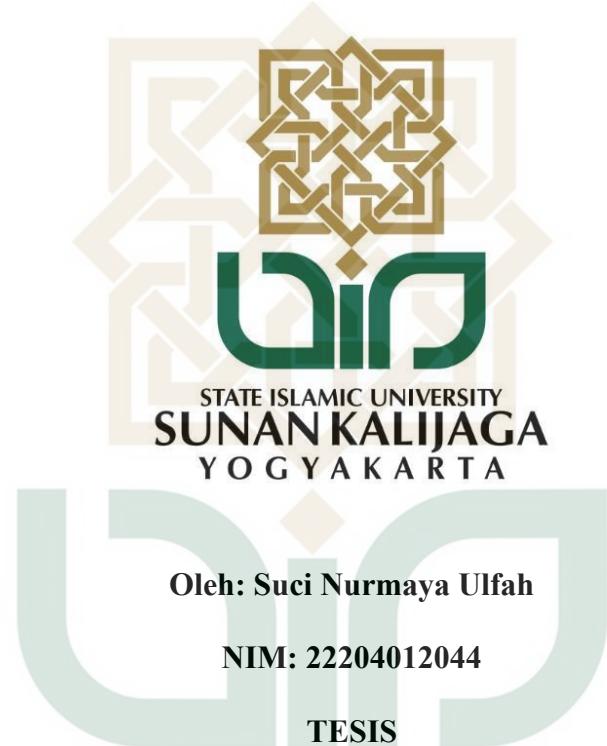


**PENERAPAN MEDIA BERBASIS *GAME EDUKASI QUIZIZZ* DALAM
PEMBELAJARAN AQIDAH AKHLAQ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK DI MTs NEGERI 5 SLEMAN YOGYAKARTA**



Oleh: Suci Nurmaya Ulfah

NIM: 22204012044

TESIS

Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan
Kalijaga untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Program Studi Pendidikan Agama Islam

YOGYAKARTA

2024

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	:	Suci Nurmaya Ulfah, S.Pd.
NIM	:	22204012044
Jenjang	:	Magister (S2)
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Fakultas	:	Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis saya ini adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 3 Desember 2024

Saya yang menyatakan,



Suci Nurmaya Ulfah, S.Pd.
NIM: 22204012044

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suci Nurmaya Ulfah, S.Pd.
NIM : 22204012044
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas
Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan bahwa naskah tesis ini keseluruhan adalah benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 3 Desember 2024

Saya yang menyatakan,



Suci Nurmaya Ulfah, S.Pd.
NIM: 22204012044

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-16/Un.02/DT/PP.00.9/01/2025

Tugas Akhir dengan judul : PENERAPAN MEDIA BERBASIS GAME EDUKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN AQIDAH AKHLAQ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI MTs NEGERI 5 SLEMAN YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SUCI NURMAYA ULFAH, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 22204012044
Telah diujikan pada : Rabu, 18 Desember 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

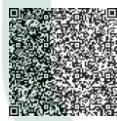
TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Prof. Dr. Istiningrah, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 677dc2435ede5



Pengaji I

Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A.

SIGNED



Pengaji II

Dr. Siti Fatonah, S.Pd., M.Pd

SIGNED

Valid ID: 6778e62013b3



Yogyakarta, 18 Desember 2024

UIN Sunan Kalijaga

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.

SIGNED

Valid ID: 677de5fad2fa9

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

PERSETUJUAN TIM PENGUJI

UJIAN TESIS

Tesis Berjudul :

PENERAPAN MEDIA BERBASIS GAME EDUKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN AQIDAH
AKHLAQ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI MTs NEGERI 5 SLEMAN
YOGYAKARTA

Nama : Suci Nurmaya Ulfah
NIM : 22204012044
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah disetujui tim penguji munaqosyah

Ketua/Pembimbing : Prof. Dr. Hj. Istiningishih, M.Pd.
Sekretaris/Penguji I : Prof. Dr. Suyadi, M.A.
Penguji II : Dr. Hj. Siti Fatonah, M. Pd.

(*[Signature]*)
(*[Signature]*)
(*[Signature]*)

Diuji di Yogyakarta pada :

Tanggal : 18 Desember 2024
Waktu : 09.00 - 10.00 WIB.
Hasil : A- (92)
IPK : 3,86
Predikat : Pujian (Cum Laude)

*coret yang tidak perlu

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan yang berjudul:

PENERAPAN MEDIA BERBASIS GAME EDUKASI QUIZIZZ

DALAM PEMBELAJARAN AQIDAH AKHLAQ

TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

DI MTs NEGERI 5 SLEMAN YOGYAKARTA

Yang ditulis oleh:

Nama : Suci Nurmaya Ulfah, S.Pd.

