

**EFEKTIVITAS MEDIA QUIZIZZ DALAM USAHA MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI
PEKERTI DAN PESERTA DIDIK DI SMPN 13 SURABAYA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Kewajiban dan Melengkapi Syarat Guna Memeroleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah

Oleh:

AHMAD NURIL FALAH
NIM. D01218006



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

2022

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Nuril Falah

NIM : D01218006

Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Alamat : Ds. Kuro, Dsn. Kuro RT 001/ RW 001

Kec. Karangbinangun Kab. Lmongan

No. Telp : 085748741979

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Efektivitas Media Quizizz Dalam Usaha Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Dan Budi Pekerti Peserta didik Di SMPN 13 Surabaya”** adalah benar-benar hasil karya sendiri, bukan plagiat karya orang lain, kecuali pada bagian yang dirujuk sumber-sumbernya.

Surabaya, 9 Agustus 2022

Penulis



NIM : D01218006

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Ahmad Nuril Falah

NIM : D01218006

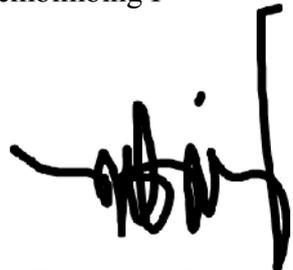
Jurusan : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Judul : Efektivitas Media Quizizz Dalam Usaha Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Peserta didik Di SMPN 13 Surabaya.

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 25 Juli 2022

Pembimbing I



Dr. H. Achmad Muhibbin Zuhri, M. Ag.

NIP : 197207111996031001

Pembimbing II



Prof. Dr. Rubaidi, M. Ag.

NIP 19706102000031003

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi Oleh Ahmad Nuril Falah ini telah dipertahankan didepan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 9 Juli 2022

Mengehentikan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

Surabaya

Dekan,



Prof. Dr. Muhammad Thohir, M.Pd

NIP. 197407251998031001

Penguji I

Drs Abdul Manan, M. Pd. I

NIP. 197006101998031002

Penguji II,

Wiwin Luqna Hunalda, M. Pd. I

NIP. 197402072005012006

Penguji III

Dr. H. Achmad Muhibbin Zuhri, M. Ag

NIP : 197207111996031001

Penguji IV

Prof. Dr. Rubaidi, M. Ag.

NIP 19706102000031003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ahmad Nuril Falah
NIM : D01218006
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Agama Islam
E-mail address : kangfalah86@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :
Efektivitas Media Quizizz Dalam Usaha Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dan Peserta Didik Di Smpn 13 Surabaya

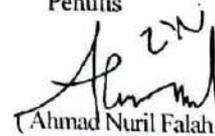
beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 27 Juli 2022

Penulis


(Ahmad Nuril Falah)

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Peserta didik kelas IX SMPN 13 Kota Surabaya. Hal tersebut terjadi akibat adanya peraturan pembatasan jarak antara Peserta didik dengan Peserta didik maupun dengan guru. Hal ini yang menyebabkan proses belajar menjadi tidak efektif sehingga menimbulkan perasaan jenuh dan bosan bagi Peserta didik. Oleh karena itu, salah satu upaya untuk membantu meningkatkan motivasi belajar Peserta didik ialah dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Dengan demikian tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media *Quizizz* terhadap motivasi belajar Peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas IX SMPN 13 Kota Surabaya.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian *Quasi Eksperimental Nonequivalent Control Group Design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah angket, wawancara dan dokumentasi. Adapun analisis hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Independent Sampel t-Test*. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 72 Peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil nilai angket Peserta didik kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Media *Quizizz* berpengaruh terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Peserta didik kelas IX SMPN 13 Surabaya. Hal ini berdasarkan hasil analisis data melalui uji *Independent sampel t-Test* diperoleh nilai signifikansi 0,00 kurang dari 0,05 yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat diartikan bahwa variabel X (pengaruh media *Quizizz*) berpengaruh terhadap variabel Y (motivasi belajar Peserta didik).

Kata Kunci : Media *Quizizz*, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti

ABSTRACT

The background of this research is the low motivation to learn Islamic religious education in class IX SMPN 13 Surabaya. This happens due to regulations limiting the distance between students and students and teachers. This causes the learning process to be ineffective, causing feelings of boredom and boredom for students. Therefore, one of the efforts to help increase students' learning motivation is to use the Quizizz application. Thus, the purpose of this study was to determine the effect of using Quizizz media on students' learning motivation in learning Islamic religious education in class IX SMPN 13 Surabaya.

This research is quantitative research, using experimental method with Quasi Experimental Nonequivalent Control Group Design research design. Data collection techniques used in this study were questionnaires, interviews and documentation. The analysis of the hypothesis in this study using the Independent Sample t-Test. The number of samples in this study were 72 students.

The results showed that there was a significant difference between the average results of the students' questionnaire scores in the experimental class and the control class. This shows that the use of Quizizz Media has an effect on Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti learning motivation for class XI students of SMPN 13 Surabaya. This is based on the results of data analysis through the Independent sample t-Test test obtained a significance value of 0.00 less than 0.05, which means H_a is accepted and H_o is rejected. So it can be interpreted that the X variable (the influence of Quizizz media) has an effect on the Y variable (student learning motivation).

Keywords: *Media Quizizz, Learning Motivation, Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

Pernyataan Keaslian	ii
Persetujuan Pembimbing Skripsi	iii
Pengesahan Tim Penguji Skripsi	iv
Lembar Persetujuan Publikasi	Error! Bookmark not defined.
Motto	v
Abstrak.....	vii
<i>Abstract</i>.....	viii
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar	xv
Daftar Lampiran	xvi
Daftar Transliterasi	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Kegunaan Penelitian	6
E. Penelitian Terdahulu.....	8
F. Hipotesis	11
G. Ruang Lingkup Dan Keterbatasan.....	11
H. Definisi Istilah Atau Definisi Operasional	12
I. Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
J. Sistematika Pembahasan.....	14
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. Motivasi Belajar.....	16
1. Pengertian Motivasi.....	32
2. Motivasi Belajar	34

3. Jenis Motivasi Belajar	35
4. Prinsip – Prinsip Motivasi Belajar.....	36
5. Fungsi Motivasi Dalam Belajar.....	38
6. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar.....	39
7. Peranan Motivasi Dalam Belajar.....	40
B. Media Pembelajaran Quizizz.....	16
1. Pengertian, Jenis dan Fungsi Media Pembelajaran	16
2. Pengertian Quizizz.....	23
C. Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti.....	42
BAB III METODE PENELITIAN	54
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	54
B. Variabel, Indikator dan Instrumen Penelitian.....	55
C. Pupulasi dan Sampel.....	60
D. Teknik Pengumpulan Data	62
E. Teknik Analisis Data	65
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	68
A. Deskripsi Penelitian.....	68
B. Hasil Penelitian.....	70
BAB V PEMBAHASAN	89
A. Penggunaan Media Quizizz Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Peserta didik SMPN 13 Surabaya.....	89
B. Motivasi Belajar Peserta didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Ibadah Haji Di SMPN 13 Surabaya.....	91
C. Pengaruh Media Quizizz Dalam Usaha Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SMPN 13 Surabaya.....	93
BAB VI PENUTUP	95
A. Kesimpulan.....	95
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pengelompokan Media Berdasarkan Jenis Media	20
Tabel 2. 2 Dam Haji	50
Tabel 3. 1 Desain <i>Nonequivalent Control Grup Desain</i>	55
Tabel 3. 2 Indikator Motivasi Belajar	56
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Motivasi belajar	59
Tabel 3. 4 Jumlah Keseluruhan Populasi	60
Tabel 3. 5 Tabel Sampel Penelitian.....	62
Tabel 4. 1 Hasil <i>Pretest</i> Angket Motivasi Belajar Peserta didik Kelas Ekperimen	71
Tabel 4. 2 Hasil Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Angket Kelas Eksperimen.....	72
Tabel 4. 3 Hasil <i>Posttest</i> Angket Motivasi Belajar Peserta didik Kelas Ekperimen	72
Tabel 4. 4 Hasil Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen.....	73
Tabel 4. 5 Hasil <i>Pretest</i> Angket Motivasi Belajar Peserta didik Kelas control	74
Tabel 4. 6 Hasil Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol	75
Tabel 4. 7 Hasil <i>Posttest</i> Angket Motivasi Belajar Peserta didik Kelas Control ..	75
Tabel 4. 8 Hasil Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol	76
Tabel 4. 9 Hasil <i>Pretest</i> Soal Materi Haji Kelas Eksperimen	77
Tabel 4. 10 Hasil Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Soal Materi Ibadah Haji Kelas Eksperimen.....	78
Tabel 4. 11 Hasil <i>Posttest</i> Soal Materi Haji Kelas Eksperimen.....	78
Tabel 4. 12 Distribusi Frekuensi Skor <i>Posstest</i> Soal Ibadah Haji Kelas Ekperimen	79
Tabel 4. 13 Hasil <i>Pretest</i> Soal Materi Haji Kelas Kontrol.....	80
Tabel 4. 14 Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Soal Ibadah Haji Kelas Kontrol...	81

Tabel 4. 15 Hasil <i>Posttest</i> Soal Materi Haji Kelas Kontrol	82
Tabel 4. 16 Distribusi Frekuensi Skor <i>Pretest</i> Soal Ibadah Haji Kelas Kontrol...	82
Tabel 4. 17 Hasil Uji Validitas Angket Uji Coba Motivasi Belajar.....	83
Tabel 4. 18 Hasil Uji Reliabilitas Angket Uji Coba Motivasi Belajar.....	85
Tabel 4. 19 Hasil Uji Normalitas	86
Tabel 4. 20 Hasil Uji Homogenitas.....	86
Tabel 4. 21 Hasil Uji Independent Samples Test.....	88
Tabel 5. 1 Hasil Perhitungan N-Gain Score.....	89
Tabel 5. 2 Kategori Tafsir Efektivitas N-Gain.....	91
Tabel 5. 3 Hasil Perhitungan N-Gain Score.....	91



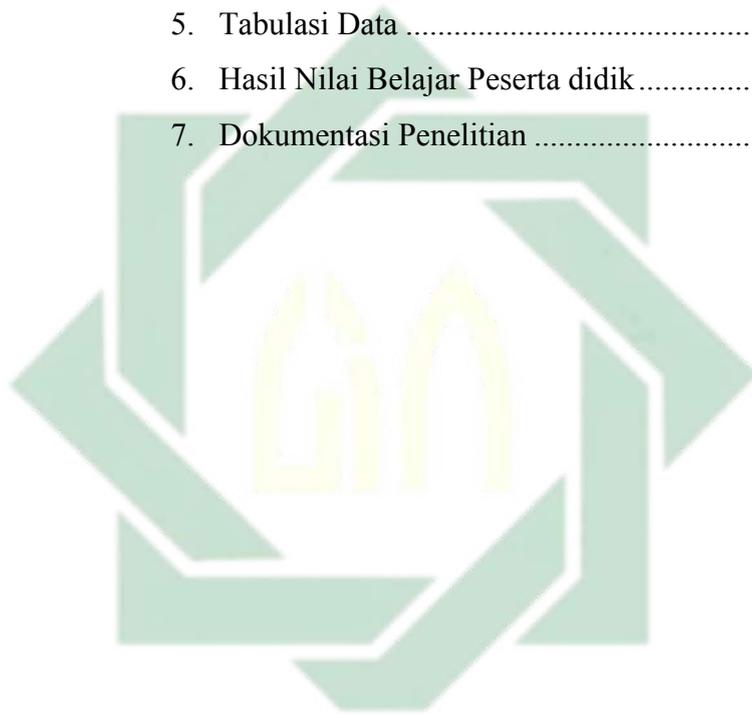
UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Utama masuk Web Quizizz	24
Gambar 2. 2 Login melalui email	26
Gambar 2. 3 Tampilan pilih instansi	27
Gambar 2. 4 Tampilan Pilih Sebagai Guru	27
Gambar 2. 5 Tampilan Membuat Quizizz.....	28
Gambar 2. 6 Tampilan Menu Pilihan Pembuatan Soal	29
Gambar 2. 7 Tampilan Membuat Pertanyaan	29
Gambar 2. 8 Tampilan Kuis yang Telah Dibuat	31
Gambar 4. 1 Grafik Histogram Pretest Kelas Eksperimen	72
Gambar 4. 2 Grafik Histogram Posttest Kelas Eksperimen.....	74
Gambar 4. 3 Grafik Histogram Skor Pretest Kelas Kontrol.....	75
Gambar 4. 4 Grafik Histogram Skor Posttest Kelas Kontrol.....	77
Gambar 4. 5 Grafik Histogram Skor Pretest Soal Materi Ibadah Haji Kelas Eksperimen.....	78
Gambar 4. 6 Grafik Histogram Skor <i>Posttest</i> Soal Materi Ibadah Haji Kelas Eksperimen.....	80
Gambar 4. 7 Grafik Histogram Skor <i>Pretest</i> Soal Materi Ibadah Haji Kelas Kontrol	81
Gambar 4. 8 Grafik Histogram Skor <i>Posttest</i> Soal Materi Ibadah Haji Kelas Kontrol	83

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	101
2. Surat Bersedia Menerima Penelitian.....	102
3. RPP.....	103
4. Lembar Angket.....	104
5. Tabulasi Data	108
6. Hasil Nilai Belajar Peserta didik.....	112
7. Dokumentasi Penelitian	114



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada saat ini negeri Indonesia mulai memasuki masa *new normal* atau biasa disebut dengan kehidupan baru yang dimana pemerintah memberikan pengarahannya supaya masyarakat menggunakan masker, selalu mencuci tangan, menjaga jarak, dan lain sebagainya. Pada masa *new normal* ini pemerintahan Indonesia membuat beberapa kebijakan seperti kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Mengeluarkan kebijakan seperti pelaksanaan tahun akademik baru, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penggunaan fasilitas atau layanan sekolah. *New normal* adalah kehidupan baru di mana masyarakat tetap melakukan berbagai kegiatan seperti biasa akan tetapi tetap mematuhi protokol Kesehatan serta membatasi jumlah aktifitas bermasyarakat secara berkala yang sudah ditetapkan oleh pemerintah agar penyebaran virus covid 19 agar teratasi

Mayoritas semua manusia tidak akan terpisah oleh pendidikan. Pada masa kecil anak – anak mendapatkan Pendidikan dari orang tuanya kemudian Ketika anak – anak sudah beranjak dewasa dan berkeluarga mereka juga yang akan mendidik anaknya.¹ maka sama saja dengan di sekolah maupun perguruan tinggi, para Peserta didik di didik oleh guru maupun dosen. Pendidikan merupakan salah satu ciri khas milik dan alat manusia, karena tidak ada makhluk lain yang membutuhkan Pendidikan. mendidik adalah suatu perbuatan yang mencakup banyak hal, yakni

¹ Made Pidarta *landasan kependidikan* (Jakarta : renika cipta 1997) hal., 1

segala sesuatu yang berkaitan dengan perkembangan manusia, yang dimulai dengan perkembangan fisik, Kesehatan, pikiran, keterampilan kemauan, perasaan, sosial dan perkembangan iman. Semua hal tersebut ditangani oleh seorang pendidik. Dengan demikian arti dari mendidik ialah membuat manusia lebih berkembang dan lebih sempurna guna meningkatkan hidupnya dari kehidupan alamiah menjadi insan yang berbudaya.

Dalam dunia Pendidikan, belajar adalah kegiatan yang paling penting. Pembelajaran ialah suatu proses yang didalamnya mengandung sejumlah interaksi perbuatan fisik maupun ucapan Peserta didik dan pendidik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk menca Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tujuan terbnentuknya insan kamil. Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan utama dalam proses Pendidikan. pendidikan di Indonesia yang memiliki tujuan guna menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut mencakup kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam kegiatan belajar mengajar memerlukan komunikasi interaktif antara Peserta didik dan pendidik, partisipasi, dan keaktifan belajar. Pembelajaran juga merupakan pertolongan yang diberikan pendidik untuk mentranfer ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan budi pekerti, serta pembentukan sikap dan mental kepercayaan pada Peserta didik.

Berkenaan dengan zaman semakin modern banyak berkembang media – media pembelajaran digital, dan berkembangnya teknologi dan informasi, sehingga dapat mendorong agar terciptanya pemanfaatan media pembelajaran digital yang efektif, inovatif dan efisien. Maka dari itu media berbasis digital diciptakan agar dimanfaatkan guna dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar Peserta

didik². Media Pembelajaran sendiri merupakan alat yang digunakan oleh pendidik guna menjabarkan pemaparan tentang materi yang akan disampaikan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekertikan daerah ini media yang berbasis digital harus dimanfaatkan agar Peserta didik lebih muda dalam memahami materi dan tetap dalam suasana menyenangkan dan salah satu media pembelajaran digital ialah Quizizz.

Quizizz adalah alat media pembelajaran gratis. Ini berfungsi di perangkat apa pun baik di *browser web*, *iOS*, *Android*, dan aplikasi *Chrome*. Anda dapat mengakses ratusan kuis pembelajaran yang sudah jadi atau membuatnya sendiri. Bergabunglah sebagai guru, pilih kuis, dan gunakan kode untuk ruang virtual untuk diberikan kepada Peserta didik Anda. Quizizz juga digunakan untuk membuat permainan kuis interaktif guna dipakai dalam pembelajaran di dalam kelas, aplikasi ini bersifat *online* maka dari itu Quizizz ini hanya dapat digunakan jika ada dukungan internet yang memadai. Quizizz juga merupakan suatu aplikasi edukatif berbasis game yang dapat dioperasikan melalui gadget masing – masing pendidik maupun guru yang didalamnya terdapat beberapa fitur yang fariatif, inovatif, serta dapat merangsang kiat belajar Peserta didik dengan suasana yang menyenangkan dan mudah dipahami. Quizizz juga bisa digunakan untuk media pembelajaran kepada Peserta didik.

Quizizz ini berpotensi dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan dapat menimbulkan interaksi pada Peserta didik adalah sebuah permainan, yang mempunyai karakteristik guna menciptakan motivasi dalam belajar berupa khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*coriosity*). Media pembelajaran yang dapat dibuat

² Unik Hanifah Salsabilah dkk, *Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada Peserta didik SMA* (Jambi : LPPM Universitas Jambi 2020),. hal 164.

dari aplikasi Quizizz ini berbentuk multimedia interaktif. Aplikasi ini mempunyai kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pembelajaran misalnya terdapat data dan statistik kinerja Peserta didik yang mana hasilnya dapat menjadi bahan untuk evaluasi tindak lanjut pembelajaran. Fitur lain berupa media ini juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dirumah yakni pekerjaan rumah (PR) yang dapat memberikan kesempatan Peserta didik untuk belajar lebih leluasa diluar kelas yaitu menjadi kelas maya dan juga menjadi wadah belajar bermain dengan menggunakan media ini. Permainan yang kreatif, inovatif, menantang, serta menyenangkan menjadi potensi guna menumbuhkan motivasi positif bagi keinginan belajar para Peserta didik.

SMPN 13 Surabaya merupakan sekolah menengah pertama negeri yang berada pada kecamatan Wonocolo kota Surabaya yang merupakan salah satu sekolah menengah pertama dibawah pemantauan Dinas Pendidikan kota Surabaya yang sudah melaksanakan pembelajaran dengan dua cara yakni ada yang kelas *hybrid learning* dan kelas offline dan juga didukung dengan fasilitas yang mumpuni. kebanyakan Peserta didik kurang termotivasi belajarnya khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti mereka masih merasakan bosan dan ada yang kurang semangat saat melaksanakan pembelajaran, dan dengan adanya new normal yang membatasi kapasitas Peserta didik yang melaksanakan dikelas maka perlu adanya penyesuaian lagi dengan keadaan baru yang mana tetap harus menjaga jarak tidak dapat membaaur dengan sesama teman hanya berkomunikasi dari tempat duduk masing masing Peserta didik. Dan pendidik yang melaksanakan pembelajaran mayoritas menggunakan Microsoft power point dan dirasa kurang interaktif serta Pembelajaran juga akan memberikan tekanan tersendiri bagi Peserta didik yang

menyerap ilmu – ilmu yang ada maka diperlukan usaha lebih kuat lagi bagi setiap pendidik dalam memfasilitasi pembelajaran yang tetap santai, asik namun juga berkualitas, agar tumbuh motivasi belajar, dan semangat belajar pada diri masing – masing Peserta didik pasca pandemi ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah terlampir di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti dan budi pekerti di SMPN 13 Surabaya ?
2. Bagaimana Motivasi Belajar Pada Materi Haji Peserta didik di SMPN 13 Surabaya?
3. Adakah Efektivitas Penggunaan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik di SMPN 13 Surabaya?

C. Tujuan Penelitian

Terkait rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti dan Budi Pekerti di SMPN 13 Surabaya!
2. Untuk Mengetahui Motivasi Belajar Pada Materi Haji dan Umrah Peserta didik di SMPN 13 Surabaya!
3. Untuk Mengetahui Eektivitas Penggunaan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik di SMPN 13 Surabaya!

