

## **Korelasi Penggunaan Media Quizizz dengan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI**

**Irham Baniardhi, Maemunah Sa'diyah**  
Universitas Ibn Khaldun Bogor  
[irhambaniardhi@gmail.com](mailto:irhambaniardhi@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This study aims to measure or analyze whether there is a significant correlation or relationship between the use of Quizizz media and the learning motivation of class VIII students in Islamic education subjects at SMPN 1 Bogor. This study uses a correlational quantitative research approach. The population in this study were all students of class VIII SMPN 1 Bogor as many as 296 students. The sample of this study was 25% of class VIII SMPN 1 Bogor, which was 74 students. Data was collected using a questionnaire and documentation techniques. While the data analysis technique uses statistical techniques, using product moment correlation to find the relationship between the two variables. The results of data analysis showed a positive correlation between the use of Quizizz media and the variable of student learning motivation with the value obtained by the value of  $r_{count} = 0.495$ . Thus, when compared to the value of  $r_{count}$  with the value of  $r_{table}$ , by taking a significance level of 5% and degrees of freedom  $n-2 = 74 - 2 = 72$ . Thus, the value of  $r_{count} > r_{table} = 0.495 > 0.232$ . Then based on testing the significance of the correlation coefficient using the  $t$  test formula, the  $t_{count}$  value is 4.833 and the  $t_{table}$  value at  $\alpha = 0.05$  is 1.666, which means  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted.*

**Keyword: Quizizz, Learning Motivation, Islamic Education**

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur atau menganalisis apakah terdapat korelasi ataupun hubungan yang signifikan antara penggunaan media quizizz dengan motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Bogor. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif korelasional. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 1 Bogor yaitu sebanyak 296 siswa. Sampel penelitian ini adalah 25% siswa kelas VIII SMPN 1 Bogor, yaitu 74 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik angket (kuesioner) dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis datanya menggunakan teknik statistik yaitu menggunakan korelasi *product moment* untuk mencari hubungan antara kedua variabel, serta menghitung koefisien determinasi dan melakukan pengujian hipotesis. Hasil analisis data menunjukkan korelasi positif antara penggunaan media quizizz dengan variabel motivasi belajar siswa dengan nilai yang diperoleh nilai  $r_{hitung}$  sebesar = 0,495. Demikian jika dibanding nilai  $r_{hitung}$  dengan nilai  $r_{tabel}$ , dengan mengambil taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan  $n-2 = 74 - 2 = 72$ . Dengan demikian bahwa nilai  $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,495 > 0,232$ . Kemudian berdasarkan pengujian signifikansi koefisien korelasi dengan menggunakan rumus uji  $t$  diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,833 dan nilai  $t_{tabel}$  pada  $\alpha = 0,05$  sebesar 1,666 yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

**Kata Kunci:** Quizizz, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam (PAI)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan bisa mempengaruhi kualitas hidup seseorang. Selain itu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terus mengalami kemajuan yang begitu pesat, sehingga berdampak pula dalam dunia pendidikan. Teknologi dari masa ke masa semakin berkembang dan memberikan kebebasan baru untuk mempermudah masyarakat dalam berinteraksi, bahkan sekarang cenderung dimanfaatkan sebagai perangkat dalam proses belajar mengajar. Pada masa kini guru tidak bisa mengabaikan teknologi dalam proses pembelajaran. Namun pada pelaksanaannya, guru terkendala pada tingkat penguasaan teknologi. Sebagian besar pengajar belum bisa meninggalkan metode konvensional yang selama ini sudah mengakar, dan tidak mengikuti perkembangan zaman untuk mengembangkan dan memperbaharui metode, pengetahuan, dan keterampilan teknologi untuk mendukung proses pendidikan (Fahrina dkk., 2020:62).