NIM : 22204012044

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 3 Desember 2024

Pembimbing



Prof. Dr. Istiningsih, M.Pd.
NIP: 197702172011011002

ABSTRAK

Suci Nurmaya Ulfah, Penerapan Media Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di MTs Negeri 5 Sleman Yogyakarta Tesis. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2024.

Penelitian ini mengkaji penerapan media berbasis game edukasi, khususnya Quizizz, dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di MTs Negeri 5 Sleman Yogyakarta. Latar belakang penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pendidikan agama Islam masih relatif baru dan belum sepenuhnya dioptimalkan. Quizizz sebagai aplikasi game edukasi berpotensi membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, namun penelitian yang spesifik mengenai implementasinya dalam konteks Aqidah Akhlak masih terbatas.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi penerapan Quizizz dan mengidentifikasi dampaknya terhadap motivasi belajar peserta didik. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Proses analisis data mengikuti model Miles dan Huberman, yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pelaksanaan Quizizz dengan penyampaian materi yang lebih menarik dan interaktif, dimulai dari peserta didik menggunakan Hp masing-masing sebagai alat belajar untuk mengakses game edukasi Quizizz, kemudian peserta didik masuk dengan mengakses kode akses yang dibagikan guru melalui link yang dikirimkan di grub whatshap atau dengan melihat layar monitor yang di tampilkan guru di depan kelas, selanjutnya peserta didik menjawab soal kuis yang berjumlah 20 butir soal pilihan ganda yang ada di Quizizz dengan demikian peserta didik dapat secara aktif belajar dan sangat interaktif. Evaluasi melalui kuis memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik tentang pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan dengan penilaian harian menggunakan Quizizz peserta didik dapat melihat skor yang di hasilkan. Selain itu, bentuk-bentuk motivasi belajar seperti kompetisi sehat dan penghargaan berupa hadiah kecil juga berkontribusi pada peningkatan motivasi peserta didik, selain itu bentuk pujian yang diberikan guru membantu memenuhi kebutuhan psikologis peserta didik dengan demikian peserta didik merasa lebih diakui dan percaya diri. Adapun dampak yang diperoleh oleh peserta didik yaitu dengan meningkatkan fokus belajar, Quizizz membantu peserta didik tetap fokus dan terlibat dalam proses belajar, terutama dengan fitur-fitur menarik yang ada. Pembelajaran Menyenangkan, Pembelajaran Aqidah Akhlak menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga mereka lebih antusias untuk belajar. Tidak hanya banyaknya manfaat yang diperoleh, penelitian ini juga meneliti adanya tantangan terkait keterbatasan teknologi dan aksesibilitas, seperti masalah koneksi internet dan perangkat yang tidak memadai.

Kata Kunci : *Game Edukasi Quizizz , Aqidah Akhlak, Motivasi Belajar, Peserta Didik*

ABSTRACT

Suci Nurmaya Ulfah, Application of Educational Game-Based Media *Quizizz* in Learning Aqidah Akhlaq on Student Learning Motivation at MTs Negeri 5 Sleman Yogyakarta Thesis. Yogyakarta: Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Islamic Education and Teacher Training, UIN Sunan Kalijaga, 2024.

This study examines the application of educational game-based media, especially Quizizz, in learning Aqidah Akhlaq at MTs Negeri 5 Sleman Yogyakarta. The background of the study shows that the use of digital media in Islamic religious education is still relatively new and has not been fully optimized. Quizizz as an educational game application has the potential to make the learning process more interactive and enjoyable, but specific research on its implementation in the context of Aqidah Akhlaq is still limited.

The purpose of this study was to explore the implementation of Quizizz and identify its impact on students' learning motivation. The method used is a descriptive qualitative approach with data collection techniques through observation, in-depth interviews, and documentation. The data analysis process follows the Miles and Huberman model, which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions.

The results of the study showed that the use of Quizizz significantly increased students' learning motivation. The implementation of Quizizz with more interesting and interactive material delivery, starting from students using their respective cellphones as learning tools to access the Quizizz educational game, then students enter by accessing the access code shared by the teacher via a link sent in the WhatsApp group or by looking at the monitor screen displayed by the teacher in front of the class, then students answer the quiz questions totaling 20 multiple choice questions on Quizizz so that students can actively learn and be very interactive. Evaluation through quizzes provides direct feedback to students about their understanding of the material taught with daily assessments using Quizizz students can see the scores produced. In addition, forms of learning motivation such as healthy competition and awards in the form of small prizes also contribute to increasing student motivation, in addition, the form of praise given by the teacher helps meet the psychological needs of students so that students feel more recognized and confident. The impacts obtained by students are by increasing learning focus, Quizizz helps students stay focused and involved in the learning process, especially with the interesting features available. Fun Learning, Aqidah Akhlaq Learning becomes more interesting and easier to understand for students, so they are more enthusiastic about learning. Not only the many benefits obtained, this study also examines the challenges related to technological limitations and accessibility, such as internet connection problems and inadequate devices.