D. Kegunaan Penelitian

Hasil pada penelitian ini diharapkan Mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Sebagai penambah wawasan pengetahuan khususnya bagi orang yang mengajar dengan menggunakan inovasi pengembangan teknologi berupa aplikasi berbasis game seiring berkembangnya zaman.
- b. Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai referensi bagi semua orang yang ingin mendalami lebih lanjut terkait dengan media mengajar guru Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti dalam meningkatkan minat belajar Peserta didik menggunakan teknologi Quizizz berbasis game

2. Secara Praktis

a. Bagi peneliti

Memberikan ilmu dan pemahaman baru kepada peneliti mengenai cara usaha meningkatkan motivasi belajar Peserta didik dengan media yang inovatif, interaktif, menyenangkan dan mudah dimengerti oleh Peserta didik.

b. Untuk Guru Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti

Sebagai penambah referensi cara penyampaian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekertian ilmu kepada Peserta didik dengan menggunakan media yang inovatif, interaktif dan menyenangkan bagi Peserta didik.

c. Bagi Peserta didik

Agar Peserta didik memiliki motivasi untuk meningkatkan belajar dan merasa lebih nyaman dalam menerima ilmu dengan menggunakan media yang inovatif,

interaktif dan menyenangkan bagi Peserta didik. Serta Peserta didik dapat melatih fokus dan bagaimana cara menenage waktu Ketika ada menjawab pertanyaan.

d. Bagi Sekolah

Bagi sekolah khususnya di SMPN 13 Surabaya , pada penelitian ini semoga dapat menjadi masukan maupun saran dalam meningkatkan minat belajar Peserta didik di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti.

Pemanfaatan Media Quizizz sebagai media pembelajaran berguna untuk mengetahui bagaimana tingkat minat dan motivasi belajar Peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti dengan menggunakan teknologi berbasis edukasi, serta bagaimana manfaatnya sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti.

Karena pada pasca masa pandemi covid-19 banyak sekolah yang melakukan *daring* (dalam jaringan) yang mungkin dirasa anak itu cukup membosankan dalam melaksanakan pembelajaran dan hal ini menjadi sebuah kebiasaan baru baik bagi Guru Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti maupun bagi Peserta didik dan tentunya hal tersebut berdampak pada hasil belajar atau pemahaman Peserta didik apakah meningkat,tidak ada perubahan atau bahkan menurun. Oleh sebab itu penelitian ini berguna untuk mengetahui bagaimana penggunaan media Quizizz dalam usaha meningkatkan motivasi belajar Peserta didik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti.

E. Penelitian Terdahulu

Pada hasil penelitian terdahulu yang relevan akan digunakan sebagai bahan acuan untuk melakukan Tindakan lanjut sebagai bahan pertimbangan penelitian. Beberapa penelitian yang relevan ialah sebagai berikut:

1. Pada penelitian yang dilaksanakan oleh Agus Suharsono pada tahun 2018 dengan judul “ Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Milenial” dari penelitian tersebut diketahui bahwa karakteristik dari generasi milenial ini lebih lekat dengan teknologi digital sehingga media pembelajaran dengan menggunakan Quizizz dirasa tepat. Pembelajaran menggunakan media Quizizz dirasa efektif dan memiliki banyak kelebihan seperti menyenangkan dan *real time*. Namun dari kelebihan itu tidak terlepas dari beberapa kekurangan yakni aplikasi Quizizz lebih bergantung pada koneksi jaringan internet apabila tidak ada koneksi jaringan internet maka tidak dapat mengakses aplikasi Quizizz. Kesamaan yang ada pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yakni sama – sama menggunakan media Quizizz dalam proses pembelajaran akan tetapi perbedaannya terletak pada objek yang diteliti dan mata pelajaran yang digunakan pada artikel ini objek yang digunakan ialah para generasi milenial maka dari itu objeknya lebih luas dari pada penelitian yang dilakukan oleh penulis yakni pada Peserta didik SMPN 13 Surabaya saja dan mata pelajaran yang digunakan adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Yulia Isratul Aini pada tahun 2019 dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Dasar Dan Menengah Di Bengkulu”. Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa

penggunaan Aplikasi Quizizz dapat dijadikan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga perlu dimanfaatkan guna sebagai media pembelajaran. Persamaan dari penelitian ini ialah penelitiannya sama – sama focus pada sekolah menengah dan juga sama – sama menggunakan media Quizizz sebagai alat media pembelajaran. Perbedaannya terletak pada materi pembelajarannya kalua pada Artikel ini hanya focus pada pemahaman pendidik terhadap Quizizz sebagai media pembelajaran di jenjang dasar dan menengah saja tanpa ada materi yang dibahas, sedangkan pada proposal yang penulis buat ini untuk materinya lebih kepada materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Loeny Sanga Lamsari Purba pada tahun 2019 dengan judul “Peningkatan Konsentrasi Belajar MahaPeserta didik Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Fisika I” dari hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa Evaluasi pembelajaran melalui aplikasi Quizizz dapat membantu guna peningkatan konsentrasi belajar para Peserta didik. Penggunaan aplikasi Quizizz juga dapat dilakukan oleh dosen pengampug mata kuliah yang lain. Dimana pendidik dan Peserta didik yang akan melaksanakan PKM guna mendukung revolusi industry 4.0. pada penilitian ini terdapat persamaan dalam hal media Quizizz yang menjadi subjek penelitian akan tetapi terdapat perbedaan juga dalam penelitan ini dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang digunakan serta objek yang dijadikan penelitian pada artikel ini mata pelajaran yang digunakan yakni mata pelajaran fisika dan objeknya juga mahaPeserta didik sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh penulis ini adalah mata pelajaran Pendidikan

Agama Islam dan Budi Pekerti sebagai bahan dari media Quizizz dan objeknya pada Peserta didik tingkat sekolah menengah pertama.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Mulyati dan Haniv Evendi pada tahun 2020 dengan judul “Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegoro”. Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa Media Quizizz dapat meningkatkan pembelajaran matematika dengan hasil pembelajaran yang mengalami peningkatan hasil belajar, rata – rata hasil belajar pada penelitian pertama sebesar 63% dan penelitian kedua sebesar 78% Persamaan pada artikel ini ialah penggunaan media Quizizz sebagai media pembelajaran kemudian perbedaannya pada artikel ini lebih menekankan pada penelitian hasil belajar, kemudian mata pelajaran yang diteliti yakni mata pelajaran matematika sedangkan pada proposal yang penulis buat ini menekankan meningkatkan motivasi belajar Peserta didik serta mata pelajaran yang diteliti ialah mata pelajaran agama islam.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Umik Hanifah dkk pada tahun 2020 dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemic Pada Peserta didik SMA” dari hasil penelitian ini diketahui bahwa media Quizizz sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran dimasa pandemic. Persamaan pada artikel ini ialah sama – sama meneliti tentang penggunaan media Quizizz sebagai media pembelajaran. Perbedaannya, pada ertikel ini yang menjadi objek penelitiannya adalah Peserta didik kalangan SMA sedangkan pada penelitian saya objeknya kepada Peserta didik SMP dan pada artikel ini tidak dicantumkan mata pelajaran yang digunakan sebagai bahan media sedangkan dipenelitian penulis ini mencantumkan mata pelajaran Pendidikan

Agama Islam dan Budi Pekerti sebagai mata pelajaran dari media Quizizz tersebut.

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara dari rumusan masalah yang telah peneliti nyatakan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis dikatakan jawaban sementara karena jawaban yang tertulis baru berdasarkan pada teori-teori yang relevan, belum berdasarkan pada fakta-fakta yang sesuai dengan hasil penelitian di lapangan.³ Berdasarkan masalah yang diteliti maka hipotesis dari penelitian ini adalah :

1. H^a : Media quizizz efektif dalam usaha meningkatkan motivasi belajar

Peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 13 Surabaya.

2. H^0 : Media quizizz tidak efektif dalam usaha meningkatkan motivasi belajar

Peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 13 Surabaya

G. Ruang Lingkup Dan Keterbatasan

Pada uraian latar belakang diatas dijelaskan bahwa penelitian ini hanya meneliti bagaimana seorang guru melaksanakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis game yang menarik, dan efektif sehingga dapat meningkatkan motivasi serta semangat dalam melaksanakan pembelajaran serta menciptakann suasana kelas yang nyaman, melatih kefokusan Peserta

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung : Alfabeta, 2008), hal. 76.

didik dan materi yang disampaikan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekertikan diharapkan mudah dipahami oleh Peserta didik. Maka dari itu ruang lingkup dari penelitian ini hanya terbatas kepada media pembelajaran Quizizz dan motivasi belajar Peserta didik

H. Definisi Operasional

Oemar Hamalik mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah metode, alat maupun Teknik yang dipakai dalam konsep lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi peserta didik dan pendidik dalam proses belajar mengajar di sekolah.⁴ Maka dengan demikian Media belajar sendiri merupakan sebuah sarana yang digunakan oleh pendidik guna memaparkan sebuah materi yang akan disampaikan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekertikan kepada Peserta didik dengan `semenarik mungkin agar Peserta didik lebih nyaman dan lebih semangat lagi dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Quizizz ialah aplikasi pembelajaran berbasis game. Aplikasi ini menyediakan beberapa fitur guna menunjang pembelajaran maupun guna evaluasi pembelajaran dengan berbagai macam yang disajikan dengan konsep game yang menyenangkan dan menarik bagi Peserta didik.⁵ Quizizz adalah suatu inovasi media dalam pembelajaran, Citra dan Rosy mengemukakan bahwasannya Quizizz merupakan aplikasi Pendidikan berlandaskan game yang dapat membawa Peserta didik dapat mengoprasikan bersama menjadikan aktivitas pembelajaran dalam ruang kelas menjadi menyenangkan, interaktif serta mudah dipahami serta lebih mudah dalam mengelola waktu dalam

⁴ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung : citra aditya,1989), hal 12.

⁵ Herlina Pusparani, *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon*,(Cirebon : Jurnal Tunas Nusantara 2020),. hal 272.

melaksanakan pembelajaran.⁶ aplikasi Quizizz menyediakan berbagai fitur yang secara umum dapat mempermudah dalam memfasilitasi guru maupun Peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Langkah – langkah pengaturan quizizz yaitu pertama membuat akun quizizz kemudian yang kedua mengakses akun quizizz setelah itu pemilik dapat membuat dan mengakses fitur – fitur yang tersedia di dalam quizizz

Motivasi adalah suatu tenaga penyokong yang menyokong manusia guna berbuat atau melakukan Tindakan sesuatu. Sedangkan motivasi belajar sendiri ialah segala daya penggerak psikis yang ada dalam diri seseorang yang memunculkan kegiatan belajar, serta kegiatan belajar serta memberikan arahan dalam kegiatan tersebut guna mencaPendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti suatu tujuan pembelajaran.⁷ Motivasi Belajar merupakan sebuah rangsangan dari proses belajar dan tujuan belajar ialah mendapatkan ilmu dan manfaat dari proses pembelajarn. Memiliki dua macam yaitu motivasi intrinsic yaitu muncul dari dalam dan motivasi ekstrinsik yakni muncul dari luar. Kemudian motivasi belajar juga memiliki prinsip-prinsip serta fungsi yaitu pertama motivasi sebagai penyokong dan penggerak yang mendorong aktivitas belajar, kedua motivasi dalam bentuk pujian lebih baik dari pada motivasi berupa hukuman, ketiga motivasi yang terkait erat terhadap kebutuhan dalam belajar, keempat motivasi yang dapat menumbuhkan rasa optimism dalam belajar, kelima motivasi akan dapat melahirkan prestasi belajar.

⁶ Herlina Pusparani, *Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon*,... hal 272.

⁷ George Terry, *Prinsip – Prinsip Manajemen*, (Jakarta : Bumi Aksara, 1996),. hal 131.

I. Sistematika Pembahasan

Dalam sistematika pembahasan ini dipaparkan hasil penelitian skripsi yang digunakan guna menjawab permasalahan penelitian secara sistematis. Dalam penelitian ini tersusun menjadi beberapa bab dan didalam setiap bab terbagi menjadi beberapa sub bab yang saling berkaitan dalam kerangka satu kesatuan yang rasional dan sistematis. Adapun sistematika pembahasan ialah sebagai berikut :

Bab satu mengemukakan tentang pendahuluan yang mengurai tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian, ruang lingkup pembahasan dan keterbatasan penelitian, definisi oprasional, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab dua memaparkan tentang kajian Pustaka yang mana didalamnya membahas tentang teori – teori yang terkait dengan variable judul penelitian, yang diantaranya ialah, pengertian dan penjelasan tentang media pembelajaran serta pengertian Quizizz, dan motivasi belajar serta factor – factor pendorongnya.

Bab tiga berisikan tentang metode penelitian yang memuat jenis dan pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, tahap – tahap penelitian, sumber dan jenis data, Teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

Bab empat manjabarkan tentang deskripsi penelitian dan laporan hasil peneltian yang didalamnya membahas tentang data yang telah didapatkan dan telah dianalisis.

Bab lima berisikan tentang Pembahasan dan hasil diskusi yang berisikan data hasil angket dan tes

Bab enam penutup yang memaparkan kseimpulan dari seluruh pembahasan dan juga penelitian yang telah dilaksanakan pada bab – bab sebelumnya dan juga melampirkan saran maupun masukan yang dibutuhkan untuk penulisan penelitian ini.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran Quizizz

Media Pembelajaran dalam pandangan luas ialah sebagai alat prasana guna memperjelas materi pembelajaran guna memudahkan Peserta didik untuk memahami ketika belajar. Akan tetapi lebih eloknya kami akan memperinci pembahasa media pembelajaran sebagai berikut :

1. Pengertian, Jenis dan Fungsi Media Pembelajaran

Djamarah menjelaskan bahwasannya “media adalah kata yang berasal dari Bahasa *medius*, yang dalam Bahasa harfiahnya berarti tengah, perantara, dan mengantar⁸

Landasan penerapan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat dijumpai dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dalam Al-Qur’an. Firman Allah SWT dalam surat An-Nahl ayat 44, yaitu :

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka berfikir.⁹

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, seorang pendidik diharapkan memperhatikan perkembangan jiwa Peserta didik.

Disebabkan factor ini yang akan menjadi sasaran media pembelajaran. Jika

⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), Hal. 120.

⁹ QS. An-Nahl [16] : 44

seorang pendidik tidak memperharikan dan memahami jiwa Peserta didik atau tingkat daya fikir anak. Maka pendidik akan merasa kesulitan guna mencaPendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tujuan pembelajaran.

Gerlach dan P. Ely mengemukakan pendapatnya tentang media, sebagaimana yang dikutip Haling mengemukakan bahwa :

Dalam pengertian secara luas media adalah orang, material, atau kejadian yang dapat menciptakan kondisi sehingga pembelajaran memperoleh sebuah pengetahuan, keterampilan maupun sikap yang baru. Dalam arti ini pembelajaran, buku, dan lingkungan sekolah termasuk media.¹⁰

Maka pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses, dalam artian yakni proses mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang ada disekitar Peserta didik sehingga dapat mendorong serta menumbuhkan minat keinginan Peserta didik untuk melaksanakan proses pembelajaran. Trianto pernah mengemukakan sebuah pendapat yang dikutip oleh Aprida Pane Muhammad Darwis menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan usaha sadar dari seorang guru untuk mendidik para Peserta didiknya dengan maksud agar tercaPendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebuah tujuan pembelajaran.¹¹

Maka dengan demikian dapat disimpulkan dari pendapat diatas yakni pembelajaran merupakan proses mengorganisasikan lingkungan, mengatur yang ada disekitar mencakup unsur manusia, fasilitas, perlengkapan, prosedur, yang

¹⁰ Abdul Haling, *Perencanaan Pembelajaran* (Makasar : Badan Penerbit UNM, 2007), Hal. 93.

¹¹ Aprida Pane Muhammad Darwis *Belajar Dan Pembelajaran* (IAIN Pandangsidimpun, No. 2 2017), Hal 337.

saling berkaitan guna terca Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekertinya tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran menurut H. Abdul malik Hasan, Seperti yang dikutip oleh Rudy dan Hisbi. “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajaran dalam kegiatan belajar guna menca Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tujuan pembelajaran tertentu itulah yang disebut media belajar”¹²

National Education Association (NEA) menyatakan pendapat yang dikutip oleh Nizwardi bahwa “media ialah bentuk-bentuk komunaksi baik yang tercetak maupun audiovisual beserta pelaratannya”¹³

Dengan demikian dari beberapa pendapat diatas mengenai pengertian media dan pembelajaran maka dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu bentuk komuniaksi yang dapat digunakan untuk menyam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekertikan atau menyalurkan suatu pesan berupa materi pembelajaran kepada penerima informasi yakni Peserta didik sehingga mendapatkan pengetahuan, keterampilan serta sikap baru dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar Peserta didik sehingga dapat berlangsungnya proses belajar mengajar yang lebih efektif.

Sedangkan Dalam buku Nizwardi yang mengutip pendapat Arsyad, ia mengklasifikasikan media menjadi empat kelompok berdasarkan teknologi, yaitu

:

¹² Rudy Sumiharsono Dan Hisbiyatul Hasanah *Media Pembelajaran* (Jember : Pustaka Abadi, 2017), Hal. 10

¹³ Nizwaeri Jalinus, *Media & Sumber Belajar* (Jakarta : Kencana, 2016), Hal. 3.

a. Media grafis

Media yang cara penyampaiannya Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pesan melalui simbol visual dan melibatkan indera penglihatan.

b. Media audio

Berupa pesan yang disampaikan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan simbol auditif (verbal atau non verbal) yang merangsang indera pendengaran.

c. Media proyeksi diam

Media jenis ini membutuhkan alat bantu seperti proyektor ketika penyejiannya, dalam media ini yang ditampilkan hanya secara visual saja, dan bisa disertai dengan audio.

d. Media permainan dan simulasi

Dalam media ini ada beberapa istilah lain seperti simulasi dan permainan peran atau permainan simulasi.¹⁴

Dari pendapat di atas Siti Saroh menyebutkan jenis pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru dapat berupa :

- a. Media visual yang meliputi grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, dan komik.
- b. Media audio meliputi radio, *tape recorder*, laboratorium Bahasa, atau *handphone* guna merekam percakapan.
- c. *Project still media*, yang berupa slide, OHP (*Over Head Projector*).
- d. *Project Mention media*, yang berupa film, televisi, video, computer dan *handphone*.¹⁵

¹⁴ Nizwaeri Jalinus, *Media & Sumber Belajar*, Hal. 17-18.

Kalau menurut Anderson, ia membagi media kedalam beberapa macam, sebagai berikut¹⁶ :

Tabel 2. 1 Pengelompokan Media Berdasarkan Jenis Media

No	Kelompok Media	Jenis Media
1.	Audio	<ul style="list-style-type: none"> • Pita Audio (kaset) • Piringan Audio • Radio (Rekaman)
2	Cetak	<ul style="list-style-type: none"> • Buku • Buku Pegangan/manual • Buku Tugas
3	Audio Cetak	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Latihan disertai dengan kaset • Gambar atau poster dilengkapi dengan audio.
4	Proyeksi Visual Diam	<ul style="list-style-type: none"> • Film Slide • Film rangkai berisi pesan verbal
5	Proyeksi visual diam dengan video	<ul style="list-style-type: none"> • Film Slide dengan suara • Film rangkai suara

¹⁵ Siti Saroh, *Tutorial Membuat Media Pembelajaran. 4.0* (Surabaya : Pustaka Media Guru, 2019), Hal. 2-3

¹⁶ Maimunah, *Metode Penggunaan Media Pembelajaran*, (Jurnal Al-Akbar Vol. V, 2016), Hal. 12.

6.	Visual Gerak	<ul style="list-style-type: none"> • Film bisu
7.	Visual Gerak dengan Audio	<ul style="list-style-type: none"> • Film Suara • Video / DVD / VCD
8.	Benda	<ul style="list-style-type: none"> • Benda nyata • Model Tiruan
9	Komputer	<ul style="list-style-type: none"> • Media berbasis computer atau <i>Computer Assstent Instruction</i> (CAI) dan <i>Computer Based Intruction</i> (CBI)

Dari beberapa pernyataan diatas dapat di tarik kesimpulan bahwa jenis-jenis media pembelajaran pada garis besarnya meliputi audio visual. grafis, visual gerak, visual diam.

Pada lingkup pembelajaran, media mempunyai beberapa peran dan fungsi.

Sanjaya mengemukakan bahwa peran serta fungsi media ialah sebagai berikut :

- a. Memanipulasi Keadaan, peristiwa atau objek tertentu sehingga dapat memudahkan audien guna menangkap sesuatu yang bersifat abstrak dan kongkrit.
- b. Menangkap suatu objek atau peristiwa tertentu.
- c. Menambah gairah dan motivasi belajar Peserta didik¹⁷

¹⁷ Sanjaya Wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Prenada Media, 2006), Hal. 169

Hamdani juga mengemukakan pendapat tentang fungsi media pembelajaran.

Ia menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Menyaksikan benda yang ada.
- b. Mengamati benda atau peristiwa yang sulit untuk dikunjungi secara langsung.
- c. Mendapat gambaran tentang benda atau maksud dari peristiwa tersebut.
- d. Memudahkan guna membandingkan sesuatu.
- e. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan minat dan bakat masing-masing anak.
- f. Mendengarkan secara langsung karena ukurannya yang besar atau sebaliknya.
- g. Mengamati suatu peristiwa yang sudah terjadi atau jarang terjadi.¹⁸

Sedangkan Menurut Rudi dan Hasanah menyebutkan bahwa fungsi media adalah :

- a. Memperjelas pesan supaya tidak terlalu verbalistis.
- b. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara Peserta didik dengan sumber belajar.
- c. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- d. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera.
- e. Memungkinkan anak guna belajar mandiri sesuai bakat dan kemampuan visual, audio, dan kinestetik.¹⁹

¹⁸ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : Pustaka Setia, 2011), Hal. 246.