Adapun pendidikan agama Islam sebagai mata pelajaran adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah serta perguruan tinggi (Munir, 2021:20). Pendidikan agama di sekolah merupakan upaya membangkitkan intuisi agama dan kesiapan ruhani. Tujuan utama pendidikan agama bukan sekedar mengalihkan pengetahuan, melainkan menggugah *fitrah insaniyah* sehingga peserta didik menjadi penganut agama yang taat dan baik (Sutiah, 2018: 18). Pelaksanaan pendidikan agama Islam untuk membentuk peserta didik menjadi *insan kamil* membutuhkan sebuah proses dan bimbingan dari seorang guru. Guru berperan untuk menggali, mengembangkan dan juga mengaktualisasikan potensi peserta didik sesuai dengan ajaran Islam (Maula dkk, 2021: 27). Peran dan fungsi guru berpengaruh terhadap pembelajaran yang mana secara khusus guru memiliki peran dan fungsi untuk mendorong, memfasilitasi, dan membimbing siswa dalam belajar. Allah Subhanahu wata'ala berfirman dalam surah An-Nahl ayat 125:

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ  
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

*“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”*

Dalam pembelajaran PAI seorang guru harus bisa mengemas pembelajaran dengan menarik, selama ini pembelajaran PAI masih bersifat monoton. Guru seringkali

menggunakan metode monolog yang sering kali terkesan membosankan. Banyak sekali masalah yang terjadi dalam pembelajaran terlebih di masa pandemi seperti sekarang ini. Saat ini, masih banyaknya guru yang kurang mampu memanfaatkan kemajuan teknologi untuk dijadikan media pembelajaran sehingga enggan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dan kemudian beralih dengan sekedar memberikan tugas-tugas saja. Akibatnya, siswa terkadang sering mengalami kejenuhan yang disebabkan pembelajaran terlalu monoton yang setiap harinya siswa mengerjakan kegiatan yang selalu sama. Hal-hal seperti ini yang diduga membuat motivasi belajar siswa menurun. Oleh karena itu guru harus bisa merubah hal tersebut dengan tujuan untuk memotivasi siswa dan menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran di masa pandemi ini. Proses belajar mengajar akan efektif apabila siswa memiliki motivasi dalam belajar dalam dirinya. Oleh karenanya, motivasi belajar menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam tercapainya sebuah tujuan pembelajaran (Emda, 2017:173).

Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya, salah satu masalah yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran adalah motivasi belajar siswa itu sendiri. Motivasi diambil dari bahasa latin yaitu *movere* yang berarti menggerakkan atau dorongan. Motivasi juga diambil dari kata dasar motif, yang artinya suatu keinginan, daya penggerak, perangsang, atau segala sesuatu yang membuat individu melakukan suatu tindakan (Hasibuan & Panjaitan, 2020:61). Secara garis besar, motivasi dibedakan menjadi dua macam, yaitu motivasi intrinsik yang mana motivasi ini hadir sepenuhnya berasal dari dalam diri individu, dan motivasi ekstrinsik yang muncul sepenuhnya berasal dari luar diri individu dan murni dipengaruhi dari luar individu tersebut.

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri pembelajar yang menimbulkan perbuatan belajar. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Perannya yang khusus adalah dalam menambah energi, merasa senang dan bersemangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi yang kuat akan memiliki banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar (Sardiman, 2016: 75). Seperti halnya yang dikatakan Winkel dalam Asrori (2020:117) bahwa "motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan bentuk kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan".

Sehingga dapat dikatakan bahwa motivasi belajar adalah suatu kondisi mental/psikologis yang mendorong siswa untuk belajar dengan sungguh-sungguh, yang pada akhirnya akan membentuk suatu teknik pembelajaran siswa yang terstruktur, serius, fokus dan dapat menyeleksi kegiatannya. Atau dapat disimpulkan juga bahwa motivasi belajar berarti segala sesuatu yang ditunjukkan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada seseorang yang melakukan kegiatan belajar agar

menjadi lebih giat lagi dalam belajarnya dan juga memperoleh prestasi yang lebih baik lagi.