Keywords : *Quizizz Educational Game, Aqidah Akhlak, Learning Motivation, Students*

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.¹



¹ Mohamad Taufiq, *Add-ins Qur'an Kemenag in Ms. Word* (2005), dikutip pada 12 November 2024 pukul 12:06 WIB.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، نَبِيِّنَا وَحَبِيبِنَا وَشَفِيعِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٌ
وَعَلَى إِلَهِ وَصَاحِبِهِ أَجْعَمِينَ، وَمَنْ تَبَعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ

Alhamdulillahirabbil'aalamin, peneliti ucapkan sebagai ungkapan rasa syukur kehadirat Allah SWT yang memberikan nikmat sehat, nikmat Islam, dan nikmat iman, yang telah melimpahkan segala karunia rahmat, hidayah, inayah, pertolongan serta ridha-Nya sehingga penulis dapat merampungkan karya tulis ilmiah ini dengan baik. Salawat dan salam semoga tetap tercurah untuk sang *suri tauladan*, Baginda Nabi Agung Rasulullah Muhammad SAW yang selalu kita nantikan *syafa'atnya* baik di dunia maupun akhirat.

Tesis ini berisi tentang pembahasan mengenai “Penerapan Media Berbasis Game Edukasi Quizizz Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlaq Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di MTs Negeri 5 Sleman Yogyakarta”. Dengan penuh kesadaran penulis mengakui bahwa penyusunan Tesis ini tidak dapat selesai tanpa adanya dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan seluruh kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Noorhaidi. M.A., M.Phil., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta;
2. Bapak Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selalu Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf fakultas atas bimbingan akademis dan pelayanan administratif yang telah diberikan;
3. Ibu Dr. Dwi Ratnasari, S.Ag., M.Ag. selaku Ketua Prodi Studi Magister Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sekaligus Dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingan, saran, dan pengarahan kepada peneliti;
4. Ibu Prof. Dr. Istiningsih, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Tesis yang dengan sabar dan ikhlas telah meluangkan waktu dan tenaganya dalam proses bimbingan serta memberikan pengarahan pada proses penyusunan Tesis ini.
5. Bapak Dr. Muqowim, M.Ag., sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberi dorongan kepada penulis sejak awal perkuliahan hingga proses penyelesaian Tesis ini.
6. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu dan wawasan serta membantu pengurusan administrasi selama menjalankan amanah di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
7. Kepada Kepala Sekolah, Bapak Guru, dan Ibu Guru dan Peserta didik di MTs Negeri 5 Sleman Yogyakarta yang sudah mendukung penelitian, meluangkan

- waktu untuk menjadi subjek penelitian serta memudahkan peneliti dalam pengambilan data penelitian.
8. Keluarga Peneliti yang selalu mendo'akan, mendukung, menguatkan, serta bersabar dalam membimbing penulis, ialah Bapak Dayat, Ibu Ai Yayah Rukayah, Teteh Yayang Nurliansyah, Adik Annisa Nursholihah, dan Adik Muhammad Rafka Maulana Yusuf. Berkat do'a mereka Allah SWT meridhai penyusunan Tesis ini.
 9. Kepada sahabat-sahabatku, dan untuk anak kost Khoirunnisa yang selalu memberi semangat, do'a, dukungan dan segala bentuk bantuannya kepada penulis untuk menyelesaikan Tesis ini.
 10. Teman seperjuangan teman-teman magister PAI angkatan 2023, PAI B angkatan 2023, sahabatku Jogja, *Thalabul 'Ilmi*, dan penyemangat-penyemangat yang telah hadir mengisi hari-hari.
 11. Seluruh pihak yang turut berperan dalam proses penyusunan Tesis dari awal hingga selesai, yang tidak dapat disebutkan satu persatu, penulis mengucapkan *jazakumullah khairan katsiran*. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah kalian berikan. *Allahumma Aamiin.*
- Peneliti berharap semoga amal baik beliau semua dapat diterima di sisi Allah SWT. dan mendapat balasan yang berlipat ganda, Aamiin. Dengan segala kerendahan hati, peneliti menyadari bahwa penelitian tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat peneliti harapkan. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi

pembaca umunya. Semoga peneliti semakin bisa mendekatkan diri kepada Allah SWT, dan bisa menambah keimanan serta mendapat berkah dari-Nya, Aamiin

Yogyakarta, 3 Desember 2024

Penyusun



Suci

Suci Nurmaya Ulfah, S.Pd.