¹⁹ Maimunah, *Metode Penggunaan Media Pembelajaran*, (Jurnal Al-Akbar Vol. V, 2016), hal. 15.

Dari Penjabaran berbagai pendapat diatas maka dapat difahami bahwasannya fungsi media pembelajaran merupakan sebagai penyalur pesan isi materi dan memperjelas informasi tentang materi yang akan disampendikan Agama Islam dan Budi Pekertikan, serta menambahkan gairah belajar para Peserta didik, dan juga memudahkan guna membandingkan sesuatu, para Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan para Peserta didik masing-masing.

2. Pengertian, Langkah – Langkah serta Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

Sebelum menjelaskan tentang Quizizz, terlebih dahulu akan dijelaskan tentang konsep Quizizz. Ada beberapa definisi tentang Quizizz antara lain sebagai berikut :

a. Pengertian Quizizz

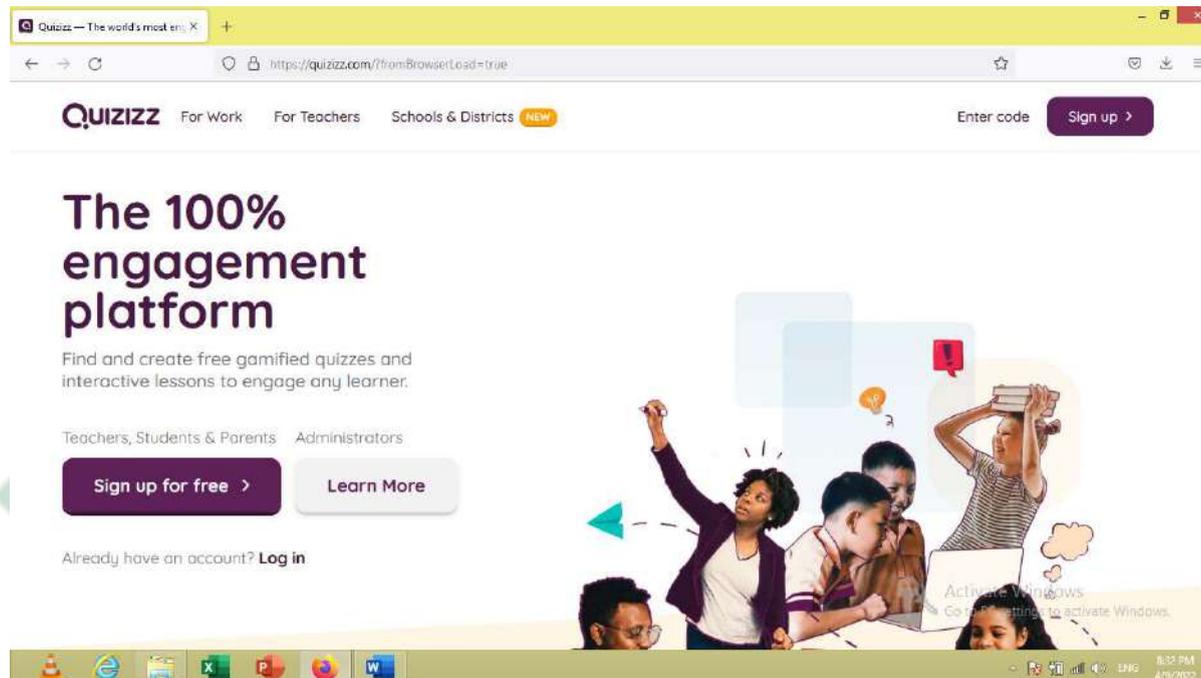
Menurut Handriyani, Quizizz merupakan sebuah permainan yang di desain guna merangsang daya piker termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan sebuah masalah.²⁰

Leony berpendapat yang dikutip oleh Nur Hidayati, bahwa “Quizizz merupakan aplikasi Pendidikan berbasis game, yang membawa kegiatan multi pemain keruang kelas yang telah dibuat, kemudian membuat pelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan. Sedangkan menurut Noor yang dikutip oleh Nur Hidayati menyatakan pendapat bahwa Quizizz adalah sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif guna dipakai dalam pembelajaran dikelas.²¹

²⁰ Handriyani Dan Eva, *Permainan Edukasi Berbasis Komputer*, (Malang : Sekolah Tinggi Informasi Dan Computer, 2009), hal. 12.

²¹ NurHidayati BR Naipospos, *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Akuntansi Secara Online Dimasa Pandemi Covid 19* (Sumatera, UMSU Press, 2020), hal. 18.

Dari beberapa pendapat diatas dapat difahami dan ditarik kesimpulan bahwa Quizizz merupakan aplikasi belajar yang dapat di rancang sedemikian rupa oleh guru dalam bentuk game, Quizizz juga memungkinkan Peserta didik guna saling



bersaing dan memotivasi mereka dalam pembelajaran sehingga hasil belajarnya dapat terus meningkat serta meningkatkan kualitas pembelajaran yang maksimal.

Gambar 2. 1 Tampilan Utama masuk Web Quizizz

Quizizz ini adalah teknologi terbaru yang dapat digunakan guru guna melaksanakan proses pembelajaran, cikal bakal teknologi dalam komunikasi, termasuk komunikasi dalam pembelajaran seperti yang di ungkapkan dalam surat An-Naml ayat 29-30 seperti berikut :

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْاِ إِنِّي الْفَوْيَ إِلَىٰ كِتَابٍ كَرِيمٍ إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمٍ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Artinya : Berkata ia (Balqis) : “Hai pembesar-pembesar, sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia, Sesungguhnya surat itu, dari

Sulaiman dan sesungguhnya (isi) nya : “Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang.”²²

Surat yang berada dialam uraian Potongan cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis tersebut sebagai teknologi komunikasi yang canggih pada zaman itu. Nabi Sulaiman memanfaatkan burung hud-hud guna menyampaik Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekertikan pesan berupa surat yang disampaikan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekertikan kepada Ratu Balqis, sehingga surat yang disampaikan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekertikan dapat diterima dengan baik hingga disampaikan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada tujuan yang diinginkan.

Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama dikelas dan dapat melihat nilai hasil belajar secara langsung di papan peringkat. Guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh laporan ketika kuis selesai guna mengevaluasi kinerja Peserta didik, aplikasi ini guna berguna dalam merangsang minat dan meningkatkan konsentrasi Peserta didik.

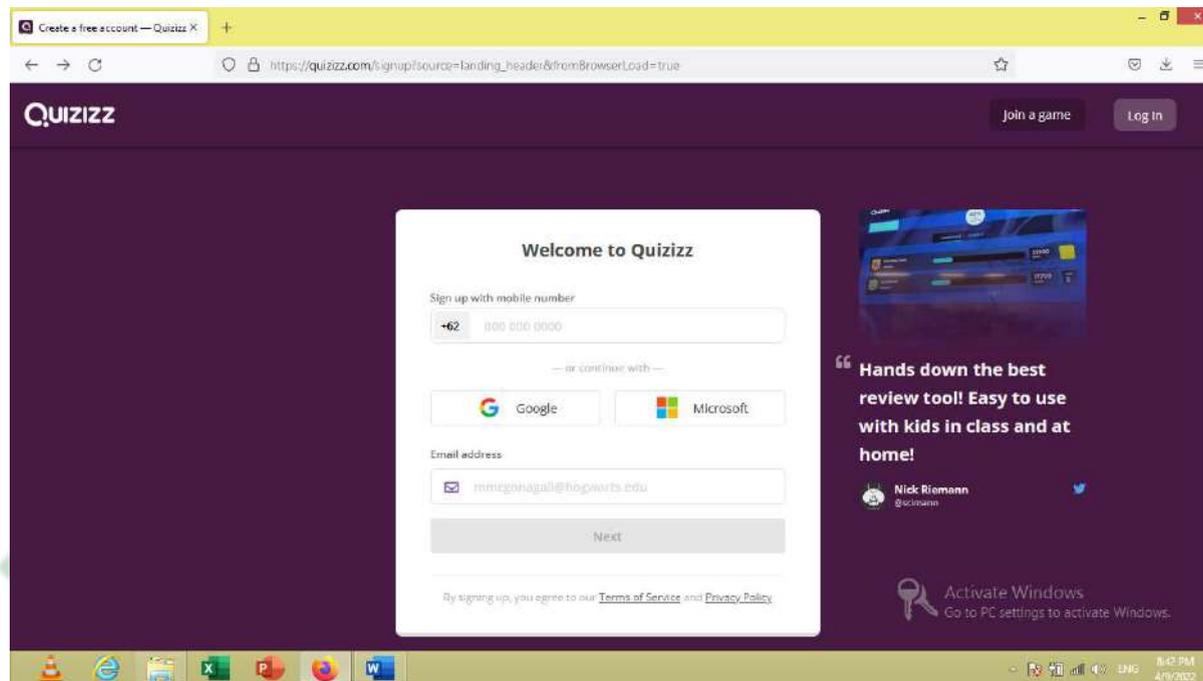
b. Langkah-Langkah Membuat Quizizz

Hendrastomo menyatakan pendapat tentang langkah-langkah membuat Quizizz seperti yang dikutip oleh Nurhidayati bahwa langkah-langka dalam menggunakan dan mengakses Quizizz ialah sebagai berikut :

- 1) **Membuat Akun Quizizz**
 - a) Buka Website <https://Quizizz.com>
 - b) Buat Akun (*sign up*)

²² QS, An-Naml [27] : 29-30

- c) Ada dua pilihan cara dalam mendaftar, pertama melalui akun google atau mendaftar melalui email lain. Bila menggunakan akun google, maka tinggal klik *sign up with google*, masukkan alamat

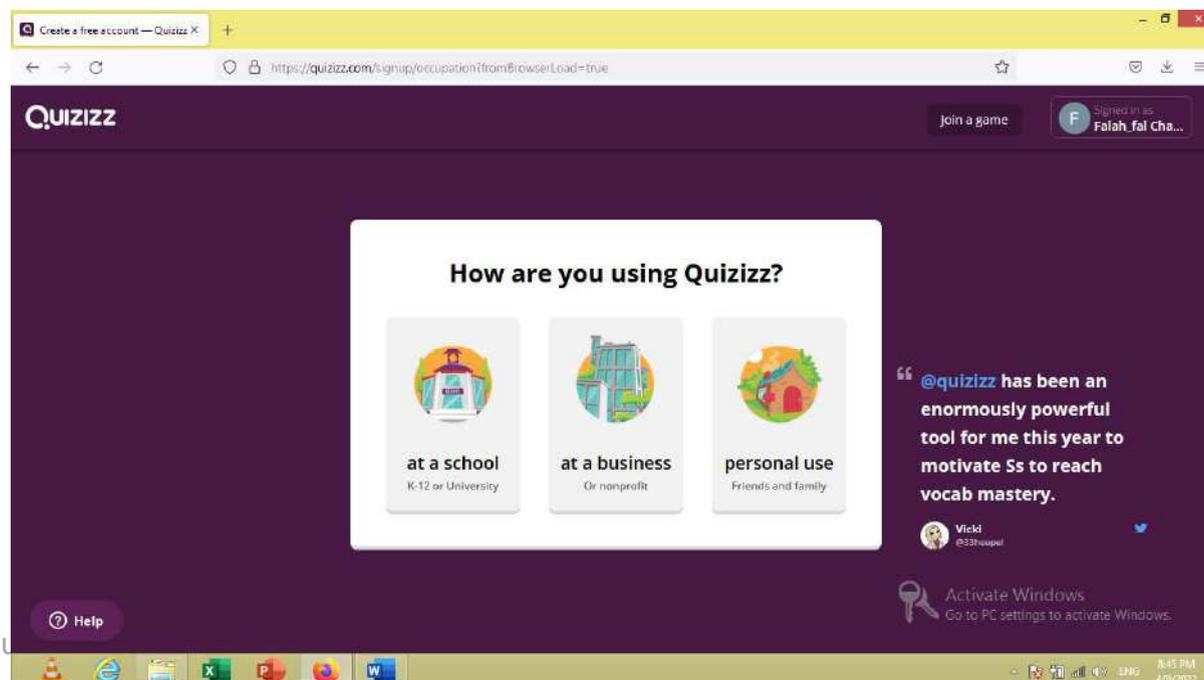


email dan password dan Quizizz siap digunakan.

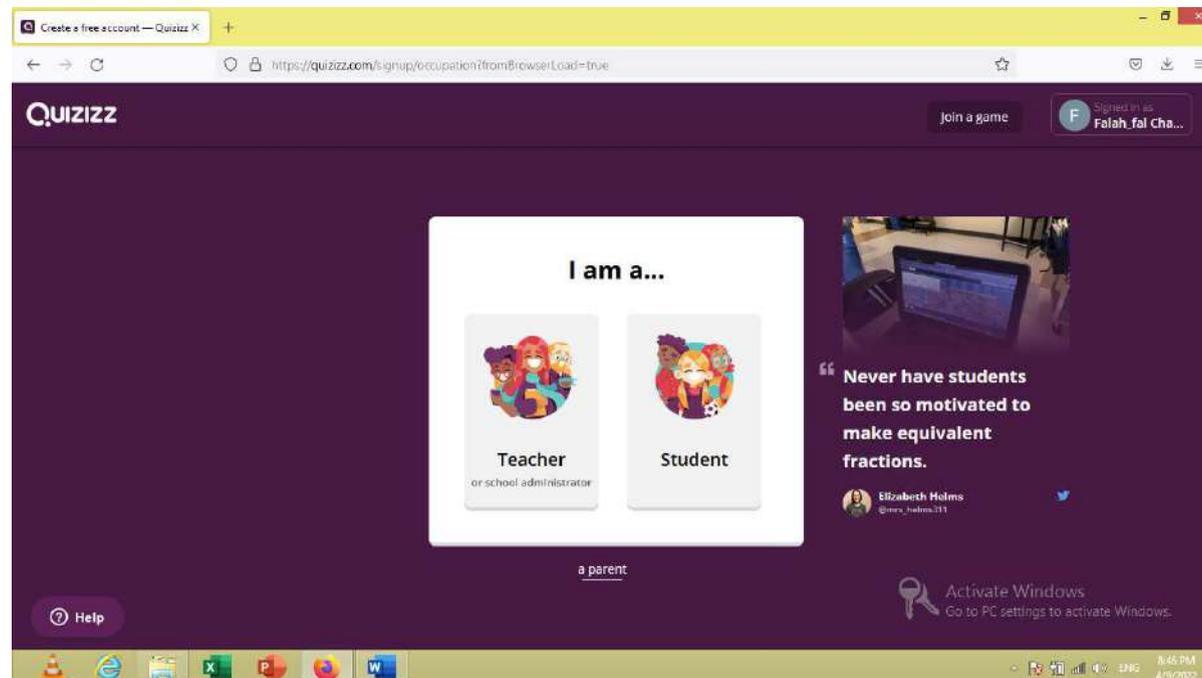
Gambar 2. 2 Login melalui email

- a) Pilih instansi dan peran.

Apabila dalam instansi sekolah maka pilih **at a school** dan jika anda sebagai guru, maka pilih peran **a teacher**



Gambar 2. 3 Tampilan pilih instansi



Gambar 2. 4 Tampilan Pilih Sebagai Guru

b) Lengkapi identitas anda

Pilih Mrs/Ms kemudian Ketik nama depan anda lalu Ketik nama belakang anda selanjutnya Ketikkan *password* anda, Apabila sudah lengkap silahkan klik ***Complete sign up***, dan akun anda siap digunakan.

a. Mengakses Akun Quizizz.

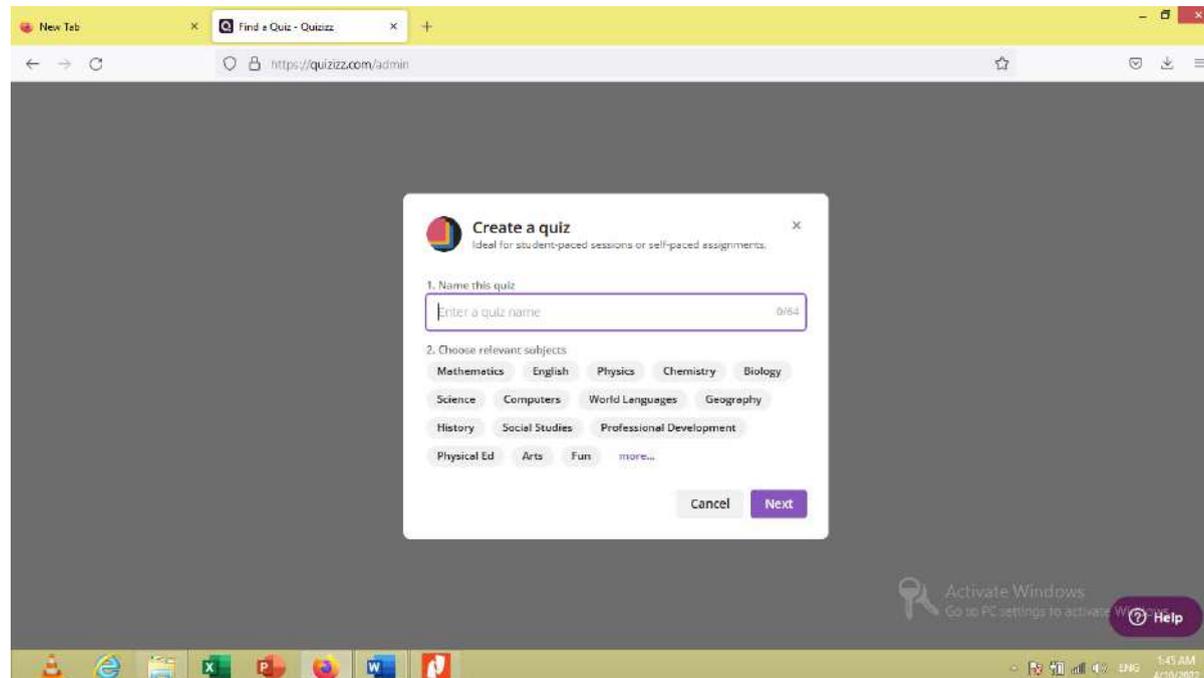
1) Login dengan memasukkan *username* dan *password* yang telah dibuat.

2) Anda akan memasuki halaman utama Quizizz.