Ada banyak hal yang membuat motivasi belajar siswa ini muncul, salah satunya ialah penggunaan media yang digunakan oleh pendidik saat sedang melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan Nurdyansyah (2019:58-64) yaitu fungsi media pembelajaran diantaranya dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran data, meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran, meningkatkan minat dan motivasi. Adapun kata media sendiri berasal dari Bahasa latin "*medium*" yang artinya perantara, Sedangkan dalam Bahasa Arab media berasal dari kata "*Wasaila*" yang artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Sumiharsono & Hasanah, 2017:9). Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran ini dapat dibuat dan disesuaikan dengan gaya belajar siswa, sehingga dapat memberikan kesempatan dan pilihan peserta didik sesuai gaya belajarnya. Dengan adanya media, pembelajaran menjadi lebih vaiatif dan tidak monoton. Di masa sekarang ini ada banyak hal yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, salah satunya ialah menggunakan aplikasi quizizz

Quizizz merupakan media pembelajaran berbasis *online* yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Media berbasis web ini digunakan untuk berlatih mengerjakan soal dengan cara yang berbeda yaitu berisikan soal-soal pilihan yang dikerjakan seperti mengerjakan kuis online (Lisarani, dkk. 2021:30). Menurut Salsabila, dkk (2020:165) quizizz ini merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, aplikasi ini juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Selanjutnya menurut Amornechewin dalam Ahmad, Latif & Yakin, (2021:103) memaparkan bahwa:

Quizizz adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan fitur-fitur menarik. Quizizz merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multiplayer yang dapat diakses melalui perangkat apapun seperti komputer, *smartphone*, atau tablet untuk menyelesaikan kuis tersebut.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa quizizz adalah media atau aplikasi berbasis *online* berbentuk *game* latihan soal maupun presentasi daring yang membantu guru untuk mendistribusikan materi pembelajaran guna lebih mudah dipahami oleh siswa dengan fitur-fitur menarik didalamnya. Dengan adanya aplikasi quizizz yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran tentunya ini akan dapat merubah proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan lebih menarik.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangk topic "korelasi penggunaan media quizizz

dengan motivasi belajar siswa” yang mana tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada korelasi ataupun hubungan yang signifikan antara penggunaan media quizz dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif korelasional, peneliti mengumpulkan data berupa angka-angka melalui instrumen penelitian dan menganalisisnya menggunakan statistik. Kemudian berdasarkan hasil data tersebut mencari hubungan antara variabel (X) dan variabel (Y). Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Bogor, yang berlokasi di jalan Ir. H. Juanda No. 16 RT.04/RW.01, Kelurahan Paledang, Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor, Jawa Barat. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan Januari tahun 2022.

Penelitian ini difokuskan kepada siswa kelas VIII, yang artinya populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 1 Bogor yaitu sebanyak 296 siswa. Arikunto dalam Ninit Alfianika (2018:100-101) mengatakan bahwa, jika jumlah populasi lebih dari seratus maka sampel penelitian diambil berkisar 10-25% dari jumlah populasi, sedangkan jika jumlah populasi kurang dari seratus maka seluruh populasi dijadikan sampel. Oleh karena itu, sampel penelitian ini adalah 25% siswa kelas VIII SMPN 1 Bogor, yaitu 74 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik angket (kuesioner) dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis datanya menggunakan teknik statistik yaitu menghitung korelasi *product moment* untuk mencari hubungan antara kedua variabel, serta menghitung koefisien determinasi dan melakukan pengujian hipotesis.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembahasan hasil penelitian ini akan mendeskripsikan hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang telah dibahas. Pada dasarnya setiap peserta didik memiliki motivasi belajar dalam diri individu yang biasa disebut factor intrinsic, namun dalam hal belajar terutama disekolah tidaklah cukup hanya berdasarkan dorongan dari dalam individu, artinya peran rangsangan juga sangat penting dalam hal ini. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi salah satu unsur yang penting dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk memotivasi dan berkomunikasi dengan siswa agar lebih efektif, maka pemanfaatan media pembelajaran dapat merangsang siswa untuk belajar. Sebagaimana menurut Yuliani H & Winata (2017:32) dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa;

Media pembelajaran berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa yang artinya bahwa apabila tingkat penggunaan media pembelajaran menurun atau kurang maka tingkat motivasi belajar akan menurun. Dengan demikian setiap peningkatan media pembelajaran akan diikuti oleh peningkatan dari motivasi

belajar. Media pembelajaran juga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa melalui motivasi belajar.