22204012044



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PENGESAHAN	iv
PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
MOTTO	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian	13
D. Kajian Pustaka.....	15
1. Teori dan Penerapan Media Berbasis Game Edukasi Quiziz.....	22
a. Pengertian Penerapan	22
b. Pengertian Media Pembelajaran.....	23
c. Game Edukasi Quizizz	26
2. Pembelajaran Aqidah Akhlaq.....	45
a. Perencanaan pembelajaran	48
b. Pelaksanaan Pembelajaran	50
c. Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq	51

3. Motivasi Belajar.....	58
a. Pengertian Motivasi Belajar	58
b. Fungsi Motivasi Belajar	61
c. Aspek – aspek Motivasi Belajar.....	62
d. Bentuk-bentuk Motivasi dalam Belajar	66
e. Dampak yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	78
E. Sistematika Pembahasan	79
BAB II METODE PENELITIAN.....	81
A. Jenis Penelitian.....	81
B. Pendekatan Penelitian	82
C. Latar Penelitian/Setting Penelitian.....	84
D. Sumber Data.....	83
E. Teknik Pengumpulan Data	87
F. Teknik Analisis Data	91
G. Uji Keabsahan Data	92
BAB III PENERAPAN MEDIA BERBASIS <i>GAME EDUKASI QUIZIZZ</i> DALAM PEMBELAJARAN AQIDAH AKHLAQ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK.....	93
A. Penerapan <i>Game Edukasi Quizizz</i>	93
1. Pelaksanaan Penggunaan Game Edukasi Quizizz	98
2. Evaluasi Penggunaan Game Edukasi Quizizz	105
B. Bentuk Motivasi Belajar Melalui Game Edukasi Quizizz	111
1. Kompetisi positif.....	113
2. Hadiah	120
3. Puji.....	123
C. Dampak Penerapan Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik	126
a. Quizizz Meningkatkan Fokus Belajar Peserta Didik.....	128
b. Belajar Menyenangkan dengan Menerapakan Game Quizizz ..	131
c. Keterbatasan Teknologi dan Aksesibilitas	135
BAB IV PENUTUP	141

A. Kesimpulan.....	141
B. Saran	142
DAFTAR PUSTAKA	145
LAMPIRAN.....	149
DOKUMENTASI.....	211
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	212



DAFTAR TABEL

TABEL 1 Motivasi Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Game Edukasi *Quizizz*,
76.



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Langkah mengakses *Quizizz* , 42.

Gambar 2 Langkah Log in di *Quizizz* , 43.

Gambar 3 Langkah pembuatan materi, 43.

Gambar 4 Langkah pembuatan kuis, 44.

Gambar 5 Langkah pembuatan kuis, 44.

Gambar 6 Langkah pembuatan link materi dan soal, 45.

Gambar 7 Langkah pembuatan link materi dan soal, 45.

Gambar 8 Langkah pembuatan link materi dan soal, 46.

Gambar 9 Langkah pembuatan link materi dan soal, 46.

Gambar 10 Tampilan akhir setelah pembuatan kuis, 47.

Gambar 11 Langkah pembuatan *Lesson*, 47.

Gambar 12 Langkah Pembuatan *Lesson*, 47.

Gambar 13 Cara peserta didik untuk join kuis di aplikasi *Quizizz* , 48.

Gambar 14 Tampilan untuk memulai kuis, 49.

Grafik 15 Motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan *Quizizz*,
77.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia. Salah satu kegiatan yang sadar akan tujuan, maka pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang akan berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan. Kegiatan pendidikan sebagai suatu gejala budaya dalam masyarakat telah berlangsung baik di rumah tangga, sekolah maupun masyarakat.

Salah satu aspek yang sangat penting dalam membentuk karakter masyarakat adalah pendidikan. Pendidikan didefinisikan sebagai: "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar yang memungkinkan peserta didik menggunakan potensi keagamaannya untuk meningkatkan kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, dan akhlak mulia, yang dibutuhkan oleh masyarakat dan negara", menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003.²

Tujuan pendidikan berdasarkan pancasila adalah untuk meningkatkan dan memantapkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kecerdasan, keterampilan, pembentukan akhlak, penguatan kepribadian, dan penguatan nasionalisme dan cinta tanah air seseorang sehingga mereka dapat bertanggung jawab membangun bangsa.³

² Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), hal 11.

³ Rukiyati Rukiyati, "Tujuan Pendidikan Nasional Dalam Perspektif Pancasila," *Humanika* 19, no. 1 (2020): 56–69, <https://doi.org/10.21831/hum.v19i1.30160>.

Kualitas pendidikan harus diperhatikan, dan kualitas pendidikan dapat diukur dari tingkat keberhasilan peserta didik. Oleh karena itu, guru harus mendukung dan memfasilitasi proses belajar mengajar agar hasil belajar peserta didik bermanfaat baik untuk masa kini maupun masa depan.