Apabila anda sudah berada di halaman utama, sudah siap untuk memulai menggunakan Quizizz.

b. Membuat Pertanyaan Quiz

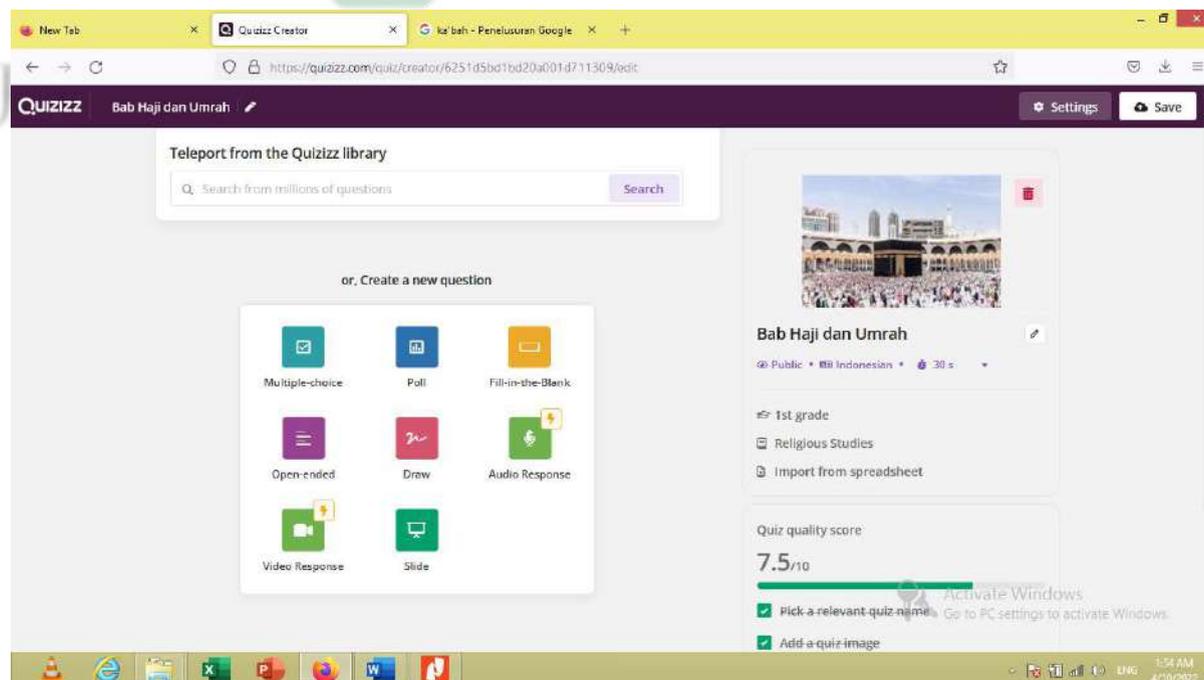
1) Klik *Create a new quiz*



Gambar 2. 5 Tampilan Membuat Quizizz

2) Klik *new quiz*

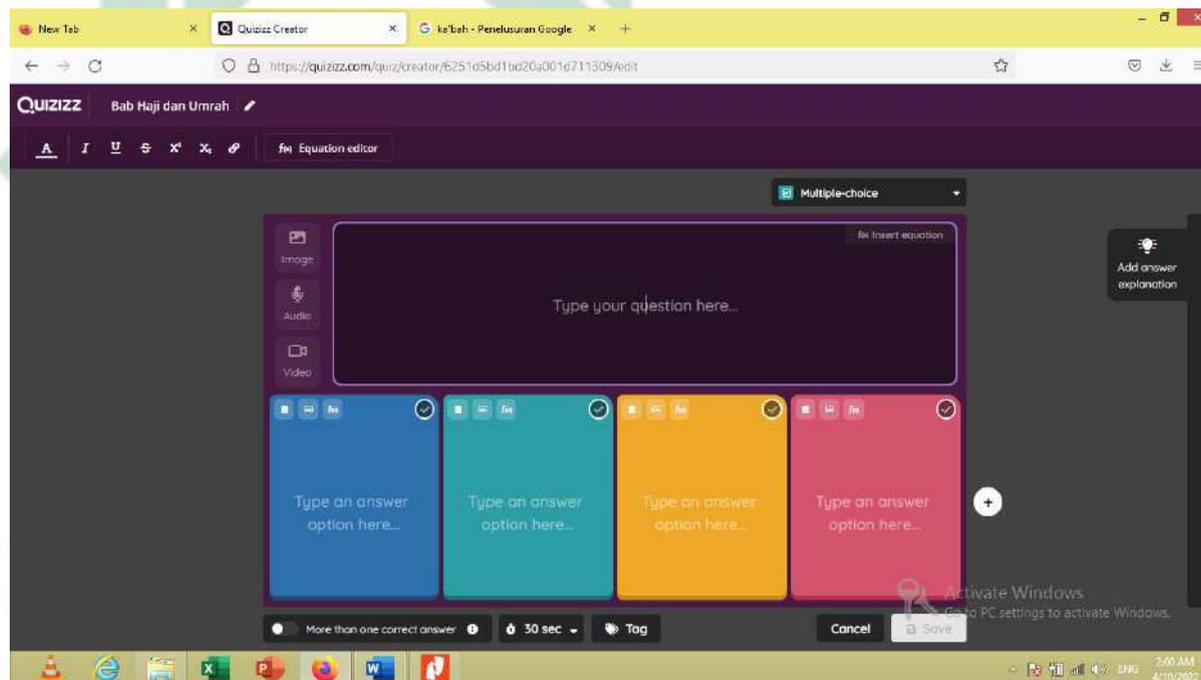
Kemudian kita masukkan judul materi yang akan dijadikan



bahan soal misal “Bab Haji dan Umrah”

Gambar 2. 6 Tampilan Menu Pilihan Pembuatan Soal

- 3) Tulis pertanyaan dikolom *write your question here*, atau jika sudah memiliki soal bisa dengan cara salin dan tempel. Kemudian tuliskan jawaban pada kolom *Answer option*, tiap jawaban dimasukkan kekolom tersendiri dan jangan lupa untuk memilih salah satu jawaban guna sebagai kunci jawaban dengan mengklik



tanda centang yang ada didepan kolom jawaban samPendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti berubah warna menjadi hijau.

Gambar 2. 7 Tampilan Membuat Pertanyaan

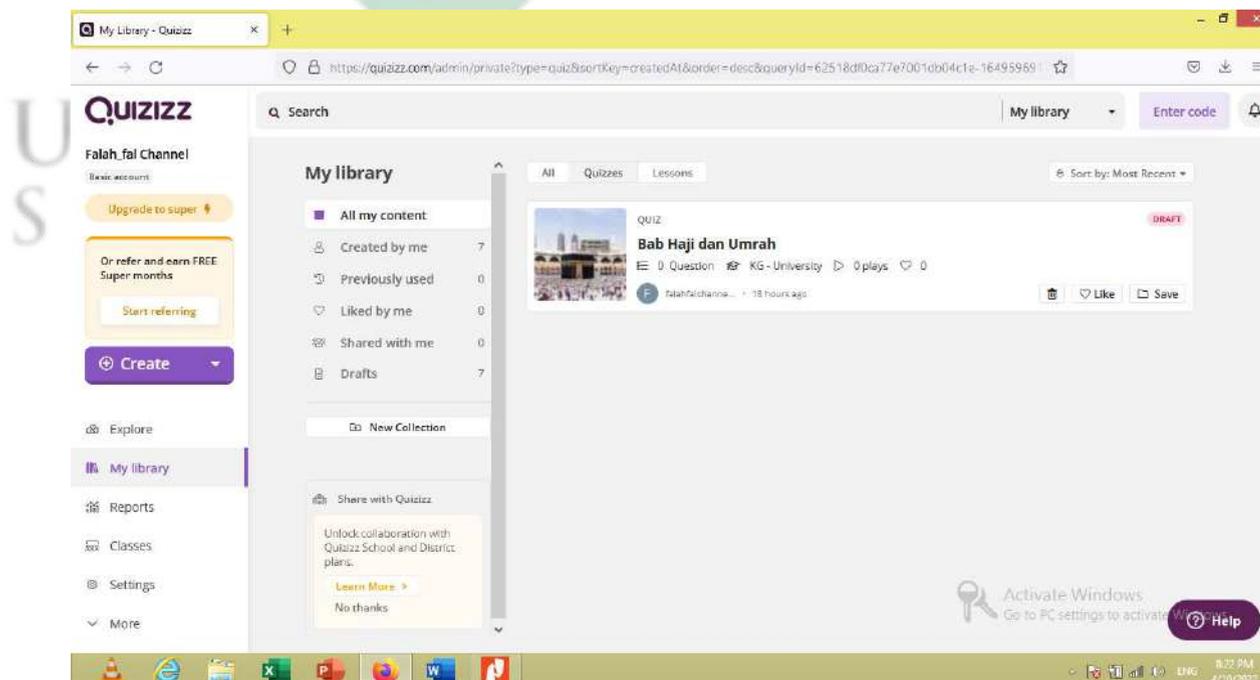
- 4) Pertanyaan yang di buat akan ditampilkan pada ilustrasi perangkat yang ada di sisi kanan layer.

- 5) Guru bisa menambahkan gambar guna pertanyaan dan jawaban, guru juga dapat mengatur waktu pengerjaan soal sesuai yang dikehendaki, dan juga guru dapat mengedit soal pilihan ganda dengan 1 jawaban atau lebih.
- 6) Apabila sudah selesai membuat soal, jangan lupa klik tombol *save*.
- 7) Guna menambah pertanyaan klik tombol + warna biru atau bisa juga dengan mengklik *create a new question*.
- 8) Setelah semua pertanyaan selesai dibuat, maka klik *Finish* quiz pilih *grade* sesuai dengan soal yang ada, dan jangan lupa klik *save*.

c. Menampilkan Quiz

Guna menampilkan dan menjalankan kuis secara langsung, maka guru hendaknya melakukan kegiatan berdasarkan pertanyaan, dengan langkah – langkah sebagai berikut :

- 1) Klik *my quizzes* kemudian pilih kuis yang telah dibuat



Gambar 2. 8 Tampilan Kuis yang Telah Dibuat

- 2) Didalam kuis yang telah siap dimainkan dengan 3 pilihan prosedur permainan :
 - a) *Live game* yakni permainan yang dilakukan secara langsung oleh Peserta didik dengan konsep real time.
 - b) *Homework* yakni permainan dilakukan sesuai dengan peraturan yang telah dibuat guru, dan bisa dilakukan dalam waktu yang terbatas.
 - c) *Practice* yakni guru mencoba permainan sebelum dimainkan oleh Peserta didik.
- 3) Klik *Host Game* guna memulai permainan. Terletak dibagian bawah *host game* guru bisa melakukan pengaturan terhadap kuis yang akan ditampilkan.
- 4) Setelah melakukan pengaturan dan klik Host game akan muncul halaman.

c. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

Adapun kelebihan dari quizizz menurut utami yang dikutip oleh khairisma sebagai berikut :

- 1) Soal dan pilihan jawaban dipaparkan untuk setiap Peserta didik secara individual dengan urutan yang diacak oleh system bagi setiap soal.

- 2) Setiap Peserta didik bisa menjawab pertanyaan selanjutnya, setelah mereka menjawab pertanyaan sebelumnya tanpa harus menunggu Peserta didik yang lain.
- 3) Timbal balik yang diterima setiap Peserta didik berdasarkan benar atau salah akan langsung muncul sesuai Peserta didik menanggapi setiap pertanyaan.
- 4) Quizizz bisa dimainkan diperangkat *gadget*, laptop dan computer yang sudah tersambung dengan internet.
- 5) Jumlah pertanyaan pada pilihan jawaban tidak dibatasi.

Ketika menyebutkan tentang kelebihan quizizz juga tidak luput dari kekurangan sebagai berikut. :

- 1) Peserta didik tidak bisa melanjutkan soal apabila soal sebelumnya belum bisa menjawabnya.
- 2) Jika Peserta didik tidak memiliki akses internet yang stabil maka dapat menyebabkan merasa tertinggal oleh teman lainnya.

B. Motivasi Belajar

Bertepatan dengan motivasi belajar maka tidak bisa diluput dari pembahasan dari teori dasar motivasi dan hakikat motivasi. Kajian awal yang perlu diuraikan yakni mengenai definisi motivasi belajar.

1. Pengertian Motivasi

Kata motif (*motive*) berasal dari Bahasa latin “*movere*” yang kemudian menjadi “*motion*” yang mempunyai arti gerak atau dorongan guna bergerak²³ maka dari itu motivasi tidak bisa diamati secara langsung melainkan dapat

²³ Abd.Rachman Abror, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta : Tiara Wacana Yogya, 1993), Hal 114.

diinterpretasikan melalui tingkah laku berupa rangsangan, dorongan atau pembangkit tenaga sehingga muncul suatu tangka laku tertentu.

Motif merupakan suatu daya penggerak dalam tubuh seseorang guna melakukan aktivitas tertentu demi mencaPendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tujuan aktivitas tersebut²⁴. Sejalan dengan pengertian tersebut, Sartain mengemukakan bahwa motif ialah suatu pernyataan yang kompleks dalam suatu organisme yang mengarahkan sebuah tingkah laku kesuatu tujuan perangsang²⁵. Motivasi berasal dari bahasa inggris *motivation* yang memiliki arti dorongan, motivasi dan pengalasan kata kerjanya ialah *to motivate* yang memiliki arti mendorong, menyebabkan dan merangsang²⁶. Maka dengan demikian motivasi merupakan dorongan yang terdapat pada diri seseorang untuk berusaha melakukan sesuatu perubahan tingkah laku yang lebih baik guna memenuhi kebutuhannya.

Santrock mengemukakan bahwa motivasi merupakan suatu proses yang memberikan tambahan semangat, arah dan kegigihan perilaku. Maksudnya perilaku yang termotivasi ialah suatu perilaku yang mendapatdorongan yang penuh energi, terarah dan bertahan lama.²⁷ sedangkan Mc. Donald dalam Sardiman, Mengemukakan pendapat bahwa motivasi merupakan suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan adanya "*feeling*" dan diawali dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Dari pengertian diatas maka yang dikemukakan oleh Mc. Donald ini mengandung tiga elemen pokok yaitu :

²⁴ Sumardi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 1993),. Hal 70.

²⁵ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2006), Hal 60.

²⁶ Hamzah B.Uno *Teori Motivasi Dan Pengukurannya* (Jakarta : Bumi Aksara, 2013), Hal 3.

²⁷ Jhon W, Santrock, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta : Kencana Prenda Media Grup, 2008), Hal 510.

- a. Motivasi itu mendadi penyebab awal terjadinya perubahan energi dalam diri pada setiap individu manusia.
- b. Munculnya motivasi ditandai dengan rasa “*feeling*”, afeksi seseorang. Pada hal ini motivasi relevan dengan persoalan jiwa, afeksi dan emosi yang dapat menentukan suatu tangka laku.
- c. Motivasi akan dirangsang Ketika adanya suatu tujuan. Maka dari itu motivasi dapat juga disebut sebagai respon atau timbal balik dari suatu aksi.²⁸

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian motivasi ialah suatu usaha yang dilakukan secara sadar untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar terdorong guna bertindak melakukan sesuatu sehingga dapat mencaai hasil atau tujuan tersebut. Motivasi merupakan proses psikologi yang mencerminkan sikap, kebutuhan, persepsi dan keputusan yang terjadi pada dalam diri seseorang terhadap rangsangan.

2. Motivasi Belajar

Sebelum menjelaskan tentang motivasi belajar, terlebih dahulu akan dijabarkan tentang konsep belajar. Ada beberapa definisi tentang belajar antara lain yakni :

- a. Menurut *Higlard and Bower* bahwasannya belajar berhubungan dengan perubahan suatu tingkah laku individu terhadap suatu situasi yang disebabkan oleh pengalaman dan pengetahuannya yang berulang ulang dalam situasi terebut, dimana perubahan tingkah laku tersebut dapat dijelaskan atau atas dasar kecenderungan terhadap respon bawaan, kematangan, atau keadaan – keadaan sesaat individu tersebut²⁹.

²⁸ Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2012), Hal 74.

²⁹ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*,..... Hal 84.

- b. Menurut *Witheringthon* bahwasannya belajar merupakan perubahan yang ada didalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari pada reaksi berupa sikap, kecakapan, kepandaian, kebiasaan, atau suatu pemahaman.³⁰

Dari pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku dengan serangkaian kegiatan. Setelah pengertian motivasi dan belajar yang telah diuraikan diatas, wingkel dalam ali Imran menyetakan bahwa kesimpulan tentang motivasi belajar ialah keseluruhan daya penggerak psikir dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar demi tercaPendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti satu tujuan.³¹

Motivasi belajar dapat juga dikataan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri sswa yang dapat memunculkan kegiatan belajar, yang menjamin keslaksanaan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan dalam belajar yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercaPendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.³²

3. Jenis Motivasi Belajar

Dalam hal membahas tentang jenis – jenis motivasi. Maka akan dilihat dari dua sudut pandang yaitu, motivasi yang berasal dari dalam individu seseorang tersebut yang biasa disebut dengan motivasi intrinsic dan yang berasal dari luar pribadi individu tersebut bisa disebut dengan motivasi ekstrinsik.

³⁰ Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*.... Hal. 20

³¹ Ngalm Purwanto, *Psikologi Pendidikan*,..... Hal 84.

³² Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*.... Hal. 75.

d. Motivasi Intrinsik

Wingkel mengemukakan bahwa, motivasi muncul dari dalam diri individu tanpa bantuan orang lain, sedangkan Saiful Djamaran mengemukakan motivasi intrinsic merupakan motif – motif yang menjadi aktif tanpa dirangsang oleh sesuatu.³³ Dengan demikian motivasi intrinsic merupakan motivasi yang timbul dari dalam diri individu yang terjadi dengan sendirinya tanpa diperlukan rangsangan ataupun dorongan untuk memunculkannya.

e. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik merupakan motif – motif yang aktif karena ada dorongan dari luar diri individu tersebut, begitulah yang diungkapkan oleh Saiful Djamarah³⁴ dengan demikian motivasi ekstrinsik itu timbul dikarenakan ada rangsangan atau dorongan dari luar individu tersebut.

Pada hal ini motivasi intrinsic menjadi lebih kuat dari motivasi ekstrinsik. Dengan demikian Pendidikan seharusnya terus berusaha menimbulkan motivasi intrinsic dengan memupuk kemudian menumbuhkan dan mengembangkan minat mereka terhadap bidang bidang studi yang relevan.

4. Prinsip – Prinsip Motivasi Belajar

Motivasi memiliki peranan yang dirasa cukup strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Semua orang dalam kehidupan pada saat belajar disertai dengan motivasi, Ketika tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. Maka

³³ Rohmanila Wahab, *Psikologi Belajar* (Jakarta PT Raja Grafindo Persada, 2016), Hal 129.

³⁴ Rohmanila Wahab, *Psikologi Belajar...*, Hal 129

supaya peranan motivasi belajar lebih optimal, maka prinsip – prinsip motivasi belajar harus diterangkan dalam aktivitas belajar mengajar.³⁵ berikut ini akan dijabarkan mengenai prinsip – prinsip motivasi belajar :

a. Motivasi sebagai penyokong penggerak yang mendorong aktivitas belajar

Manusia melakukan sebuah aktivitas belajar karena ada yang mendorong. Maka motivasi sebagai dasar penyokong penggeranya yang mendorong individu itu untuk belajar.

b. Motivasi dalam bentuk pujian lebih baik dari pada motivasi berupa hukuman

Setiap Peserta didik akan mendapat motivasi pujian Ketika Peserta didik memperoleh atau melakukan hal yang baik. Dan motivasi hukuman akan didapat Peserta didik Ketika Peserta didik melakukan hal buruk guna untuk memberhentikan sifat perilaku negative dari Peserta didik tersebut.

c. Motivasi yang terkait erat terhadap kebutuhan dalam belajar

Kebutuhan yang tidak bisa lepas dari Peserta didik ialah sebuah keinginan guna menguasai sejumlah ilmu pengetahuan, maka dari itulah Peserta didik belajar. Peserta didik belajar guna mencukupi kebutuhannya guna memuaskan keinginan tahunya terhadap sesuatu.

d. Motivasi yang dapat menimbulkan rasa optimism dalam belajar

Peserta didik yang memiliki motivasi dalam belajar selalu mempunyai pandangan bahwa ia dapat menyelesaikan setiap pekerjaan yang dilakukannya dengan ilmu pengetahuan yang ia miliki, maka ia yakin belajar bukanlah aktivitas yang sia – sia.

e. Motivasi dapat melahirkan prestasi belajar

³⁵ Rohmanila Wahab, *Psikologi Belajar...*, Hal 129

Djamarah dalam bukunya menyatakan bahwa dari berbagai macam hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa motivasi mempengaruhi prestasi belajar, tinggi rendahnya motivasi menjadi tolak ukur baik buruknya prestasi belajar seorang Peserta didik.³⁶

5. Fungsi Motivasi Dalam Belajar

Motivasi mempunyai peran penting dan strategis dalam aktivitas belajar seseorang, berikut ini merupakan fungsi motivasi dalam belajar yaitu :

a. Motivasi Sebagai Pendorong Perbuatan

Pada awalnya Peserta didik tidak memiliki Hasrat untuk belajar, akan tetapi karena ada sesuatu yang dicari atau diinginkan maka muncullah minatnya untuk belajar. Sesuatu yang akan dicari dalam rangka guna memuaskan rasa ingin Taunya terhadap sesuatu yang akan ia pelajari. Sesuatu yang belum ia mengerti tersebut akhirnya akan memiliki daya dorong terhadap Peserta didik untuk belajar dalam rangka mencari tahu. Oleh karena itu sikap tersebut yang melandasi dan mendorong kearah perbuatan dalam belajar.

b. Motivasi Sebagai Daya Penggerak Perbuatan

Dalam psikologi, dorongan psikologi yang melahirkan sikap terhadap Peserta didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak dapat dibendung, yang kemudian berkamufase dalam bentuk Gerakan psikofisis.

c. Motivasi Sebagai Pengarah Perbuatan

Peserta didik yang memiliki motivasi dapat memilah milah mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang harus diabaikan. sesuatu yang diinginkan atau dicari oleh Peserta didik merupakan

³⁶ Rohmanila Wahab, *Psikologi Belajar...*, Hal 130.

tujuan belajar yang akan ia capai Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Oleh karena itu tujuan belajar tersebut sebagai pengarah yang memberikan motivasi kepada Peserta didik dalam belajar.³⁷

Dari penjabaran diatas maka dapat diambil kesimpulan, bahwa motivasi belajar memiliki fungsi sebagai pendorong manusia dalam dan untuk berbuat, motivasi juga sebagai arah penentu perbuatan yakni kearah tujuan yang dikendaki. Dan menyeleksi perbuatan yang harus dilaksanakan guna mencapai Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tujuan yang dikehendaki.

6. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Hubungan antara Peserta didik dan guru memiliki terkaitan yang erat, empat usaha guru sebagai pengajar yang berhubungan dengan cara peningkatan motivasi belajar yakni :

a. Menggairahkan Peserta didik

Dalam beraktivitas di ruang kelas sehari hari seorang guru seyogyanya berusaha menghindari hal – hal yang bersifat monoton dan membosankan.