Adapun pada penelitian ini, untuk mengetahui hubungan penggunaan quizizz (Variabel X) dengan motivasi belajar siswa (Variabel Y), peneliti menggunakan data yang diperoleh dari hasil penyebaran angket melalui *Google Form* kepada siswa kelas VIII SMPN 1 Bogor. Peneliti menyebarkan angket kepada 74 responden yang di dalamnya terdapat 15 pernyataan untuk penggunaan quizizz (Variabel X) dan 14 pernyataan terkait motivasi belajar (Variabel Y). Kemudian masing-masing dari pernyataan diberi skor dan dijumlahkan secara total. Setelah data didapatkan selanjutnya peneliti akan mengolah data tersebut dengan perhitungan statistik menggunakan bantuan IBM SPSS 26 dengan hasil sebagai berikut :

**Table 1. Deskripsi Data Variabel X**

Statistics		
Quizizz		
N	Valid	74
	Missing	0
Mean		44.64
Median		44.00
Std. Deviation		4.779
Variance		22.838
Range		28
Minimum		31
Maximum		59
Sum		3303

**Table 2. Deskripsi Data Variabel Y**

Statistics		
Motivasi		
N	Valid	74
	Missing	0
Mean		45.80
Median		45.50
Std. Deviation		4.685
Variance		21.945
Range		21
Minimum		35
Maximum		56
Sum		3389

Selanjutnya, peneliti mengklasifikasikan dan mengkategorikan data angket penggunaan media quizizz dan juga motivasi belajar siswa dalam tabel distribusi frekuensi. Adapun klasifikasi dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Table 3. Kategori Hasil Kuesioner Variabel X**

Kategori	Interval	F	%
Sangat Tinggi	> 51.808	7	9.46
Tinggi	47.029 - 51.808	9	12.16
Sedang	42.251 - 47.029	39	52.7
Rendah	37.472 - 42.251	15	20.27
Sangat Rendah	<37.472	4	5.41
<b>Total</b>		<b>74</b>	<b>100%</b>

**Table 4. Kategori Hasil Kuesioner Variabel Y**

Kategori	Interval	F	%
Sangat Tinggi	> 52.827	6	8.11
Tinggi	48.142 - 52.827	16	21.62
Sedang	43.458 - 48.142	22	29.73
Rendah	38.773 - 43.458	28	37.84
Sangat Rendah	<38.773	2	2.7
<b>Total</b>		<b>74</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil angket penggunaan media quizizz diketahui bahwa 74 responden yang menjadi sampel penelitian sebanyak 7 responden atau 9,46 % memiliki kategori sangat tinggi, 12,16% atau sebanyak 9 responden memiliki kategori yang tinggi mengenai penggunaan media quizizz, selanjutnya 52,7% atau sebanyak 39 responden memiliki kategori sedang mengenai penggunaan media quizizz, 20,27% atau sebanyak 15 responden berada pada kategori rendah, dan yang terakhir 5,41% atau sebanyak 4 responden yang berada pada kategori sangat rendah mengenai penggunaan media quizizz.

Sedangkan pada motivasi belajar siswa berdasarkan data yang telah diperoleh sebelumnya dapat diketahui bahwa dari 74 responden yang menjadi sampel terlihat bahwa terdapat 6 responden atau sekitar 8,11 % memiliki kategori sangat tinggi, selanjutnya sebanyak 16 responden atau sekitar 21,62% memiliki kategori tinggi terkait motivasi belajar, sebanyak 22 responden atau sekitar 29,73% memiliki kategori sedang terkait motivasi belajar, 28 responden atau sekitar 37,84% berada pada kategori rendah, dan sebanyak 2 responden atau sekitar 2,7% berada pada kategori sangat rendah terkait motivasi belajar.