Hasil studi PISA 2018 yang dirilis pada Selasa (3/12/2019) menunjukkan bahwa Indonesia berada di peringkat ke-74 dari 79 negara dalam kemampuan membaca; di peringkat ke-73 dalam matematika, dengan skor rata-rata 379; dan di peringkat ke-71 dalam sains, dengan skor rata-rata 396. Menurut hasil survei PISA, hanya 30% peserta didik di Indonesia mencapai kemampuan membaca level 2, sementara rerata negara OECD adalah 77%, dan rerata negara OECD adalah 11%, sedangkan Indonesia hanya 1%. Dalam bidang matematik, rerata negara OECD adalah 76%, dan rerata negara OECD adalah 11%, sedangkan Indonesia hanya 1%. Selama ini, aktivitas literasi hanya berkaitan dengan membaca dan menulis. Namun, dalam Deklarasi Praha tahun 2003, UNESCO menyatakan bahwa literasi informasi juga mencakup cara seseorang berkomunikasi dalam masyarakat dalam bentuk praktik dan hubungan sosial yang terkait dengan pengetahuan, bahasa, dan budaya. Deklarasi tersebut juga menyatakan bahwa literasi informasi juga terkait dengan kemampuan untuk mengidentifikasi, menentukan, menemukan, mengevaluasi, menciptakan, menggunakan, dan berkomunikasi secara efektif dan terorganisasi. Untuk berpartisipasi dalam masyarakat informasi, setiap orang harus memiliki kemampuan tersebut. Ini adalah hak dasar manusia untuk belajar sepanjang hayat. Karena literasi merupakan dasar dari semua

kompetensi pembelajaran, guru bertanggung jawab untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik mereka. Menurut *National Economic and Social Forum* (NESF), peserta didik yang memiliki kemampuan literasi yang rendah, yang berarti mereka tidak dapat membaca, menulis, dan berkomunikasi dengan baik, akan menghadapi masalah belajar di semua mata pelajaran, bahkan setelah putus sekolah, menjadi pengangguran, atau menjadi buruh kasar (pekerjaan yang tidak memiliki keterampilan), dan memiliki kesehatan fisik dan emosional yang buruk, yang sering menjadi penyebab utama kemiskinan dan tindakan kriminal.⁴

Deklarasi UNESCO tersebut juga menyebutkan bahwa literasi informasi terkait pula dengan kemampuan untuk mengidentifikasi, menentukan, menemukan, mengevaluasi, menciptakan secara efektif dan terorganisasi, menggunakan dan mengkomunikasikan informasi untuk mengatasi berbagai persoalan.⁵ Kemampuan-kemampuan tersebut perlu dimiliki tiap individu sebagai syarat untuk berpartisipasi dalam masyarakat informasi, dan itu bagian dari hak dasar manusia menyangkut pembelajaran sepanjang hayat. Kemampuan literasi peserta didik adalah tanggung jawab semua guru karena literasi menjadi pondasi kompetensi bagi semua pembelajaran. *National Economic and Social Forum* (NESF) menyatakan bahwa peserta didik yang memiliki kemampuan literasi yang rendah yakni tidak dapat membaca, menulis, dan berkomunikasi secara efektif akan menghadapi masalah belajar

⁴ Satgas Gerakan Literasi Sekolah Kemendikbud, *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019), hal.7

⁵ https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000388789_eng, pada tanggal 30 November 2024 pukul 11:11.

yang serius di semua mata pelajaran bahkan hingga putus sekolah, menjadi pengangguran atau menjadi buruh kasar (*lowskilled job*), memiliki kesehatan fisik dan emosional buruk yang sering menjadi faktor utama penyebab kemiskinan dan tindakan kriminal.

Sering bolos sekolah, eksklusi, dan penyalahgunaan narkoba dan alkohol terkait erat dengan kesulitan literasi. Selain itu, kurangnya literasi akan berdampak pada prestasi akademik, pilihan pekerjaan, dan kesejahteraan ekonomi di masa dewasa. Literasi adalah upaya untuk meningkatkan tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam Standar Isi Pendidikan Nasional. Setiap peristiwa pembelajaran mencakup kegiatan mendengarkan, membaca, memirsa, berbicara, dan menulis, di mana bahasa berfungsi sebagai alat utama untuk menyampaikan pengetahuan dan keterampilan. Selain simbol non-bahasa, seperti gambar, foto, dan video, juga digunakan. Logika berpikir juga digunakan dalam semua pembelajaran untuk menyelesaikan tugas dan menyampaikan pendapat.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses pembelajaran peserta didik. Proses pembelajaran dalam arti menyajikan bahan ajar yang dapat disalurkan melalui media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu untuk memberikan motivasi kepada peserta didik.⁶ Motivasi yang di maksud adalah motivasi untuk melakukan serangkaian aktivitas belajar demi mencapai kompetensi sebagai tujuan pembelajaran

⁶ Khamila Husna and Supriyadi Supriyadi, "Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 4, no. 1 (2023): 981–90, <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>.

yang diharapkan. Pembelajaran sebagai proses keterkaitan antara peserta didik dengan guru untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif. Pembelajaran yang dapat motivasi peserta didik dalam belajar dengan memperhatikan kesiapan peserta didik dalam belajar.