Guru harus bisa merangkul dan merawat minat Peserta didik dalam belajar, dengan memberikan suatu kebiasaan tertentu pada diri anak tentunya dengan pengawasan. Dalam hal ini guru diharuskan memiliki pengetahuan yang cukup mengenai diposisi dan kondisi awal setiap anak didiknya.

b. Memberi Harapan Realistis

Setiap guru diharapkan dapat menjaga sekaligus merawat harapan Peserta didik yang realistis dan memodifikasi harapan yang kurang kurang realistis. Maka dari itu guru harus mempunyai pengetahuan tentang

³⁷ Rohmanila Wahab, *Psikologi Belajar...*, Hal 131.

keberhasilan dan kegagalan dimasa lampau, maka dengan begitu guru dapat mengkasifikasikan mana yang harapan, realistik, pesimistis dan optimis. Dengan demikiann guru nanti diharapkan dapat membantu Peserta didik dalam mewujudkan harapannya.

c. Memberikan Insentif

Apabila Peserta didik mengalami sebuah kesuksesan atau sebuah keberhasilan, guru diharapkan memberikan hadiah kepada Peserta didik baik berupa barang ataupun berupa pujian dan motivasi atas keberhasilannya, sehingga Peserta didik akan terdorong untuk melakukan usaha lebih lanjut dalam meningkatkan keberhasilannya.

d. Mengarahkan Prilaku Peserta didik

Dalam hal ini guru diharapkan dapat memberikan contoh dan respon yang baik terhadap Peserta didik yang tak terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. maka dari itu cara mengarahkan prilaku Peserta didik adalah dengan memberikan penugasan, bergerak mendekati, memberikan hukuman yang mendidik, dan menegur dengan sikap lemah lembut.³⁸

7. Peranan Motivasi Dalam Belajar

Dalam aktivitas belajar, motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan pembelajaran, serta sebagai penunjuk arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki akan tercapai. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

³⁸ Rohmanila Wahab, *Psikologi Belajar...*, Hal, 132.

Dalam psikis individu motivasi belajar menjadi salah satu factor yang peranannya adalah menumbuhkan gairah, perasaan serta semangat untuk belajar. Motivasi belajar merupakan sebuah dorongan yang menjadi penerak dalam diri masing – masing individu guna melakukan sesuatu dan mencaPendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti tujuan yakni sebuah prestasi belajar.³⁹

Beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar antara lain yakni :

a. Peran motivasi dalam menentukan penguat tujuan belajar

Sesuatu dapat memperkokoh belajar untuk seseorang, Ketika ia sedang sungguh – sungguh mempunyai motivasi guna mempelajari sesuatu.

b. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar

Dalam hal ini peranan motivasi sebagai memperjelas tujuan belajar ada kaitan erat dengan pemaknaan kegiatan belajar. Peserta didik akan tertarik akan kegiatan belajar, jika yang dipelajari oleh Peserta didik tersebut sedikit banyak sudah dapat diketahui atau dapat dinikmati manfaatnya bagi masing – masing Peserta didik tersebut.

c. Peran motivasi menentukan ketekunan dalam belajar

Seorang Peserta didik yang telah mempunyai motivasi guna belajar sesuatu maka ia akan selalu berusaha mempelajarinya secara mendalam dan tekun guna memperoleh hasil yang maksimal. Maka dari sini bisa dilihat bahwa motivasi dalam belajar dapat menyebabkan seorang Peserta didik itu menjadi tekun belajar.⁴⁰

³⁹ Rohmanila Wahab, *Psikologi Belajar...*, Hal, 134.

⁴⁰ Rohmanila Wahab, *Psikologi Belajar...*, Hal, 135.

Dengan demikian berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa peranan motivasi dalam kegiatan belajar adalah Ketika memulai belajar, sedang belajar, dan Ketika selesai belajar guna menentukan penguat belajar, memperjelas serta mempertegas tujuan belajar dan ketekunan belajar.

C. Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti

Materi pembelajaran yang digunakan peneliti sebagai bahan ajar dalam penelitian ini adalah, KD 7 BAB 5 materi tentang haji dan umrah. Akan tetapi yang digunakan peneliti guna membuat pertanyaan di Quizizz hanya memasukkan materi haji saja sebab pada saat melaksanakan PLP II peneliti hanya mendapat kesempatan menyempatkan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti materi haji atas arahan dari pamong.

1. Pengertian Haji

Di tinjau dari segi bahasa, haji berasal dari Bahasa arab yaitu hajja yang artinya menyengaja sedangkan menurut istilah haji yaitu sengaja mengunjungi kakah (Baitullah) untuk melakukan beberapa amal ibadah dengan syarat-syarat yang telah ditentukan. Ibadah haji sendiri ialah salah satu dari rukun islam yakni rukun islam yang ke lima.⁴¹

Bagi umat muslim yang mampu, ibadah haji ini hukumnya wajib sebagaimana firman Allah SWT Sebagai berikut :

فِيهِ آيَاتٌ بَيِّنَاتٌ مَّقَامُ إِبْرَاهِيمَ وَمَنْ دَخَلَهُ كَانَ ءَامِنًا وَبِهِ عَلَى النَّاسِ حُجُّ الْبَيْتِ مَنْ

أَسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيلًا وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ

⁴¹ Muhammad Ahsan Dan Sumiuati, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Dan Budi Pekerti* (Jakarta : Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan 2018), hal. 86.

Artinya : Padanya terdapat tanda-tanda yang nyata, (di antaranya) maqam Ibrahim; barangsiapa memasukinya (Baitullah itu) menjadi amanlah dia; mengerjakan haji adalah kewajiban manusia terhadap Allah, yaitu (bagi) orang yang sanggup mengadakan perjalanan ke Baitullah. Barangsiapa mengingkari (kewajiban haji), maka sesungguhnya Allah Maha Kaya (tidak memerlukan sesuatu) dari semesta alam.

Berdasarkan ayat diatas, perintah melaksanakan haji adalah wajib bagi yang mampu dan sekali seumur hidup. Maksud dari mampu ialah secara material, yaitu memiliki cukup biaya dirinya sendiri maupun untuk keluarga yang ditinggal, dan mampu secara fisik atau sehat dalam melaksanakan rangkaian ibadah haji.

Selain melaksanakan ibadah haji, umat islam juga wajib melaksanakan ibadah umrah. Maka dari itu para jamaah haji pada saat ditanah suci melaksanakan ibadah haji dan umrah. Berikut ini adalah tata cara melaksanakannya ada tiga macam yaitu :

- a. *Ifrad*, yaitu mengerjakan haji terlebih dahulu, seetelah itu baru melaknakan umrah.
- b. *Tamattu'* yaitu mengerjakan umrah dulu setelah itu mengerjakan haji.
- c. *Qiran*, yaitu mengerjakan haji dan umrah secara bersamaan.⁴²

2. Syarat Wajib Haji

Dalam melaksanakan ibadah haji ada beberapa syarat wajib haji bagi calon jamaah haji yang harus dipenuhi, antara lain sebagai berikut :

- 1) Islam

⁴² Muhammad Ahsan Dan Sumiuati, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Dan Budi Pekerti...* hal. 87

Haji adalah suatu kewajiban bagi orang yang beragama islam. Apabila ada seorang yang bukan muslim akan tetapi pernah melaksanakan haji kemudian kemudian ia masuk agama islam, maka ia masih tetap memiliki kewajiban melaksanakan haji.

2) Baligh

Anak kecil belum memiliki kewajiban untuk melaksanakan ibadah haji. Jika ada anak kecil melaksanakan ibadah haji, maka hajinya tetap sah, akan tetapi hal ini tidak menggugurkan kewajibannya, maka ketika sudah dewasa, dia masih tetap memiliki kewajiban untuk menunaikan ibadah haji.

3) Berakal Sehat

Manusia yang akalannya tidak waras maka tidak dikenai kewajiban dalam melaksanakan ibadah haji. Manusia semacam ini tidak mempunyai kelayakan untuk mengerjakan ibadah. Apabila orang gila menunaikan ibadah haji maka hajinya tidak sah.

4) Merdeka

Dalam menunaikan ibadah haji bagi hamba sahaya adalah tidak wajib. Ibadah haji adalah ibadah yang lama temponya, memerlukan perjalanan yang jauh dan diisyaratkan kemampuan dalam bekal dan kendaraan. Maka dalam hal ini mengakibatkan terabaikannya hak-hak majikan yang berkaitan dengan hamba sahaya.

5) Mampu

Mampu yang dimaksud dalam hal ini adalah kesanggupan baik fisik, materi, dan keamanan dalam menunaikan ibadah haji.⁴³

3. Rukun Haji

Supaya haji yang kita tunaikan menjadi sah, maka kita harus melaksanakan rukun haji. Rukun haji merupakan serangkaian kegiatan yang apabila dalam melaksanakannya ada yang tidak dilaksanakan maka hajinya tidak sah dan tidak bisa digantikan dengan dam. Adapun rukun haji sebagai berikut⁴⁴ :

1) Ihram disertai dengan niat

Berniat menunaikan ibadah haji. Niat dilakukan dengan ikhlas di dalam hati. Adapun lafadh niat ibadah haji seperti berikut :

لَبَّيْكَ اللَّهُمَّ حَجًّا

Artinya "Kupenuhi panggilan-Mu untuk berhaji"

2) Wukuf

Hadir di Padang Arafah pada waktu yang telah ditentukan yaituberawal dari tergelincirnya matahari waktu dhuhur tanggal 9 *dzulhijjah* samPendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terbenamnya matahari pada tanggal 9 *dzulhijjah*.

3) Thowaf

Merupakan kegiatan mengelilingi kakbah sebanyak tujuh kali dimulai dari sudut hajar aswad dan berakhir disudut hajar aswad itu

⁴³ Muhammad Ahsan Dan Sumiuati, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Dan Budi Pekerti...* hal. 88-89

⁴⁴ Muhammad Ahsan Dan Sumiuati, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Dan Budi Pekerti...* hal. 89-90

pula serta kakbah berada disebelah kiri orang berthowaf (arah putaran thowaf berlawanan dari arah jarum jam).

4) Sa'i

Sa'I adalah berjalan serta berlari-lari kecil dari bukit Shofa menuju ke bukit Marwan. Adapun tata cara pelaksanaan antara lain :

- 1) Dimulai dari bukit Shofa dan disudahi di ukit Marwah.
- 2) Dilaksanakan sebanyak tujuh kali.
- 3) Dilaksanakan sesudah thowaf.

5) Tahalul

Tahalul merupakan menghalalkan perkara yang semula diharamkan ditandai dengan mencukur sekurang-kurangnya tiga helai rambut.

6) Tertib

Tertib merupakan melaksanakan rangkaian rukun dan lain-lain secara berurutan.

4. Wajib Haji

Disamping melaksanakan rukun haji. Kita harus mengerjakan wajib haji. Pengertian wajib haji sendiri merupakan serangkaian kegiatan yang harus dikerjakan, apabila ada salah satunya tidak dilaksanakan, maka hajinya tetap sah dan digantikan dengan membayar dam atau menyembelih hewan. Adapun wajib hajinya sebagai berikut⁴⁵ :

- 1) Ihram dari miqat

⁴⁵ Muhammad Ahsan Dan Sumiuati, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Dan Budi Pekerti...* 90-92

Ihram dari miqat yaitu Batasan waktu dan tempat yang sudah ditentukan, ketentuan masa atau yang biasa disebut dengan *miqat zamani* adalah dari awal bulan syawal samPendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terbit fajar hari raya haji yakni pada tanggal 10 dzulhijjah seperti firman Allah SWT.

الْحَجُّ أَشْهُرٌ مَّعْلُومَاتٌ...

Artinya : (Musim) haji adalah beberapa bulan yang dimaklumi...

Berikut adalah ketentuan Batasan tempat atau yang biasa disebut dengan *miqat makani* :

- 1) Mekkah merupakan miqat (tempat ihram) bagi orang yang tinggal di Mekkah.
- 2) Zul-Hulaifah adalah miqat (tempat ihram) orang yang datang dari Madinah dan negeri-negeri yang sejajar dengan Madinah.
- 3) Juhfah merupakan miqat orang yang datang dari arah Syam, Mesir, Maghribi dan negara -negara yang sejajar dengan negeri tersebut.
- 4) Yalamlam merupakan miqat bagi orang yang datang dari yaman, india, Indonesia, dan negeri-negeri yang datang dari arah negeri tersebut.
- 5) Qarnul Manazil merupakan miqat bagi orang yang datang dari arah Najdil-Yaman, Najdil-Hijaz dan negeri-negeri yang datang dari arah negeri tersebut.

- 6) Zatuirqin merupakan miqat bagi orang yang datang dari arah negeri irak dan negeri lain yang sejajar dengan negeri tersebut.
- 7) Bagi penduduk negeri-negeri yang ada dinegeri Mekkah dan miqat-miqat tersebut merupakan miqat tempat ihramnya dari negeri masing-masing dimana mereka tinggal.

2) Bermalam di Mina

3) Thowaf wada'

Thowaf wada' merupakan thowaf yang ditunaikan ketika akan meninggalkan kota Mekkah.

4) Tidak melaksanakan perbuatan yang diilahan atau diharamkan

5. Sunnah Haji

Sunnah Haji merupakan serangkaian kegiatan yang apabila dilaksanakan akan mendapat pahala dan apabila tidak dikerjakan mereka tidak mendapatkan dosa akan tetapi mereka merugi. Berikut merupakan sunnah haji⁴⁶ :

- 1) Membaca kalimat talbiyah selama ihram samPendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti melontar jumrah Aqabah pada hari raya idul adha. Adapun lafadz kalimat talbiyah sebagai berikut :

لَبَّيْكَ اللَّهُمَّ لَبَّيْكَ, لَبَّيْكَ لَا شَرِيكَ لَكَ لَبَّيْكَ, إِنَّ الْحَمْدَ وَالنِّعْمَةَ لَكَ وَالْمُلْكَ لَا شَرِيكَ لَكَ

Aritnya : Ya Allah, Saya tetap tunduk mengikuti perintah-Mu tidak ada sekutu bagi-Mu, sesungguhnya segala puji dan nikmat bagi-Mu, dan engkaulah yang menguasai segala sesuatu, tidak ada yang menyekutui kekuasaan-Mu.

⁴⁶ Muhammad Ahsan Dan Sumiuati, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Dan Budi Pekerti...* hal. 92

- 2) Berdoa sesudah membaca talbiyah.
- 3) Membaca dzikir sewaktu thawaf.
- 4) Sholat dua rakaat sesudah thawaf.
- 5) Masuk ke Kakbah.

6 Larangan Haji

Berikut merupakan hal-hal yang tidak boleh dilaksanakan selama jamaah haji sedang ihram⁴⁷.

1) Bagi laki-laki

- 1) Memakai pakaian yang berjahit, baik jahitan biasa, sulaman atau dikaitkan kedua ujungnya.
- 2) Menutup kepala.

2) Bagi perempuan

Menutup muka dan kedua telapat tangan

a. Larangan bagi laki-laki dan perempuan

- 1) Memakai wangi-wangian baik dipakai pada badan atau pada pakaiannya.
- 2) Menghilangkan rambut atau bulu badan yang lain.
- 3) Memotong kuku.
- 4) Mengakadkan nikah, baik menikahkan, menikah atau menjadi wali nikah.
- 5) Bersetubu bagi suami istri.
- 6) Berburu dan membunuh binatang darat yang liar dan yang halal dimakan.

⁴⁷ Muhammad Ahsan Dan Sumiuati, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Dan Budi Pekerti...* hal. 93

7. Dam Haji (Denda Haji)

Jamaah haji yang tidak menunaikan salah satu dari wajib haji atau melakukan perbuatan yang dilaang pada saat ihram, maka harus membayar dam (denda haji) : macam-macam dam haji antara lain⁴⁸ :

Tabel 2. 2 Dam Haji

No	Jenis Pelanggaran	Ketentuan Dam (denda)
1	Tidak melaksanakan haji <i>ifrad</i> (yang dikerjakan adalah haji <i>tamattu'</i> atau <i>qiran</i>)	Menyembelih 1 ekor kambing. Apabila tidak mampu, maka berpuasa sepuluh hari (3 hari di Mekkah, 7 dinegara asal)
2	Melakukan salah satu beberapa larangan berikut : <ul style="list-style-type: none"> • Mencukur rambut • Memotong kuku • Memakai pakaian yang dijahit • Memakai wangi-wangian • Bersetubuh sesudah <i>tahallul</i> pertama 	Boleh memilih : <ul style="list-style-type: none"> • Menyembelih seekor kambing. • Puasa tiga hari • Memberi makan 6 orang miskin
3	Berhubungan suami istri sebelum <i>tahallul</i> pertama (larangan yang dapat membatalkan haji)	<ul style="list-style-type: none"> • Menyembelih seekor unta. Kalua tidak mampu, seekor sapi, kalua tidak mampu juga maka menyembelih tujuh ekor

⁴⁸ Muhammad Ahsan Dan Sumiuati, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Dan Budi Pekerti...* hal. 93-94

		kambing. • Pelaksanaan penyembelihan dam ini harus di Makkah
4	Berburu dan membunuh binatang liar,	Menyembelih binatang berupa unta, sapi atau kambing yang sebanding dengan binatang yang dibunuh.
5	Terlambat datang	<i>Bertahalul</i> dan menyembelih seekor kambing.

D. Teori Efektivitas

1. Pengertian Efektivitas

Kata Efektif berasal dari bahasa *Inggris* yaitu *effective* yang mempunyai arti berhasil atau sesuatu yang dilaksanakan berhasil dengan baik. Dalam Kamus ilmiah populer mendefinisikan efektivitas sebagai ketepatan penggunaan, hasil guna atau menunjang suatu tujuan tertentu. Efektivitas adalah unsur pokok guna mencapai sasaran maupun tujuan yang telah ditetapkan dalam setiap kegiatan ataupun program. Disebut efektif apabila telah tercapai sasaran maupun tujuan yang telah ditentukan⁴⁹

Dalam upaya mengevaluasi jalannya suatu kegiatan, dapat dilaksanakan melalui konsep efektifitas. Konsep ini merupakan salah satu factor untuk menentukan apakah perlu dilakukan perubahan secara signifikan terhadap bentuk dan manajemen kegiatan atau tidak. Dalam hal ini, efektifitas adalah pencapaian

⁴⁹ Iga Rosalina, "Efektivitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perkotaan Pada Kelompok Pinjaman Bergulir Di Desa Mantren Kec Karangrejo Kabupaten Madetaan" Jurnal Efektivitas Pemberdayaan Masyarakat. Vol. 01 No 01 (Februari 2012), hal. 3

tujuan kegiatan melalui pemanfaatan sumber daya yang dimiliki secara efisien, dilihat dari sisi masukan (*input*), proses, maupun keluaran (*output*). Yang dimaksud sumber daya dalam hal ini meliputi ketersediaan personil, sarana dan prasarana serta metode dan model yang digunakan. Kegiatan dikatakan efisien apabila dikerjakan dengan benar dan sesuai dengan prosedur, sedangkan kegiatan dikatakan efektif bila kegiatan tersebut dilakukan dengan benar dan memberikan hasil yang bermanfaat.⁵⁰

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa jika suatu kegiatan itu dikatakan efektif apabila program tersebut berjalan sesuai target yang ditentukan oleh pelaksana kegiatan tersebut.

2. Ukuran Efektivitas

Dalam mengukur efektivitas suatu program kegiatan bukanlah suatu hal yang sangat sederhana, sebab efektivitas dapat dikaji melalui berbagai sudut pandang dan tergantung pada siapa yang menilai serta menginterpretasikannya. Bila dilihat dari sudut produktivitas, maka seorang manager produksi memberikan pemahaman bahwasannya efektivitas berarti kualitas dan kuantitas suatu barang dan jasa. Tingkat efektivitas juga dapat diukur dengan membandingkan antara rencana yang telah ditentukan dengan hasilnya yang telah diwujudkan. Akan tetapi, jika sebuah usaha atau hasil Tindakan yang tidak tepat sehingga menyebabkan tujuan tidak tercapai suatu target yang diharapkan, maka itu dikatakan tidak efektif.⁵¹

⁵⁰ Iga Rosalina, "Efektivitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat.... hal. 4.

⁵¹ Iga Rosalina, "Efektivitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat.... hal. 5

Adapun Kriteria atau ukuran mengenai pencapaian tujuan efektif atau tidak, yaitu :⁵²

- a. Kejelasan tujuan yang hendak dicapai, hal ini dimaksudkan agar anggota dalam pelaksanaan tugas mencapai sasaran yang terarah dan tujuan program kegiatan dapat tercapai.
- b. Kejelasan strategi pencapaian tujuan, telah diketahui bahwa strategi ialah pada jalan yang diikuti dalam melakukan berbagai upaya dalam mencapai sasaran-sasaran yang ditentukan agar para implementer tidak tersesat dalam pencapaian tujuan program kegiatan.
- c. Proses analisis dan perumusan kebijakan yang mantab, berkaitan dengan tujuan yang hendak dicapai dan strategi yang telah ditetapkan kebijakan harus dapat menjembatani tujuan-tujuan dengan usaha-usaha pelaksanaan kegiatan oprasional.
- d. Perencanaan yang matang serta penyusunan program yang tepat.
- e. Tersedianya sarana dan prasarana yang memadai dalam menunjang program kegiatan tersebut.
- f. Pelaksanaan yang efisien dan teratur sesuai perencanaan
- g. System pengawasan dan pengendalian yang bersifat mendidik, mengingat sifat manusia yang tidak sempurna maka efektivitas program kegiatan menuntut adanya system pengawasan dan pengendalian.

⁵² Iga Rosalina, "Efektivitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat.... hal. 5 - 6

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pada Penelitian ini, peneliti menerapkan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah salah satu dari jenis penelitian yang memiliki spesifikasi secara sistematis, terencana serta terstruktur dengan jelas, mulai dari awal penelitian hingga pembuatan dan penyusunan rancangan penelitiannya. Pendekatan kuantitatif ini digunakan guna meneliti populasi atau sampel tertentu dengan menganalisis data yang bersifat kuantitatif atau statistic yang bertujuan guna menguji suatu hipotesis yang sudah ditetapkan.⁵³

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen. Menurut Darmawan metode eksperimen (*eksperimental reseach*) merupakan suatu kegiatan penelitian yang mempunyai tujuan guna menilai pengaruh suatu Tindakan atau perlakuan dari suatu metode, model atau media pembelajaran terhadap perilaku Peserta didik dan menguji hipotesis tentang ada atau tidaknya sebuah pengaruh Tindakan tersebut bila dibandingkan dengan Tindakan lain.⁵⁴

Dalam hal ini peneliti memilih desain penelitian *Quasi Ekperimental Desain* dengan bentuk desain *Nonequivalent Control Grup Desain*. Dalam pelaksanaannya peneliti menggunakan dua kelas yang masing masing kelas

⁵³ Sandu Siyoto and Muhammad Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta : Literasi Media Publishing, 2015), hal. 17-18.

⁵⁴ Deni Darmawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Bandung : Remana Rosdakarya, 2013), 226

akan diberi *pretest* mengenai angket motivasi belajar kemudian diberikan Tindakan berupa aplikasi quizizz untuk kelas eksperimen, sedangkan kelas control akan tetap menggunakan windows 356. Diakhiri dengan proses pembelajaran kedua kelas tersebut akan diberi *posttest* kedua kelas akan dibandingkan guna menentukan apakah terdapat perbedaan hasil motivasi belajar yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Desain penelitian ini akan disajikan pada table 3.1.⁵⁵

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Tabel 3. 1 Desain *Nonequivalent Control Grup Desain*

Keterangan :

O₁ dan O₃ = *Pretest*

X = Perlakuan (*treatment*) aplikasi *Quizizz*

O₂ dan O₄ = *Posttest*

B. Variabel, Indikator dan Instrumen Penelitian

1. Variabel

⁵⁵ Sugiono *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D....*, hal. 79

Variable secara teoristis dapat diartikan sebagai atribut seseorang atau objek, yang mempunyai sebuah “variasi” antara satu orang dengan orang yang lain, atau satu objek dengan objek yang lain. Variabel juga dapat didefinisikan sebagai bagian atribut dari bidang keilmuan maupun kegiatan tertentu. Berat badan, tinggi, sikap, motivasi dan lain sebagainya guna pelajari oleh peneliti kemudian ditarik kesimpulannya.⁵⁶

Dalam penelitian ini terdapat dua variable yang diamati, yaitu variable bebas dan variable terikat, dalam hal ini yang menjadi variable bebas (*depennden*) adalah media quizizz sedangkan variable terikatnya (*independen*) adalah usaha meningkatkan motivasi belajar.

2. Indikator

Indikator adalah nilai dari variabel yang kita ingin coba teliti. Hal ini juga dapat diartikan sebagai sebuah ciri, karakteristik, atau ukuran yang menunjukkan perubahan pada fenomena tersebut.⁵⁷

Berikut adalah indikator motivasi belajar Peserta didik :

Tabel 3. 2 Indikator Motivasi Belajar

a	Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil
---	---

⁵⁶ Sugiono *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D....*, hal. 38.

⁵⁷ Kris H. Timotius, *Pengantar Metodologi Penelitian....* hal. 34

	<p>Sebuah Hasrat dan keinginan untuk mencaPendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebuah keberhasilan dalam belajar secara umum dapat disebut sebagai alasan keberhasilan. Dimana motif berprestasi merupakan sebuah motif yang dapat melakukan suatu tugas atau pekerjaan. Seorang Peserta didik yang mempunyai motivasi dalam belajar akan memiliki kinerja yang cenderung guna menuntaskan tugasnya dengan cepat dan tanpa menunda pekerjaannya.</p>
b	<p>Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar</p> <p>Penuntasan suatu tugas tidak selalu dimotivasi oleh keinginan untuk merai kesuksesan, akan tetapi terkadang seseorang dalam menyelesaikan tugasnya karena dorongan agar terhindar dari kegagalan. Peserta didik yang rajin mengerjakan tugasnya dengan tekun karena jika ia tidak menuntaskan atau tidak dapat mengerjakan tugasnya, maka ia tidak akan mendapat nilai dari gurunya atau bisa jadi akan mendapat ejekan dari teman – temannya bahkan akan dimarahi oleh kedua orang tuanya.</p>
c	<p>Adanya harapan atau cita-cita masa depan.</p> <p>Peserta didik yang menginginkan hasil yang tinggi atau ingin mendapatkan peringkat kelas maka ia akan belajar dengan tekun dan sepenuhnya menyelesaikan setiap tugas yang diberikan oleh gurunya.</p>

d	<p>Adanya penghargaan dalam belajar.</p> <p>Pernyataan verbal dibutuhkan guna memberikan pujian atau penghargaan lainnya atas perilaku dan hasil belajar Peserta didik yang memuaskan. Cara tersebut merupakan strategi yang sederhana dan efektif guna meningkatkan motivasi belajar Peserta didik</p>
E	<p>Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.</p> <p>Percobaan dan permainan merupakan bagian dari kegiatan yang menarik dalam pembelajaran. Suasana yang menarik membuat proses pembelajaran akan lebih bermakna, yang akan selalu diingat dan mudah dipahami. Dengan kegiatan yang menarik tersebut juga akan dapat menimbulkan motivasi dan gairah tersendiri bagi Peserta didik untuk belajar, sehingga Peserta didik bisa menjadi lebih aktif di dalam kelas.</p>
F	<p>Adanya lingkungan belajar yang kondusif.</p> <p>Lingkungan belajar yang mendukung adalah lingkungan tempat berlangsungnya proses pembelajaran yang sesuai dan mendukung kelangsungan proses pembelajaran. Dengan lingkungan belajar yang mendukung seperti ruang kelas yang bersih, tertata rapi, tenang, suasana yang nyaman dan sebagainya dapat menimbulkan motivasi belajar Peserta didik dan membuat Peserta didik agar tetap focus belajar.</p>

3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian atau biasa juga disebut dengan alat pengumpul data merupakan sebuah alat yang dipakai guna mengumpulkan data dalam suatu kegiatan penelitian. atau bisa di definisikan dengan segala peralatan yang dipakai guna memperoleh, mengelolah dan menginterpretasikan informasi dari para responden yang dilakukan dengan pola pengukuran yang sama⁵⁸

Instrument angket dalam penelitian ini disusun berdasarkan variable yaitu motivasi belajar. Berikut ini kisi-kisi angket motivasi belajar.

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Motivasi belajar

No.	Indikator Motivasi	Pertanyaan		Jumlah
		Positif	Negatif	
1	Adanya Hasrat dan keinginan untuk berhasil	1, 2, 3	4	4
2	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	5, 6, 7	8, 9	5
3	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	10, 11	12	3
4	Adanya penghargaan dalam belajar	13, 14, 15	16	4
5	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	17, 18, 19, 20	21, 22	6
6	Adanya lingkungan belajar	23, 24	0	2

⁵⁸ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.....hal, 102.

	yang kondusif			
Jumlah				24

C. Pupulasi dan Sampel

1. Populasi

Dalam penelitian populasi merupakan wilayah yang akan diteliti oleh peneliti. Sebagaimana yang disamping Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekertikan sugiyono, populasi ialah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti guna ditelaah dan kemudian diambil kesimpulannya.⁵⁹

Dalam hal ini pendapat diatas menjadi salah satu acuan bagi penulis guna memutuskan populasi yang akan digunakan penelitian. maka populasi yang akan digunakan sebagai penelitian adalah Peserta didik SMPN 13 Surabaya kelas IX. Yang Berjumlah 404 Peserta didik dengan rincian sebagai berikut :

Tabel 3. 4 Jumlah Keseluruhan Populasi

No	Nama Kelas	Jumlah Peserta didik
1	IX – A	36
2	IX – B	36
3	IX – C	36
4	IX – D	38
5	IX – E	36
6	IX – F	36
7	IX – G	38

⁵⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.....hal, 102.

8	IX – H	38
9	IX – I	38
10	IX – J	36
11	IX – K	36
Total		404

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang akan diteliti oleh peneliti. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiono bahwasannya sampel merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁶⁰ Pengambilan Sampel guna penelitian ini berdasarkan pendapat Suharsimi Arikunto. Menurut Suharsimi Arikunto, Jika subjeknya kurang dari 100 orang sebaiknya dimasukkan semuanya, dan apabila jika subjeknya besar atau bisa dikatakan lebih dari 100 orang, maka dapat diambil 10% – 15% atau 20% – 25% atau lebih.⁶¹ Dalam penelitian ini, peneliti memilih dua kelas yang berjumlah 72 Peserta didik guna dijadikan sampel penelitian, 18% dari populasi penelitian. Adapun kelas pertama yang di pilih oleh peneliti sebagai kelas eksperimen adalah kelas IX-B yang berjumlah 36 Peserta didik dan kelas IX-A yang berjumlah 36 Peserta didik sebagai kelas control dengan Teknik *sampling incidental*. adalah Teknik penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian berdasarkan kebetulan.⁶² Karena peneliti menemukan masalah pada kelas IX-B ketika

⁶⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.....hal, 82.

⁶¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik*.....hal 112

⁶² Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.....hal, 83.

melaksanakan PLP II. Untuk kelas IX-A sebagai kelas control peneliti mendapatkan saran dari pamong peneliti ketika PLP II beliau pengajara mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, karena kelas IX-B dan IX-A.

Tabel 3. 5 Tabel Sampel Penelitian

No	Kelas	Peserta didik		Total Peserta didik
		Laki – Laki	Perempuan	
1	IX – A	13	23	36
2	IX – B	12	24	36
Total Sampel				72

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data, ialah sebuah kegiatan dalam suatu penelitian, dalam hal ini Teknik pengumpulan data menjadi kegiatan terpenting, karena kegiatan ini bertujuan guna memecahkan rumusan masalah dan mencari jawaban dari hipotesis yang sudah dirumuskan. Maka pada tahap ini, peneliti akan menggunakan Teknik pengumpulan data dengan kuesioner (angket) dan dokumentasi sebagai berikut :

1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan salah satu dari Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui formulir – formulir yang berisi pertanyaan – pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada suatu individu maupun kelompok guna mendapat jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan oleh peneliti⁶³ Dalam penelitian ini Angket akan dilakukan kepada guru Pendidikan Agama Islam Dan

⁶³ Mardalis, *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. (Jakarta : Bumi Aktsara 2008),. hal 27.

Budi Pekerti guna mengetahui bagaimana motivasi Peserta didik SMPN 13 Surabaya ketika mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti dan Peserta didik yang sudah melaksanakan pembelajaran tersebut untuk mendapatkan informasi dan tanggapan dari Peserta didik adakah pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap motivasi belajar Peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti di SMPN 13 Surabaya.

Penelitian ini menggunakan tipe angket tertutup yang akan memudahkan para responden guna menjawab beberapa pertanyaan dan juga memudahkan peneliti untuk melakukan analisis data angket yang sudah terkumpul. Bentuk angket ini merupakan bentuk angket pertanyaan yang akan dijawab oleh responden sesuai dengan pilihan jawaban yang sudah disediakan. Sehingga, responden hanya memilih jawaban yang sesuai dengan keadaan dan karakteristik yang ada pada dirinya. Dengan memberikan tanda (X) atau (V) pada salah satu jawaban. Pada angket ini, responden tidak dapat memberikan jawaban atau respon alternative selain jawaban yang sudah disediakan.⁶⁴

Berikut ini merupakan nilai jawaban dari pertanyaan pengukuran skala likert :

- | | |
|------------------------|-----|
| a. Sangat Setuju | = 5 |
| b. Setuju | = 4 |
| c. Ragu-ragu | = 3 |
| d. Tidak Setuju | = 2 |
| e. Sangat Tidak Setuju | = 1 |

⁶⁴ Piton Setya Musthofa, dkk, *Metode Pendidikan Kuantitatif, kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga*, (Malang : Universitas Negeri Malang, 2020), hal. 85-86.

2. Wawancara.

menurut pendapat Arikunto (2010: 198) wawancara adalah suatu dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh informasi dari terwawancara (*interviewee*).⁶⁵ Berdasarkan pengertian wawancara tersebut maka salah satu metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur, dalam wawancara tidak terstruktur ini wawancara dilakukan dengan bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang tersusun secara sistematis akan tetapi peneliti menggunakan pedoman wawancara berupa garis besar dari permasalahan yang hendak diteliti, wawancara tidak terstruktur ini sering digunakan dalam sebuah penelitian dalam penggalan data awal sehingga peneliti bisa lebih dalam mengerti akan subjek penelitiannya⁶⁶

Dalam penelitian ini wawancara digunakan sebagai pengalihan informasi mengenai motivasi belajar Peserta didik serta pesan kesan Peserta didik ketika melaksanakan penelitian di SMPN 13 Surabaya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ialah sebuah sumber data yang dipakai guna melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, gambar maupun karya – karya monumental yang seluruhnya itu dapat memberikan informasi untuk proses penelitian.⁶⁷ Maka dari itu salah satu usaha pengumpulan data

⁶⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik.....*,hal 198

⁶⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.....*hal. 140

⁶⁷ Natalina Nilamasari *Memahami Studi Dokumentasi Dalam Penelitian Kualitatif* (Jakarta : Wacana Volume XIII No.2, 2014),. hal. 178

dengan cara menghimpun serta menganalisis dokumen – dokumen,, baik yang tertulis maupun gambar melalui media elektronik. Dalam penelitian ini dokumentasi dipakai guna mendapatkan data berupa daftar hadir dan nilai prestasi Peserta didik sekolah yang ada di SMPN 13 Surabaya sebagai tolak ukur dalam penelitian tersebut.

E. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Sebelum Melaksanakan uji hipotesis dalam statistic parametrik meghruskan bahwa data variable yang akan di analisis harus berdistribusi normal, maka dari itu sebelum dilaksanakannya uji hipotesis maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data. Pengujian ini berfungsi untuk menentukan apakah data yang diperoleh dari angket pretest dan posttest motivasi belajar berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dengan bantuan program SPSS Versi 25. Adapun keriteria keputusannya ialah :

- a. Jika nilai Sig. Atau $P -Value > 0,05$ maka sebaran data dinyatakan berdistribusi normal.
- b. Jika nilai Sig. Atau $P -Value < 0,05$ maka sebaran data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Guna memastikan hasil data angket motivasi belajar dari du akelas memiliki varians homogen maka perlu dilakukannya uji homogenitas. Uji homogenitas ini

peneliti menggunakan uji statistic *Lavene* dengan bantuan program SPSS versi 25.

Berikut ini adalah pengambilan keputusannya :

- a. Jika nilai Sig. Atau P *-Value* > 0,05 maka data berasal dari populasi yang memiliki varian homogen.
- b. Jika nilai Sig. Atau P *-Value* < 0,05 maka data berasal dari populasi yang memiliki varian tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji analisis data yang ketiga adalah uji hipotesis, pengujian ini dilaksanakan setelah data yang kita peroleh, telah diketahui distribusi dan homogen sebenarnya.

Pengujian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh media Quizizz (Variabel X) terhadap motivasi belajar Peserta didik (Variabel Y). Untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak, dapat dilihat dari perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas control, dan juga hasil *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas control melalui uji *independent sampel t-Test*. Jika data berhasil angket motivasi belajar yang telah diuji dengan *Kolmogorov Smirnov* berdistribusi normal, sebaiknya jika data tidak berdistribusi maka uji *Mann-Whitney* akan digunakan.⁶⁸ Penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 25 dengan rumusan hipotesis sebagai berikut :

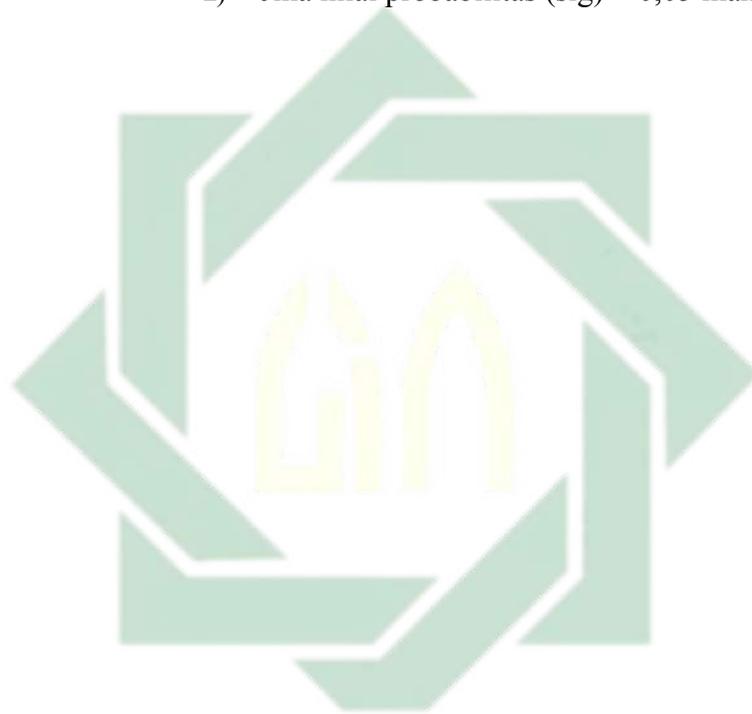
- a. H^0 = Media quizizz tidak efektif dalam usaha meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 13 Surabaya.

⁶⁸ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*..... hal., 69

- b. H^a = Media quizizz efektif dalam usaha meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 13 Surabaya.

Sehingga pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut :

- 1) Jika nilai probabilitas (sig) $> 0,05$ maka H^0 diterima.
- 2) Jika nilai probabilitas (sig) $< 0,05$ maka H^0 ditolak.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 13 Surabaya. SMPN 13 Surabaya merupakan sekolah menengah pertama yang berada di kecamatan Wonocolo. SMPN 13 Surabaya merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang dibawah naungan Dinas Pendidikan Kota Surabaya. SMP Negeri 13 Surabaya memiliki visi: **Terwujudnya generasi unggul, cerdas, berdaya saing global, berwawasan lingkungan berdasarkan IMTAQ.** Misi SMP Negeri 13 Surabaya Mengacu pada visi sekolah, serta tujuan umum pendidikan dasar, misi sekolah dalam mengembangkan pendidikan ini adalah sebagai berikut:

- a. Melaksanakan pengembangan Kurikulum 2013, dan kurikulum muatan lokal, menuju sekolah unggulan, sekolah aman dan ramah anak.
- b. Melaksanakan pengembangan standar kompetensi lulusan di bidang akademis maupun non akademis.
- c. Melaksanakan pengembangan pembelajaran yang inovatif, kreatif, efektif dengan berbagai model-model pembelajaran untuk mewujudkan generasi yang tangguh, gemar membaca dan menguasai IPTEK dalam suasana yang ramah dan aman.
- d. Melaksanakan pengembangan SDM Kependidikan yang berkualifikasi dan memiliki kompetensi. Pendidik dan Tenaga
- e. Melaksanakan pengembangan sarana prasarana pendidikan yang lengkap, memadai, serta berbasis IT.
- f. Melaksanakan pengelolaan dan pengembangan manajemen sekolah model MBS
- g. Melaksanakan pengembangan pembiayaan pendidikan dari banyak sumber
- h. Mengembangkan lingkungan sekolah yang berhias manis (bersih, hijau, asri, nyaman, indah, sejuk)

Tujuan SMP Negeri 13 Surabaya Mengacu pada visi dan misi sekolah, serta tujuan umum pendidikan menengah, maka tujuan SMP Negeri 13 Surabaya dalam mengembangkan pendidikan ini adalah sebagai berikut:

- a. Terwujudnya Kurikulum 2013 yang sempurna, Kurikulum Muatan Lokal maupun kurikulum Internasional yang Adaptif, Inovatif.
- b. Terwujudnya lulusan yang memiliki kompetensi baik bidang akademis maupun non akademis yang mampu bersaing ditingkat nasional maupun internasional.
- c. Terwujudnya proses pembelajaran yang inovatif, aktif, kreatif, efisien, menyenangkan dengan berbagai model pembelajaran agar terwujud generasi yang tangguh, gemar membaca dan menguasai IPTEK dalam suasana pendidikan yang ramah dan aman.
- d. Terwujudnya SDM tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang memiliki kualifikasi dan kompetensi.
- e. Terpenuhinya sarana prasarana pendidikan yang lengkap dan berkualitas dan mutakhir yang berbasis IT.
- f. Terwujudnya pengelolaan dan pengembangan sekolah dengan manajemen berbasis sekolah (MBS).
- g. Terwujudnya pembiayaan pendidikan yang memadai sesuai SNP
- h. Terwujudnya pengembangan system penilaian yang bervariasi, memadai dan sesuai dengan tuntutan kurikulum.

SMPN 13 Surabaya memiliki beberapa strategi yang telah disusun demi tercapainya visi misi tersebut. Strategi tersebut dibagi menjadi tiga bagian yaitu perencanaan, pelaksanaan dan pengevaluasian. Berikut merupakan strategi yang dilaksanakan oleh SMPN 13 Surabaya:

a. Perencanaan

- 1) Menyusun hasil analisis SWOT fungsi-fungsi sistem SMP Negeri 13 Surabaya.
- 2) Menetapkan target periodik prestasi sekolah.
- 3) Mengesahkan regulasi penjaminan mutu edukatif dan administratif sekolah.
- 4) Menyusun program visioner inovatif pendidikan yang religius.
- 5) Menyusun skedul SUPMONEV personal untuk mencapai motivasi kerja optimal.

b. Pelaksanaan

- 1) Menemukan data permasalahan substansi kekuatan, peluang, hambatan dan ancaman sekolah berstandar nasional.

- 2) Melaksanakan proses, arah tindakan dan langkah-langkah operasional kerja.
- 3) Menata, merawat, memoderenisasi dan menambah kebutuhan sarana prasarana sekolah.
- 4) Menerapkan profesionalisme pelayanan publik dengan integritas pribadi mapan,
- 5) Mengefektifkan serta mengefesiensikan dana, waktu dan daya yang telah disiapkan.

c. Pengevaluasian

- 1) Tonggak ketercapaian program-program renstra, renop dan kurikulum sekolah.
- 2) Standarisasi kesejahteraan dan penghasilan sesuai dengan beban kerja tambahan.
- 3) Merevisi regulasi-regulasi sekolah kearah fungsi pengendalian manajerial dan operatif secara lebih terukur serta teskontrol.
- 4) Mengubah kegiatan prioritas sekolah sesuai dengan realitas anggaran tahun berjalan.
- 5) Mengevaluasi tingkat pencapaian kompetensi hasil pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan secara kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen dimana variable “Aplikasi Quizizz” dijadikan sebagai perlakuan guna mencari seberapa besar pengaruhnya terhadap variable “Motivasi Belajar” mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Peserta didik kelas XI tahun ajaran 2021/2022. Populasi dari penelitian ini dilakukan pada seluruh kelas XI-A samPendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan kelas XI-K dengan jumlah total keseluruhan Peserta didik sebanyak 404. Sampel dari penelitian ini adalah Peserta didik kelas XI-A dan XI-B yang sama- sama memiliki jumlah 36 Peserta didik. Guna mengetahui apakah ada perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas control maka dilaksanakan uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sampel t-Test*.

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Dalam penelitian ini peneliti mendapatkan data dari hasil *pretest*, *posttest* dan angket motivasi belajar yang dilakukan pada kelas control dan eksperimen. Dari data yang sudah terkumpul, selanjutnya peneliti paparkan secara deskriptif, sebagai berikut :

a. Hasil *Pretest* Angket Motivasi Belajar Peserta didik Kelas Ekperimen

Tabel 4. 1 Hasil *Pretest* Angket Motivasi Belajar Peserta didik Kelas Ekperimen

	<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen
N	36
Valid	0
Missing	
Mean	67, 19
Median	67,00
Variance	10,275
Std. Deviation	3,206
Minimum	61
Maksimum	77

Hasil Perhitungan dengan menggunakan SPSS Versi 25 pada data *Pretest* angket motivasi belajar kelas eksperimen diperoleh jumlah sampel yang valid = 36, skor rerata = 67, 19, nilai tengah = 67,00, standar deviasi = 3,206, nilai minimum = 61, dan nilai maksimum = 77.

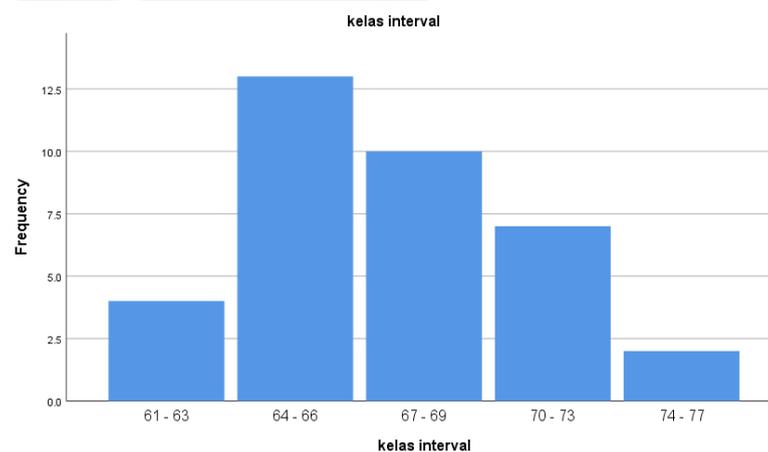
Distribusi frekuensi Angket *pretest* kelas eksperimen data dilihat pada table berikut :

Tabel 4. 2 Hasil Distribusi Frekuensi *Pretest* Angket Kelas Eksperimen

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1.	61 – 63	4	11,1 %
2.	64 – 66	13	36,1 %
3.	67 – 69	10	27,8 %
4.	70 – 73	7	19,4 %
5.	74 – 77	2	5,6 %
Jumlah		36	100 %

Berdasarkan table distribusi frekuensi di atas skor pretets angket motivasi belajar

Peserta didik kelas eksperimen dapat digambarkan dalam hologram dibawah ini :

**Gambar 4. 1 Grafik Histogram *Pretest* Kelas Eksperimen**

Berdasarkan table 4. 2 dan gambar 4. 1, frekuensi *pretest* kelas eksperimen mayoritas terletak pada interval 64 – 66 sebanyak 36,1% atau 13 Peserta didik.

b. Hasil *Posttest* Angket Motivasi Belajar Peserta didik Kelas Ekperimen

Tabel 4. 3 Hasil *Posttest* Angket Motivasi Belajar Peserta didik Kelas Ekperimen

	<i>Posttest</i> Kelompok Ekperimen
N	36
Valid	0

Missing	
Mean	77,14
Median	77,00
Variance	10,409
Std. Deviation	3,226
Minimum	69
Maksimum	81

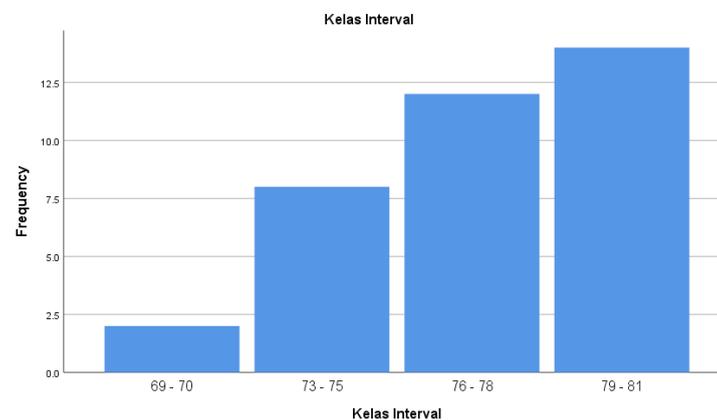
Hasil Perhitungan dengan menggunakan SPSS Versi 25 pada data *Posttest* angket motivasi belajar kelas eksperimen diperoleh jumlah sampel yang valid = 36, skor rerata = 74,92, nilai tengah = 77,00, standar deviasi = 3,644, nilai minimum = 68, dan nilai maksimum = 81.

Distribusi frekuensi Angket *posttest* kelas eksperimen data dilihat pada table berikut :

Tabel 4. 4 Hasil Distribusi Frekuensi *Posttest* Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1.	69 – 70	2	5,6 %
2.	71 – 72	0	0 %
3.	73 – 75	8	22,2 %
4.	76 – 78	12	33,3 %
5.	79 – 81	14	38,9 %
Jumlah		36	100 %

Berdasarkan table distribusi frekuensi di atas skor *posttest* angket motivasi belajar Peserta didik kelas eksperimen dapat digambarkan dalam hologram dibawah ini :



Gambar 4. 2 Grafik Histogram *Posttest* Kelas Eksperimen

Berdasarkan table 4. 3 dan gambar 4. 2, frekuensi pretest kelas eksperimen mayoritas terletak pada interval 76 – 78 sebanyak 44,4% atau 16 Peserta didik.

c. Hasil *Pretest* Angket Motivasi Belajar Peserta didik Kelas Kontrol

Tabel 4. 5 Hasil *Pretest* Angket Motivasi Belajar Peserta didik Kelas Kontrol

	<i>Pretest</i> Kelompok Kontrol
N	36
Valid	0
Missing	
Mean	68,17
Median	68,50
Variance	6,943
Std. Deviation	2,635
Minimum	63
Maksimum	74

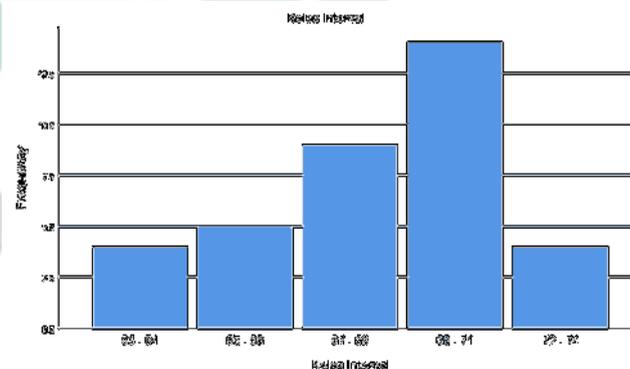
Hasil Perhitungan dengan menggunakan SPSS Versi 25 pada data *Pretest* angket motivasi belajar kelas 75ontrol diperoleh jumlah sampel yang valid = 36, skor rerata = 68,17, nilai tengah = 68,50, standar deviasi = 2,635, nilai minimum = 63, dan nilai maksimum = 74.

Distribusi frekuensi Angket *pretest* kelas eksperimen data dilihat pada table berikut :

Tabel 4. 6 Hasil Distribusi Frekuensi *Pretest* Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1.	63 – 64	4	11,1 %
2.	65 – 66	5	13,9 %
3.	67 – 68	9	25,0 %
4.	69 – 71	14	38,9 %
5.	72 – 74	4	11,1 %
Jumlah		36	100 %

Berdasarkan table distribusi frekuensi skor pretest kelas 75ontrol dapat digambarkan dalam histori dibawah ini :



Gambar 4. 3 Grafik Histogram Skor *Pretest* Kelas Kontrol

Berdasarkan table 4. 5 dan gambar 4. 3, frekuensi prettest kelas kontrol mayoritas terletak pada interval 69 – 71 sebanyak 38,9 % atau 14 Peserta didik.

d. Hasil *Posttest* Angket Motivasi Belajar Peserta didik Kelas Kontrol

Tabel 4. 7 Hasil *Posttest* Angket Motivasi Belajar Peserta didik Kelas Kontrol

	<i>Posttest</i> Kelompok Kontrol
N	36
Valid	0
Missing	
Mean	70,61
Median	71,00
Variance	8,644
Std. Deviation	2,940
Minimum	64
Maksimum	80

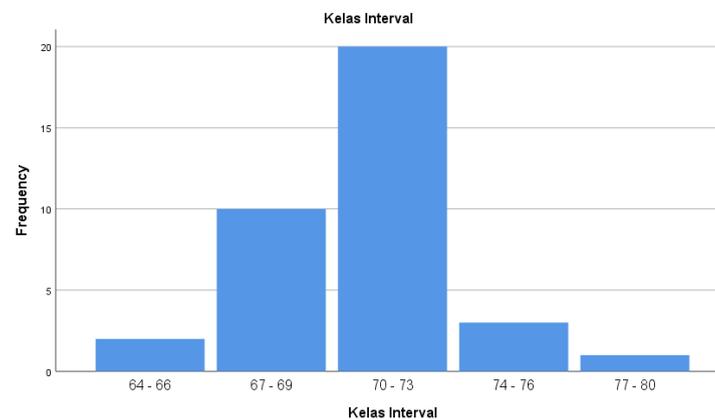
Hasil Perhitungan dengan menggunakan SPSS Versi 25 pada data *Pretest* angket motivasi belajar kelas kontrol diperoleh jumlah sampel yang valid = 36, skor rerata = 70,61, nilai tengah = 71,00, standar deviasi = 2,940, nilai minimum = 64, dan nilai maksimum = 80.

Distribusi frekuensi *posttest* angket Motivasi Belajar kelas kontrol data dilihat pada table berikut :

Tabel 4. 8 Hasil Distribusi Frekuensi *Posttest* Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1.	64 – 66	2	5,6 %
2.	67 – 69	10	27,8 %
3.	70 – 73	20	55,6 %
4.	74 – 76	3	8,3 %
5.	77 – 80	1	2,8 %
Jumlah		36	100 %

Berdasarkan table distribusi frekuensi skor *posttest* kelas kontrol dapat digambarkan dalam histori dibawah ini :



Gambar 4.4 Grafik Histogram Skor *Posttest* Kelas Kontrol

Berdasarkan table 4. 7 dan gambar 4. 4, frekuensi posttest kelas kontrol mayoritas terletak pada interval 70 – 73 sebanyak 55,6 % atau 20 Peserta didik.

e. Hasil *Pretest* Soal Materi Ibadah Haji Kelas Eksperimen

Tabel 4.9 Hasil *Pretest* Soal Materi Haji Kelas Eksperimen

	<i>Pretest</i> Kelompok Ekperimen
N	36
Valid	0
Missing	
Mean	73,00
Median	72,00
Variance	5,270
Std. Deviation	27,771
Minimum	64
Maksimum	84

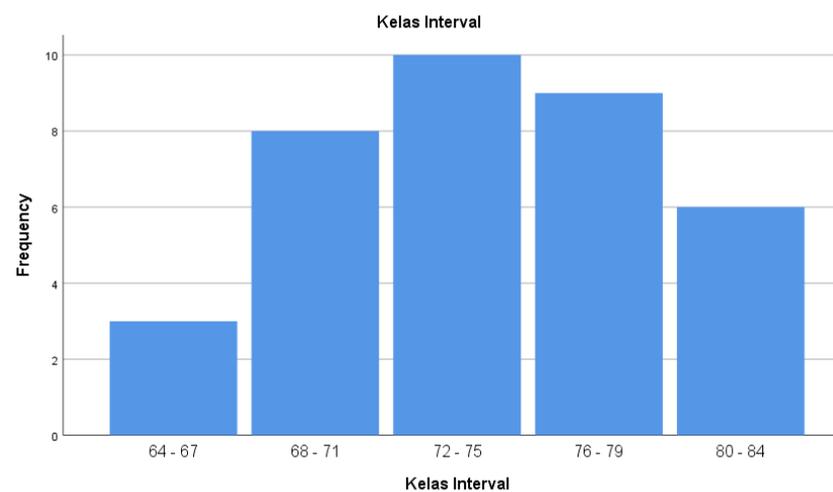
Hasil Perhitungan dengan menggunakan SPSS Versi 25 pada data *Pretest* soal materi ibadah haji kelas eksperimen diperoleh jumlah sampel yang valid = 36, skor rerata = 73,00 nilai tengah = 72,00 standar deviasi = 5,270 nilai minimum = 64, dan nilai maksimum = 84.

Distribusi frekuensi *pretest* soal ibadah haji kelas eksperimen data dilihat pada table berikut :

Tabel 4. 10 Hasil Distribusi Frekuensi *Pretest* Soal Materi Ibadah Haji Kelas Eksperimen

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1.	64 – 67	3	8,3 %
2.	68 – 71	8	22,2 %
3.	72 – 75	10	27,8 %
4.	76 – 79	9	25,0 %
5.	80 – 84	6	16,7 %
Jumlah		36	100 %

Berdasarkan table distribusi frekuensi skor *pretest* soal materi ibadah haji kelas eksperimen dapat digambarkan dalam histogram dibawah ini :



Gambar 4. 5 Grafik Histogram Skor *Pretest* Soal Materi Ibadah Haji Kelas Eksperimen

Berdasarkan table 4. 9 dan gambar 4. 5, frekuensi *pretest* soal materi ibadah haji kelas eksperimen mayoritas terletak pada interval 72 – 75 sebanyak 27,8 % atau 10 Peserta didik

f. Hasil *Posttest* Soal Materi Ibadah Haji Kelas Eksperimen

Tabel 4. 11 Hasil *Posttest* Soal Materi Haji Kelas Eksperimen

	<i>Posttest</i> Kelompok Ekperimen
N	36
Valid	0
Missing	
Mean	94,44
Median	96,00
Variance	4,411
Std. Deviation	19,454
Minimum	84
Maksimum	100

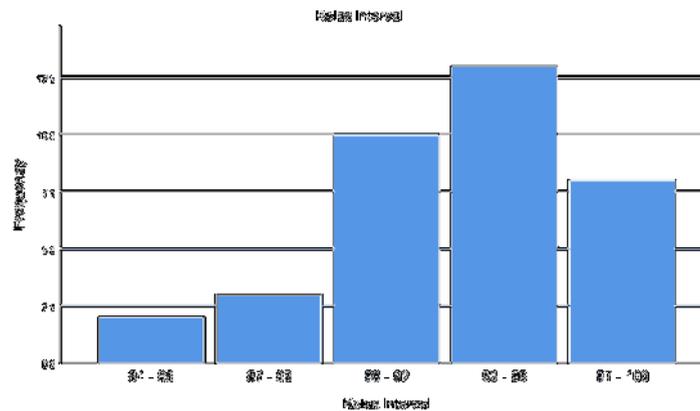
Hasil Perhitungan dengan menggunakan SPSS Versi 25 pada data *Pretest* soal materi ibadah haji kelas eksperimen diperoleh jumlah sampel yang valid = 36, skor rerata = 94,44 nilai tengah = 96,00 standar deviasi = 19,454 nilai minimum = 84, dan nilai maksimum = 100.

Distribusi frekuensi *posttest* soal ibadah haji kelas eksperimen data dilihat pada table berikut :

Tabel 4. 12 Distribusi Frekuensi Skor *Posstest* Soal Ibadah Haji Kelas Ekperimen

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1.	84 – 86	2	5,6 %
2.	87 – 89	3	8,3 %
3.	90 – 92	10	27,8 %
4.	93 – 96	13	36,1 %
5.	97 – 100	8	22,2 %
	Jumlah	36	100 %

Table distribusi frekuensi skor *posttest* soal materi ibadah haji kelas eksperimen dapat digambarkan dalam histogram dibawah ini :



Gambar 4. 6 Grafik Histogram Skor *Posttest* Soal Materi Ibadah Haji Kelas Eksperimen

Berdasarkan table 4. 11 dan gambar 4. 6, frekuensi *posttest* soal materi ibadah haji kelas eksperimen mayoritas terletak pada interval 93 – 96 sebanyak 36,1 % atau 13 Peserta didik.

g. Hasil *Pretest* Soal Materi Ibadah Haji Kelas Kontrol

Tabel 4. 13 Hasil *Pretest* Soal Materi Haji Kelas Kontrol

	<i>Pretest</i> Kelompok Kontrol
N	36
Valid	0
Missing	
Mean	64,89
Median	64,00
Variance	30,273
Std. Deviation	5,502
Minimum	60
Maksimum	84

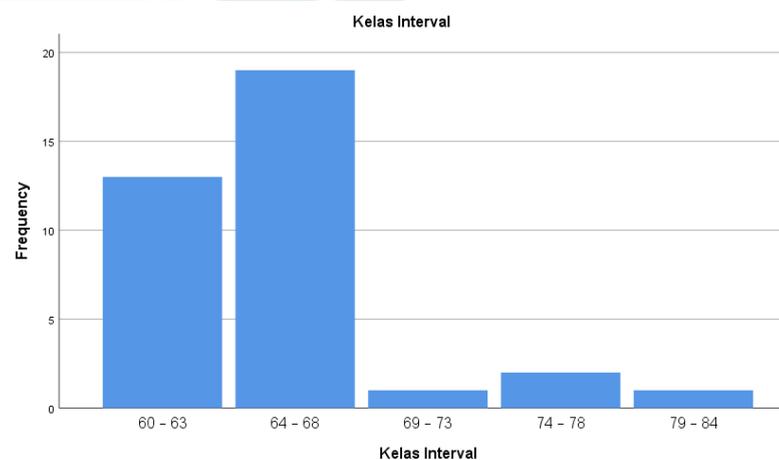
Hasil Perhitungan dengan menggunakan SPSS Versi 25 pada data *Pretest* soal materi ibadah haji kelas kontrol diperoleh jumlah sampel yang valid = 36, skor rerata = 64,89 nilai tengah = 64,00 standar deviasi = 5,502 nilai minimum = 60, dan nilai maksimum = 84.

Distribusi frekuensi *pretest* soal ibadah haji kelas kontrol data dilihat pada table berikut :

Tabel 4. 14 Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Soal Ibadah Haji Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1.	60 – 63	13	36,1 %
2.	64 – 68	19	52,8 %
3.	69 – 73	1	2,8 %
4.	74 – 78	2	5,8 %
5.	79 – 84	1	2,8 %
Jumlah		36	100 %

table distribusi frekuensi skor *posttest* soal materi ibadah haji kelas eksperimen dapat digambarkan dalam histori dibawah ini :



Gambar 4. 7 Grafik Histogram Skor *Pretest* Soal Materi Ibadah Haji Kelas Kontrol

Berdasarkan table 4. 13 dan gambar 4. 7, frekuensi *posttest* soal materi ibadah haji kelas eksperimen mayoritas terletak pada interval 64 – 68 sebanyak 52,8 % atau 19 Peserta didik.

h. Hasil *Posttest* Soal Materi Ibadah Haji Kelas Kontrol

Tabel 4. 15 Hasil *Posttest* Soal Materi Haji Kelas Kontrol

	<i>Posttest</i> Kelompok Kontrol
N	36
Valid	0
Missing	
Mean	80,78
Median	c
Variance	22,692
Std. Deviation	4,764
Minimum	72
Maksimum	92

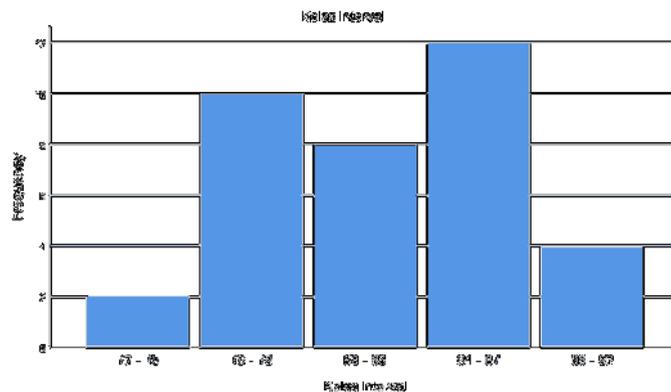
Hasil Perhitungan dengan menggunakan SPSS Versi 25 pada data *Pretest* soal materi ibadah haji kelas kontrol diperoleh jumlah sampel yang valid = 36, skor rerata = 80,78 nilai tengah = 80,78 standar deviasi = 4,764 nilai minimum = 72, dan nilai maksimum = 92.

Distribusi frekuensi *posttest* soal ibadah haji kelas kontrol data dilihat pada table berikut :

Tabel 4. 16 Distribusi Frekuensi Skor *Pretest* Soal Ibadah Haji Kelas Kontrol

No	Kelas Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1.	72 – 75	2	5,6 %
2.	76 – 79	10	27,8 %
3.	80 – 83	8	22,2 %
4.	84 – 87	12	33,3 %
5.	88 - 92	4	11,1 %
Jumlah		36	100 %

table distribusi frekuensi skor *posttest* soal materi ibadah haji kelas kontrol dapat digambarkan dalam histori dibawah ini :



Gambar 4. 8 Grafik Histogram Skor *Posttest* Soal Materi Ibadah Haji Kelas Kontrol

Berdasarkan table 4. 15 dan gambar 4. 8, frekuensi *posttest* soal materi ibadah haji kelas eksperimen mayoritas terletak pada interval 84 – 87 sebanyak 33,3 % atau 12 Peserta didik.

1. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas ini dilaksanakan guna menguji validan dari angket motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Instrument angket motivasi belajar ini diujikan kepada 16 Peserta didik diluar sampel didik diluar sampel dengan jumlah soal 24. Berikut adalah data hasil uji validitas angket uji cobba motivasi belajar yang telah di hitung menggunakan SPSS versi 25. :

Tabel 4. 17 Hasil Uji Validitas Angket Uji Coba Motivasi Belajar

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,949	0,329	Valid
2	0,737	0,329	Valid
3	0,814	0,329	Valid

4	- 0,084	0,329	Valid
5	0,807	0,329	Valid
6	0,012	0,329	Tidak Valid
7	0,892	0,329	Valid
8	0,203	0,329	Tidak Valid
9	-0,371	0,329	Tidak Valid
10	0,761	0,329	valid
11	0,736	0,329	valid
12	0,074	0,329	Tidak valid
13	0,946	0,329	valid
14	0,788	0,329	valid
15	0,965	0,329	valid
16	-0,410	0,329	Tidak Valid
17	0,845	0,329	Valid
18	0,748	0,329	Valid
19	0,930	0,329	Valid
20	0,986	0,329	Valid
21	0,095	0,329	Tidak valid
22	0,302	0,329	Tidak valid
23	0,856	0,329	Valid
24	0,856	0,329	Valid

Berdasarkan table diatas terdapat 7 butir soal yang Tidak Valid, hal ini dikarenakan r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} . Butir angket yang tidak valid dinyatakan gugur dan tidak dapat digunakan dalam penelitian. Sedangkan 17 butir soal yang valid yaitu nomor 1, 2, 3, 4, 5, 7, 10, 11, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 23 dan 24 dapat digunakan untuk mengukur motivasi belajar Peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti.

b. Uji Reliabilitas

Setelah dinyatakan valid, maka selanjutnya angket motivasi belajar tersebut akan diuji reliabilitasnya. Uji reliabilitas ini dilaksanakan guna mengetahui apakah angket motivasi belajar dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data. Dari hasil pengujian reliabilitas instrument angket uji coba motivasi belajar Peserta didik yang telah diolah menggunakan program SPSS versi 25 dinyatakan item-item tersebut reliabel dan layak untuk digunakan. Adapun uji reliabilitas instrumen angket ujicoba motivasi belajar antara lain sebagai berikut :

Tabel 4. 18 Hasil Uji Reliabilitas Angket Uji Coba Motivasi Belajar

C			
		N	%
Cases	Valid	36	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	36	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.653	17

Variabel	Cronbach's Alpha	Kriteria
Angket motivasi belajar Peserta didik	0,653	Reliabel

2. Uji Prasyarat

Sebelum melaksanakan analisis data tentang pengaruh aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar maka perlu dilakukan uji persyaratan analisis data yang meliputi :

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini uji normalitas

ditentukan melalui uji *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan program spss versi 25. Hasil uji normalitas pada penelitian ini dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4. 19 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PreTest Kelas Eksperimen	.153	36	.033	.934	36	.034
PostTest Kelas Eksperimen	.118	36	.200*	.916	36	.010
PreTest Kelas Kontrol	.109	36	.200*	.973	36	.523
PostTest Kelas Kontrol	.146	36	.050	.941	36	.054
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Kaidah yang digunakan dalam uji ini ialah jika Sig atau P -*Value* > 0,05 maka sebaran data dinyatakan berdistribusi normal. Dari hasil uji normalitas diatas, dapat diketahui item *Pretest* kelas eksperimen memperoleh Sig, = 0,934 , item *Posttest* kelas eksperimen memperoleh Sig = 0,200 , dan item *Pretest* kelas control memperoleh Sig = 0,200 , dan item *Posttest* memperoleh Sig = 0,941 . hal ini menunjukkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal karena nilai Sig. > 0,05.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini digunakan untuk mengetahui apakah kedua data memiliki varians yang homogen. Dalam Penelitian ini uji homogenitas data ditentukan melalui uji *Lavene* dengan bantuan program SPSS versi 25. Hasil uji homogenitas pada penelitian ini dapat dilihat dari table berikut :

Tabel 4. 20 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	Based on Mean	1.357	1	70	.248
	Based on Median	1.516	1	70	.222
	Based on Median and with adjusted df	1.516	1	69.854	.222
	Based on trimmed mean	1.497	1	70	.225

Berdasarkan table diatas hasil uji homogenitas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi Based on Mean adalah sebesar 0,248, dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05 . sehingga dapat disimpulkan bahwasannya varians data dari du akelas tersebut adalah homogen atau sama.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilaksanakan guna mengetahui apakah benar terdapat pengaruh yang signifikansi antara media aplikasi Quizizz sebagai variable X, terhadap motivasi belajar Peserta didik sebagai variable Y, pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI. Guna mengetahui adanya pengaruh atau tidak, dapat dilihat dari perbedaan yang signifikan antara hasil *Pretest* kelas eksperimen dan kelas control serta juga hasil Hasil *Posttest* dari kelas eksperimen an kelas control melalui uji *Independent sampel t-Test* dengan bantuan program SPSS versi 25. Berikut merupakan hasil uji *Independent sampel t-Test* . :

Tabel 4. 21 Hasil Uji Independent Samples Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Angket Motivasi Belajar	Equal variances assumed	1.357	.248	-8.965	70	.000	-6.417	.716	-7.844	-4.989
	Equal variances not assumed			-8.965	68.859	.000	-6.417	.716	-7.845	-4.989

Dari hasil uji *Independent sampel t-Test* di atas, maka diperoleh nilai probabilitas yang ditunjukkan pada Sig. (2-tailed) = 0,00 yang mempunyai arti kurang dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan terhadap rata – rata hasil motivasi belajar Peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran yaitu aplikasi Quizizz pada kelas eksperimen dengan aplikasi Microsoft 363 pada kelas control.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V
PEMBAHASAN

A. Penggunaan Media Quizizz Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Peserta Didik Di SMPN 13 Surabaya

Data mengenai Media Quizizz didapatkan melalui teknik pengumpulan data berupa Tes yang dilakukan sebanyak 36 Peserta didik sebagai kelas eksperimen dan 36 Peserta didik sebagai kelas control. Pengolahan data tersebut menggunakan rumus N-Gain Score:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

dan dilakukan dengan menggunakan bantuan IBM SPSS 25 dan didapatkan data sebbberikut:

Tabel 5. 1 Hasil Perhitungan N-Gain Score

Case Processing Summary							
	Kelas	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
NGain_Persen	Eksperimen	36	100.0%	0	0.0%	36	100.0%
	Kontrol	36	100.0%	0	0.0%	36	100.0%

Descriptives					
	Kelas			Statistic	Std. Error
NGain_Persen	Eksperimen	Mean		79.9945	2.48703
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	74.9456	
			Upper Bound	85.0434	

		5% Trimmed Mean	80.6327	
		Median	83.3333	
		Variance	222.671	
		Std. Deviation	14.92216	
		Minimum	42.86	
		Maximum	100.00	
		Range	57.14	
		Interquartile Range	13.39	
		Skewness	-.435	.393
		Kurtosis	-.185	.768
	Kontrol	Mean	45.2505	2.39593
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	40.3865
			Upper Bound	50.1145
		5% Trimmed Mean	46.1631	
		Median	50.0000	
		Variance	206.657	
		Std. Deviation	14.37558	
		Minimum	.00	
		Maximum	66.67	
		Range	66.67	
		Interquartile Range	18.91	
		Skewness	-.996	.393
		Kurtosis	1.615	.768

U
S

Dari hasil analisis diatas, maka didapatkan hasil dari perhitungan N-Gain Score tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain Score untuk kelas eksperimen (Media Qizizz) sebesar 79,9945 atau sebesar 79,45% yang termasuk dalam kategori evektif, dengan nilai N-Gain Score minimal sebesar 42,86 dan nilai maksimal sebesar 100. Sementara untuk rata-rata N-Gain Score kelas control adalah sebesar 45,2505 atau sebesar 45,25% yang termasuk dalam kategori kurang efektif. Kategorisasi N-Gain Score berdasarkan dengan:

Tabel 5. 2 Kategori Tafsir Efektivitas N-Gain

Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	
Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: Hake,R.R, 1999

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Quizizz efektif diterapkan pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Peserta didik SMPN 13 Surabaya, khususnya pada materi haji. Sementara dengan digunakannya media lain didapatkan hasil kurang efektif jika diterapkan pada materi yang sama.

B. Motivasi Belajar Peserta didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Ibadah Haji Di SMPN 13 Surabaya

Data mengenai motivasi belajar didapatkan melalui teknik pengumpulan data berupa angket yang dilakukan sebanyak 36 Peserta didik sebagai kelas eksperimen dan 36 Peserta didik sebagai kelas control. dan dilakukan dengan menggunakan bantuan IBM SPSS 25 dan didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 5. 3 Hasil Perhitungan N-Gain Score

Case Processing Summary							
	Kelas	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
NGain_Persen	Eksperimen	36	100.0%	0	0.0%	36	100.0%
	Kontrol	36	100.0%	0	0.0%	36	100.0%

Descriptives					
	Kelas			Statistic	Std. Error
NGain_Persen	Eksperimen	Mean		70.1062	4.50494
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	60.9607	
			Upper Bound	79.2517	
		5% Trimmed Mean		72.4309	
		Median		68.9904	
		Variance		730.600	
		Std. Deviation		27.02962	
		Minimum		-9.09	
		Maximum		100.00	
		Range		109.09	
		Interquartile Range		37.65	
		Skewness		-1.045	.393
		Kurtosis		1.139	.768
		Kontrol	Mean		25.1078
	95% Confidence Interval for		Lower Bound	19.7268	

	Mean	Upper Bound	30.4889	
	5% Trimmed Mean		24.5237	
	Median		25.0000	
	Variance		252.928	
	Std. Deviation		15.90370	
	Minimum		-8.33	
	Maximum		80.00	
	Range		88.33	
	Interquartile Range		18.77	
	Skewness		.882	.393
	Kurtosis		3.020	.768

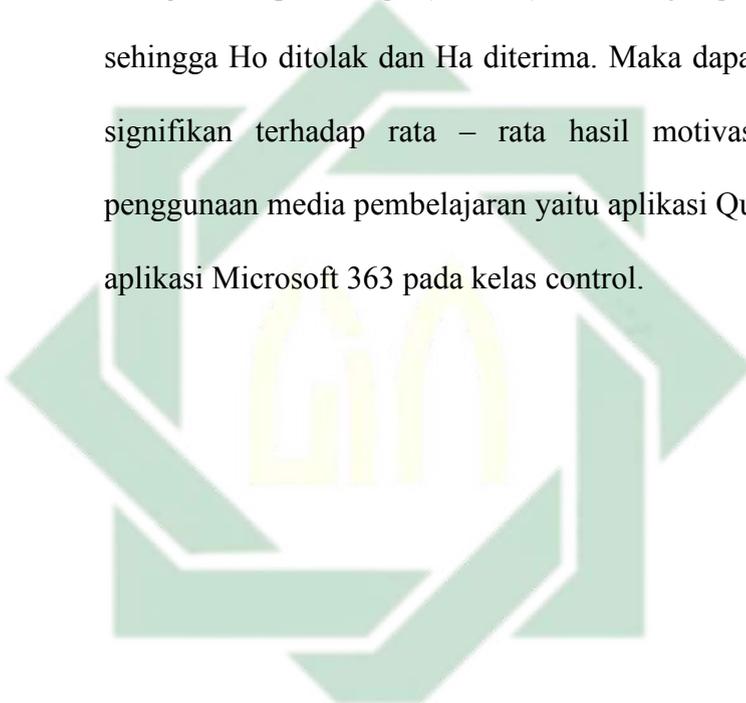
Dari hasil analisis diatas, maka didapatkan hasil dari perhitungan N-Gain Score Tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain Score untuk kelas eksperimen sebesar 70,1062 atau sebesar 70,10% yang termasuk dalam kategori cukup tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar cukup tinggi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Ibadah Haji, Peserta didik SMPN 13 Surabaya.

C. Efektivitas Media Quizizz Dalam Usaha Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SMPN 13 Surabaya

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan guna mengetahui pengaruh media aplikasi *Quizizz* terhadap motivasi belajar Peserta didik kelas IX pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 13 Surabaya. Dari data hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini kemudian dianalisis melalui uji statistic

Independent sampel t-Test. Berdasarkan hasil uji statistic tersebut diperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,05 H_0 diterima dan H_0 ditolak, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada motivasi belajar Peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Quizizz*.

Dari hasil uji *Independent sampel t-Test* diperoleh nilai probabilitas yang ditunjukkan pada Sig. (2-tailed) = 0,00 yang mempunyai arti kurang dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan terhadap rata – rata hasil motivasi belajar Peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran yaitu aplikasi *Quizizz* pada kelas eksperimen dengan aplikasi *Microsoft 363* pada kelas control.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan data dan hasil analisis data diatas, maka dapat disimpulkan penelitian dari judul “pengaruh media quizizz dalam usaha meningkatkan motivasi belajar Peserta didik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 13 Surabaya bahwa :

1. Penggunaan media quizz dalam pembelajaran belajaan dengan baik dan optimal dan cocok untuk diterapkan pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 13 Surabaya.
2. Motivasi belajar Peserta didik pada materi ibadah haji dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dari hasil analisis yang sudah dilaksanakan oleh peneliti, maka didapatkan hasil motivasi belajar yang meningkat yang cukup tinggi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Ibadah Haji, Peserta didik SMPN 13 Surabaya.
3. Guna mengukur pengaruh media Quizizz terhadap motivasi belajar Peserta didik. Dari data hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini kemudian dianalisis melalui uji statistic *Independent sampel t-Test*. Hasil uji *Independent sampel t-Test* diperoleh nilai probabilitas yang ditunjukkan pada Sig. (2-tailed) = 0,00 yang mempunyai arti kurang dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan ada perbedaaan yang signifikan terhadap rata – rata hasil motivasi belajar Peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran yaitu aplikasi Quizizz pada kelas eksperimen dengan aplikasi Microsoft 363 pada kelas control.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian, peneliti memiliki beberapa saran antara lain :

1. Bagi Sekolah

Diharapkan dari pihak sekolah dapat memberikan sarana dan prasarana yang maksimal dalam menunjang pemanfaatan teknologi media pembelajaran berbasis elektronik. Hal ini dikarenakan sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar Peserta didik

2. Bagi Guru.

Diharapkan kepada para guru untuk lebih kreatif, inovatif, dan lebih *up to date* dalam perkembangan teknologi masa kini, meskipun terkendala oleh peraturan mengenai jaga jarak antara Peserta didik dengan Peserta didik maupun Peserta didik dan guru diharapkan guru lebih berfikir lebih kedepan guna menggunakan teknologi elektronik sebagai media pembelajaran, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi belajar Peserta didik. Salah satu cara yang dapat dilakukan guna meningkatkan motivasi belajar yaitu dengan mengemas pembelajaran menjadi belajar sambil bermain dengan menggunakan aplikasi Quizizz.

3. Bagi Peserta didik

Di era perkembangan teknologi seperti sekarang ini diharapkan para Peserta didik agar dapat memaksimalkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran guna menambah wawasan pengetahuan agar semakin luas pengentahuannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abror Abd.Rachman, (1993) *Psikologi Pendidikan* Yogyakarta : Tiara Wacana Yogya.
- Ahsan Muhammad Dan Sumiuati, (2018)*Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Dan Budi Pekerti* Jakarta : Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan
- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik* (2010) Jakarta : Rineka Cipta.
- B.Uno Hamzah *Teori Motivasi Dan Pengukurannya* (2013) Jakarta : Bumi Aksara.
- BR Naipospos Nur Hidayati, (2020) *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Akuntansi Secara Online Dimasa Pandemi Covid 19 Sumatera*, UMSU Press.
- Darmawan Deni, (2013), *Metode Penelitian Kuantitatif*, Bandung : Remana Rosdakarya.
- Djamarah Syaiful Bahri, (2010), *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta : Rineka Cipta,.
- Haling Abdul, (2007) *Perencanaan Pembelajaran* Makasar : Badan Penerbit UNM,
- Hamalik Oemar, (1989), *Media Pendidikan*, Bandung : citra aditiya,
- Hamdani, (2011)*Stategi Belajar Mengajar*, Bandung : Pustaka Setia.
- Handriyanti Dan Eva, (2009), *Permainan Edukasi Berbasis Komputer*, Malang : Sekolah Tinggi Informasi Dan Computer.
- Jalinus Nizwaeri, *Media & Sumber Belajar* Jakarta : Kencana, 2016

Maimunah, (2016) *Metode Penggunaan Media Pembelajaran*, Jurnal Al-Akbar Vol. V,

Mardalis, (2008) *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta : Bumi Aksara

Musthofa Piton Setya, dkk, (2020) *Metode Pendidikan Kuantitatif, kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Olahraga*, Malang : Universitas Negeri Malang.

Nilamasari Natalina (2014) *Memahami Studi Dokumentasi Dalam Penelitian Kualitatif* (Jakarta : Wacana Volume XIII No.2.

Pane Aprida Muhammad Darwis (2017) *Belajar Dan Pembelajaran IAIN Pandangsidimpuan*, No. 2

Pidarta Made (1997) *landasan kependidikan* Jakarta : renika cipta

Purwanto Ngalim, (2006) *Psikologi Pendidikan* Bandung : Remaja Rosdakarya,

QS, An-Naml [27] : 29-30

QS. An-Nahl [16] : 44

Salsabilah Unik Hanifah dkk, (2020) *Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada Peserta didik SMA Jambi* : LPPM Universitas Jambi

Santrock Jhon W, (2008), *Psikologi Pendidikan* Jakarta : Kencana Prenda Media Grup,.

- Sardiman, (2012), *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta : Raja Grafindo Persada,
- Saroh Siti, (2019), *Tutorial Membuat Media Pembelajaran. 4.0* Surabaya : Pustaka Media Guru,
- Siyoto Sandu and Muhammad Ali Sodik, (2015), *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta : Literasi Media Publishing,
- Sugiyono, (2008), *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, Bandung : Alfabeta,
- Sumiharsono Rudy Dan Hisbiyatul Hasanah (2017), *Media Pembelajaran Jember* : Pustaka Abadi.
- Suryabrata Sumardi, (1993), *Psikologi Pendidikan* Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Terry George, (1996), *Prinsip – Prinsip Manajemen*, Jakarta : Bumi Aksara,
- Timotius Kris H. (2017), *Pengantar Metodologi Penelitian : Pendekatan Menejemen Pengetahuan untuk Perkembangan Pengetahuan*, Yogyakarta : Penerbit Andi,
- Wahab Rohmanila, (2016), *Psikologi Belajar* Jakarta PT Raja Grafindo Persada,
- Warigan, (2014) *Metodologi Penelitian Pendidikan : Teori dan Implementasi*, Yogyakarta : Deepublish,.
- Wina Sanjaya, (2006), *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta : Prenada Media,.