Untuk mengetahui apakah teknik analisis data dapat dilakukan atau tidak maka dapat diujikan dengan uji normalitas. Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Uji normalitas ini menggunakan Kolmogrov-Smirov dengan bantuan IBM SPSS 26. Uji normalitas data ini dilakukan untuk uji t sebagai prasyarat analisis. Adapun kriteria pengujian sebagai berikut:

- 1)  $H_a$  diterima jika taraf signifikan lebih besar dari 0,05
- 2)  $H_o$  ditolak jika taraf signifikan lebih kecil dari 0,05.

**Table 5. Hasil Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		74
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.07101900
Most Extreme Differences	Absolute	.068
	Positive	.054
	Negative	-.068
Test Statistic		.068
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (Asym. Sig. 2 Tailed) ialah 0,2. Karena nilai signifikansi lebih dari 0,05 atau  $0,2 > 0,05$ , maka data berdistribusi normal dan uji instrument prasyarat yaitu uji normalitas telah terpenuhi.

Selanjutnya uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang linear atau tidak antara variabel X dengan variabel Y. Uji linearitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS 26. Adapun pengambilan keputusan dalam uji normalitas bahwa jika nilai Sig  $> 0,05$  maka data linear sedangkan jika nilai Sig  $< 0,05$  maka data tidak linear. Berikut hasil uji linearitas data.

**Table 6. Hasil Uji Linieritas**

ANOVA Table					
	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.

Motivasi *	Between	(Combined)	764.064	21	36.384	2.258	.009
Quizizz	Groups	Linearity	392.116	1	392.116	24.335	.000
		Deviation from Linearity	371.948	20	18.597	1.154	.329
	Within Groups		837.895	52	16.113		
	Total		1601.959	73			

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi 0,329 lebih besar dari 0,05 atau  $0,329 > 0,05$ , berarti terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara menggunakan media quizizz (X) dengan motivasi belajar siswa (Y). Maka hubungan kedua variabel tersebut linear dan uji hipotesis dapat dilakukan.

Setelah data mengenai penggunaan media quizizz dan juga motivasi belajar siswa berhasil dikumpulkan dan uji hipotesis dapat dilakukan, maka selanjutnya peneliti akan melakukan uji korelasi. Adapun pengujian ini dilakukan dengan bantuan SPSS 26. Hasil uji korelasi dapat dilihat pada table berikut:

**Table 7. Hasil Korelasi**

Correlations			
		Quizizz	Motivasi
Quizizz	Pearson Correlation	1	.495**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	74	74
Motivasi	Pearson Correlation	.495**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	74	74

Hasil perhitungan koefisien korelasi antara variabel penggunaan media quizizz (X) dengan variabel motivasi belajar siswa (Y) diperoleh nilai  $r_{hitung}$  sebesar = 0,495. Demikian jika dibanding nilai  $r_{hitung}$  dengan nilai  $r_{tabel}$ , dengan mengambil taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan  $n - 2 = 74 - 2 = 72$ . Berdasarkan hasil  $r_{xy}$  dan nilai  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%, diperoleh hasil masing-masing yaitu  $r_{hitung}$  sebesar 0,495 dan  $r_{tabel}$  sebesar 0,232. Dengan demikian bahwa nilai  $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,495 > 0,232$ . Hal ini menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, artinya terdapat korelasi positif antara penggunaan media quizizz (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y). Nilai korelasi ini jika diinterpretasikan pada nilai koefisien korelasi, maka dikategorikan sedang atau

cukup tingkat hubungannya. Berdasarkan hasil tersebut maka dinyatakan bahwa ada hubungan antara penggunaan media quizizz dengan motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Bogor.