Sekolah, sebagai lembaga pendidikan formal, bertugas untuk mewujudkan cita-cita negara dalam mendidik anak-anak menjadi orang yang beriman, berakhhlak mulia, berpengetahuan, dan mahir dalam teknologi. Sebagai institusi pendidikan formal, sekolah mendidik peserta didik untuk memanfaatkan sepenuhnya potensi mereka untuk menghadapi tantangan saat ini dan di masa depan. Oleh karena itu, sekolah harus menjalankan pendidikan yang efektif dengan mempertimbangkan berbagai komponen yang mendukung keberhasilan pendidikan.

Metode belajar yang efektif telah dikembangkan oleh guru seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Metode ini memudahkan peserta didik untuk memahami apa yang diajarkan. Baik dalam bentuk pendekatan pembelajaran, model, strategi, teori belajar, dan model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan motivasi, yang berdampak pada tingkat prestasi. Faktor luarnya adalah penghargaan, lingkungan belajar yang baik, dan kegiatan belajar yang menarik.⁷

⁷ Shalom Grace C. Sugano and Leo A. Mamolo, “The Effects of Teaching Methodologies on Students’ Attitude and Motivation: A Meta-Analysis,” *International Journal of Instruction* 14, no. 3 (2021): 827–46, <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14348a>.

Ini menunjukkan fungsi guru sebagai fasilitator bagi peserta didiknya. Sebagai fasilitator, tugas utama guru adalah "memudahkan belajar" memberi kemudahan belajar, bukan hanya menceramahi atau mengajar. Kita membutuhkan guru yang demokratis, jujur, terbuka, dan siap untuk dikritik oleh peserta didiknya. Untuk kepentingan tersebut, guru merupakan komponen penting yang sangat penting yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran peserta didik. Guru bahkan sangat menentukan keberhasilan peserta didik dalam belajar. Prestasi belajar yang baik dapat dicapai jika peserta didik memiliki motivasi belajar dan model pembelajaran yang tepat dipilih. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai perencanaan yang mencakup kumpulan kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Oleh karena itu, model pembelajaran terdiri dari model, rencana, dan perangkat kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Setiap jenjang pendidikan, termasuk Madrasah Tsanawiah, harus mengajarkan agama, terutama agama Islam. Tujuan pendidikan agama Islam di MTs adalah untuk membentuk individu yang bersyukur sebagai makhluk Tuhan, yang rajin, giat, ulet, dan disiplin dalam berusaha untuk kesejahteraan hidup mereka baik di dunia maupun di akhirat.

Pelajaran agama Islam, termasuk mata pelajaran akidah dan akhlak, saat ini masih diberikan secara monoton dan terbatas pada teori-teori yang ditemukan dalam buku-buku tersebut. Akibatnya, peserta didik merasa jemu saat mengikuti pelajaran agama Islam. Selain itu, peserta didik hanya diberi pengetahuan teoritis tentang materi, tetapi

mereka tidak belajar tentang manfaat dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam konteks pascapandemi. Peserta didik harus lebih mandiri dalam pembelajaran mereka. Selain itu pelajaran Aqidah juga dapat membantu peserta didik menjadi terarahkan dalam prilaku sehari-hari, yang mana peneliti ketahui bahwa anak zaman sekarang sangat merosot nilai akhlaknya. Seperti yang terjadi di kalangan sekolah SMP dan MTs karena dimasa puber mereka akhlak menjadi kurang terarahkan karena dengan lingkungan yang kurang mendukung. Seperti adanya tawuran, sering mencontek, seringnya bolos berjama'ah dan lain sebagainya.

Pendidikan Aqidah Akhlak memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik agar memiliki akhlak yang baik serta pemahaman yang kuat tentang nilai-nilai keagamaan. Namun, tantangan dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di sekolah, khususnya di Madrasah Tsanawiyah (MTs), adalah bagaimana membuat materi yang cukup abstrak ini menjadi menarik dan relevan bagi siswa. Motivasi belajar siswa sering kali menjadi faktor kunci yang menentukan keberhasilan pemahaman materi ini. Rendahnya motivasi belajar dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang konvensional, yang kurang melibatkan siswa secara aktif dan interaktif.

Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, peserta didik lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran peserta didik kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu

pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik. Sehingga peserta didik dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktekkannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman.

Proses pembelajaran akan berhasil jika peserta didik memiliki motivasi untuk belajar. Salah satu cara untuk menumbuhkan motivasi tersebut adalah dengan menggunakan variasi metode, model, atau media yang belum dikenal oleh siswa sebelumnya, sehingga dapat menarik perhatian mereka untuk belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu bagi pendidik untuk menyampaikan materi dengan lebih jelas dan menarik, serta merupakan langkah penting yang diambil oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, media diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Untuk memenuhi kebutuhan peserta didik, guru menggunakan platform seperti Google Classroom, Zoom Meating, Microsof Teams, Quizizz , dan lainnya. Seperti yang dilakukan oleh MTs Negeri 5 Sleman, mereka menggunakan Quizizz sebagai alat pendidikan dan evaluasi.

Game edukasi *Quizizz* adalah sebuah media berbasis web yang berfungsi sebagai alat untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pendidikan, baik di kelas maupun di luar kelas. Permainan ini dapat digunakan sebagai pekerjaan rumah atau dalam pembelajaran di luar kelas. Permainan dapat diakses melalui browser

atau melalui aplikasi di playstore dengan menggunakan kode atau link yang dibagikan oleh guru. Game juga memiliki laporan hasil belajar.

Di era digital saat ini, teknologi pendidikan berkembang pesat dan telah membuka peluang baru dalam penyampaian materi pelajaran, salah satunya dengan media berbasis game edukasi. Salah satu platform yang cukup populer adalah Quizizz , sebuah aplikasi berbasis game yang menggabungkan elemen kompetisi dan interaksi dalam proses pembelajaran. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran tidak hanya memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang menyenangkan tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam belajar. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam, meningkatkan pemahaman konsep, dan membantu peserta didik untuk lebih fokus terhadap materi yang dipelajari.

MTsN 5 Sleman Yogyakarta adalah lembaga pendidikan yang telah mengikuti perkembangan zaman, termasuk penggunaan media elektronik dalam pembelajaran. Salah satu penggunaan media elektronik yang digunakan di MTsN 5 Sleman Yogyakarta adalah game edukasi Quizizz , yang bertujuan untuk mengurangi kecurangan dalam kegiatan evaluasi, terutama dalam hal kejujuran saat ulangan harian mata pelajaran Aqidah AkhlAQ. Sebelum menggunakan game, peserta didik harus mempertimbangkan untuk menggunakannya. Salah satu alasan guru menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran adalah peralihan dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan untuk menggunakan AKM

(Asesmen Kompetensi Minimum), pada setiap kegiatan evaluasi pembelajaran, seperti ulangan harian, PTS (Penilaian Tengah Semester), PAS (Penilaian Akhir Semester). Akibatnya, guru harus terus berinovasi untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Salah satu cara untuk melakukan ini adalah dengan menggunakan game edukasi *Quizizz* sebagai alat pembelajaran. Salah satu tujuan guru dan peserta didik adalah untuk menciptakan lingkungan kelas yang menyenangkan namun tetap ramah dan tidak mengurangi manfaat yang diperoleh.

Sebagai hasil dari penelitian yang dilakukan di MTsN 5 Sleman Yogyakarta, peneliti menemukan bahwa madrasah memiliki fasilitas media yang memadai yang memungkinkan peserta didik menggunakan keterampilan literasi digital untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Fasilitas madrasah termasuk dua laboratorium, komputer, dan wifi, yang memberikan peserta didik kebebasan untuk menggunakan perangkat media digital untuk membantu mereka mencari informasi di internet. Selain itu, ada kebijakan sekolah yang memungkinkan peserta didik membawa ponsel mereka sendiri, tetapi hanya untuk waktu terbatas di kelas. Namun, ada beberapa hal yang menghalangi pembelajaran digital, seperti jaringan internet yang tidak memadai dan kurang stabil karena sekolah berada di daerah pemukiman.

Faktor lain yang menghambat adalah masalah ekonomi orangtua, yang tidak dapat memenuhi kebutuhan pendidikan anak seperti membeli handphone dan membeli paket atau kuota, serta perhatian yang kurang dari orangtua terhadap kebutuhan pendidikan anak. Faktor lain yang diketahui oleh pendidik yang peneliti teliti bahwa beberapa

peserta didik tidak tertib. Contohnya, mereka menggunakan waktu mereka untuk bermain game di luar kelas dan mengakses situs web lain seperti YouTube, Tiktok, dan Instagram untuk melihat konten yang tidak mendidik, Ini juga dilakukan selama kelas berlangsung dan ada juga peserta didik yang asyik main Hp ketika sudah waktunya berjama'ah mereka malah membolos dan memilih main HP. Hal ini akan membuat peserta didik menjadi kurang baik akhlanya karena mereka akan mencontoh apa yang mereka lihat dan yang mereka lakukan kebiasaan buruk mereka akan menjadi sebuah karakter jika tidak diarahkan dengan baik dari sekarang. Kurangnya fokus dalam belajar menjadi permasalahan, karena peserta didik sering bosen dan tidak terlalu bersemangat dalam belajar. Selain itu pembelajaran Agama itu cukup membosankan bagi anak-anak. Maka dari guru disini harus kreatif dan inovatif dalam menguasai media belajar seperti *Quizizz* sangat membantu dalam proses belajar mengajar.⁸ Dengan adanya *Quizizz* pembelajaran akan terasa menyenangkan dan membuat peserta didik lupa dengan kebiasaan buruk yang biasa mereka lakukan.

Dengan kata lain, jika pembelajaran Aqidah Akhlaq disampaikan secara kreatif dan inovatif, maka dengan menggunakan game edukasi seperti *Quizizz*, peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar. Dan dengan pembelajaran yang menyenangkan peserta didik perlahan-lahan akan terbiasa dengan memotivasi dirinya untuk selalu belajar dengan baik dan mulai menerapkan prilaku jujur, karena menggunakan *Quizizz* anak

⁸ AE, wawancara dengan Guru PAI di MTsN 5 Sleman pada hari Rabu tanggal 25-10-2023 pukul 11:00.

dilatih juga untuk jujur dengan mengerjakannya sendiri tanpa mencontek temannya. Secara tidak langsung peserta didik sudah mulai menerapkan Akhlaq yang baik. Di MTs Negeri 5 Sleman, sudah menerapkan belajar menggunakan digital yang menuntut peserta didik untuk belajar secara mandiri dan menjawab pertanyaan dengan benar. Dengan hal ini, peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan pelajaran tentang Aqidah Akhlaq menjadi lebih mudah dipahami.

Peneliti ingin mempelajari game edukasi *Quizizz* dalam pembelajaran Aqidah Akhlaq untuk memotivasi peserta didik dalam belajar. Karena Visi dan Misi MTsN 5 Sleman adalah untuk menjadi Madrasah yang unggul dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Peneliti ingin melihat bagaimana literasi digital dapat digunakan dalam pembelajaran Agama Islam dari latar belakang masalah tersebut. Karena itu, penelitian ini diberi judul “Eksplorasi Penggunaan Media Berbasis *Game Edukasi Quizizz* Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlaq Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di MTs Negeri 5 Sleman Yogyakarta”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Penerapan *Game Edukasi Quizizz* Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlaq Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Di MTsN 5 Sleman Yogyakarta?
2. Bagaimana Bentuk Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Aqidah Akhlaq Melalui Game Edukasi Quizizz di MTsN 5 Sleman Yogyakarta?

3. Bagaimana Dampak Penerapan Media berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar peserta didik di MTsN 5 Sleman Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

Berdasarkan fokus dan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang diharapkan dalam pembahasan ini adalah:

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk Menganalisis Penerapan *Game Edukasi Quizizz* Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlaq Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Di MTs Negeri 5 Sleman Yogyakarta.
 - b. Untuk Menganalisis Bentuk Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Aqidah Akhlaq Melalui Game Edukasi Quizizz di MTsN 5 Sleman Yogyakarta.
 - c. Untuk Menganalisis Dampak Penerapan media berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar peserta didik di MTsN 5 Sleman Yogyakarta.
2. Kegunaan Penelitian
 - a. Secara teoritisDapat memberikan dan memperluas khazanah keilmuan yang berkaitan dengan Penerapan Media Berbasis *Game Edukasi Quizizz* Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlaq Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di MTs Negeri 5 Sleman Yogyakarta sesuai dengan teori yang digunakan peneliti, serta temuan lapangan. Penulisan ini diharapkan bisa memberikan

masukan bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dengan implementasi literasi digital dalam pembelajaran, hasil penelitian ini juga diharapkan bisa menjadi motivasi untuk meningkatkan proses belajar mengajar di era digital. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi bahan kajian bagi usaha penelitian mengenai bagaimana Penerapan Media Berbasis *Game Edukasi Quizizz* Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlaq Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di MTs Negeri 5 Sleman Yogyakarta maupun sekolah lain yang relevan. Selain itu, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan, khususnya Penerapan Literasi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui sejauh mana Penerapan Media Berbasis *Game Edukasi Quizizz* Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlaq Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di MTs Negeri 5 Sleman Yogyakarta.

2) Bagi Sekolah

Hasil penelitian dapat bermanfaat dalam pengambilan kebijakan sekolah terkait dengan Penerapan Media Berbasis *Game Edukasi Quizizz* Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlaq