmad Al Yakin, 2021 “*Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*” PT Nas Media Indonesia.
- Herlina Ahmad, Abdul Latif, and Ahmad Al Yakin, 2021. ”*Media Quizizz Sebagai Aplikasi Assessment Pembelajaran*” PT Nas Media Indonesia.
- Japar, Muhammad, dkk. 2019. *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN*. Surabaya, Jakad Publishing
- Kharunissa. 2020. “*Analisis Pemanfaatan Aplikasi Googel Classrom Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.*” Skripsi S1 Pendidikan Akuntansi UMSU.
- Moh. Solehudin Lukman Chakim dan 2012, *Buku Guru Akidah Akhlak*, Jakarta:
 Muhammad Hasan, 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Tahta Media Group
- Pusparani, Herlina. 2020 . “*Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon.*” Jurnal Pendidikan Dasar Vol.2
- Razak Abdul, Wiguna Satria, 2022. *Pengaruh Beasiswa Pendidikan Pada Program Indonesia Pintar (PIP) Terhadap Minat Belajar Aqidah Akhlak Kelas VIII MTS Alwasbilyah Kecamatan Babalan* Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Vol.01 No.4
- Rogantina Meri Andri. 2017. *Peran dan Fungsi Teknologi Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jurnal Ilmiah Research Sains.
- Switri, Endang. 2019. *Teknologi dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*. Pasuruan, Penerbit Qiara Media
- Syafriaedi, Non. 2020. *Menjadi Guru Hebat di Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta, Depublish Publisher .
- Syifa Agestrisna Nur „Amanah, 2020. “*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran PAP*”, Jurnal Bestari, Vol. 17 No. 1.

- Syifa Agestrisna Nur „Amanah, 2020. “*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran PAP*”, Jurnal Bestari, Vol. 17 No. 1.
- Unik Hanifah Salsabila et al. 2020. “*Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*,” Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi 4, no. 2
- Widayanti dan Purnama Syae Purrohman, 2021 “*Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V*,” Jurnal Educatio 1, no. 3.
- Wiguna Satria, dkk, 2022 *Upaya Meningkatkan Metakognisi Siswa Melalui Metode E-Learning Di Era 5.0 Pada Mata Pelajaran Alqur’an Hadist Kelas VIII MTS PPM Al-Fath Desa Air Hitam* Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan Vol.01 No.2
- Wiguna Satria, dkk. 2021. *Guru Penggerak Era Merdeka Belajar* Klaten, Penerbit Tahta Media Group
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta, Prenamedia Group