Selanjutnya peneliti mencari seberapa besarkah koefisien determinasi. Berdasarkan hasil koefisien detrmniasi tersebut, diketahui KP sebesar 24,5% sehingga dapat diketahui besarnya sumbangan (kontribusi) variabel penggunaan media quizizz (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y) adalah 24.5% atau .dapat disimpulkan bahwa penggunaan media quizizz memberikan kontribusi (sumbangan) terhadap motivasi belajar siswa sebesar 24,5%, dan sisanya 75,5% ditentukan oleh faktor lain. Kemudian berdasarkan pengujian signifikansi koefisien korelasi dengan menggunakan rumus uji t diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,833 dan nilai  $t_{tabel}$  pada  $\alpha = 0,05$  sebesar 1,666. Dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel} = 4,833 > 1,666$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berbunyi terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media quizizz dengan motivasi belajar siswa.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian berdasarkan data yang dikumpulkan, ditabulasikan, dan diinterpretasikan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media quizizz kepada peserta didik terlihat 9,46 % memiliki kategori sangat tinggi, 12,16% memiliki kategori tinggi, 52,7% memiliki kategori sedang, 20,27% memiliki kategori rendah dan 5,41% berada pada kategori sangat rendah. Sedangkan pada motivasi belajar siswa berdasarkan data yang telah diperoleh sebelumnya terlihat 8,11% memiliki kategori sangat tinggi, 21,62% memiliki kategori tinggi, 29,73% memiliki kategori sedang, 37,84% memiliki kategori rendah, dan 2,7% berada pada kategori sangat rendah.

Hasil perhitungan koefisien korelasi antara penggunaan media quizizz dengan variabel motivasi belajar siswa diperoleh nilai  $r_{hitung}$  sebesar = 0,495. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi hubungan yang sedang atau cukup antara penggunaan media quizizz dengan motivasi belajar siswa. Sedangkan arah hubungannya adalah positif karena nilai  $r$  positif. Selanjutnya berdasarkan hasil koefisien determinasi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media quizizz memberikan kontribusi (sumbangan) terhadap motivasi belajar siswa sebesar 24,5%, dan sisanya 75,5% ditentukan oleh faktor lain. Kemudian berdasarkan pengujian signifikansi koefisien korelasi dengan menggunakan rumus uji t diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,833 dan nilai  $t_{tabel}$  pada  $\alpha = 0,05$  sebesar 1,666 yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dala kasus ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media quizizz berhubungan positif terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran PAI di SMPN 1 Bogor.

## DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, H., Latif, A. & Yakin, A. Al (2021) *Media Quizizz sebagai Aplikasi Assesment Pembelajaran*. Yogyakarta: CV. Nas Media Pustaka.

- Alfianika, N. (2018) *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Asrori (2020) *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. Purwokerto: Penerbit CV. Pena Persada.
- Emda, A. (2017) 'Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran', *Lantanida Journal*, 5(2), pp. 93–196.
- Fahrina, A., Amelia, K. & Zahara, C. R. (2020) *Minda Guru Indonesia: Pandemi Corona, Disrupsi Pendidikan dan Kreatifitas Guru*. Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Hasibuan, H. R. & Panjaitan, R. wati (2020) 'Pemikiran Ibnu Qoyyim Tentang Proteksi Minat dan Motivasi Belajar dalam Kitab Ad-Daa' wa Ad-Dawaa', *Fitrah: Journal of Islamic Education (FJIE)*, 1(1), pp. 55–71.
- Lisarani, V. dkk. (2021) *Dilema Pendidikan Dimasa Pandemi COVID-19*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- Maula, I. dkk. (2021) *Pengembangan Metode Pembelajaran PAI di Masa Pandemi COVID-19*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia.
- Munir, M. M. (2021) *Strategi Pembelajaran Online (Pembelajaran Daring Pendidikan Agama Islam dan Peningkatan Motivasi Belajar Siswa)*. Surabaya: CV. Global Aksara Pres.
- Nurdyansyah (2019) *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Salsabila, U. H. dkk. (2020) 'Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA', *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4, pp. 163–172.
- Sardiman, A. M. (2016) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. 1st edn. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sumiharsono, R. & Hasanah, H. (2017) *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Sutiah, D. H. (2018) *Pengembangan Model pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Yuliani H, K. & Winata, H. (2017) 'Media Pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap Motivasi Belajar Siswa', *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 2, pp. 27–33.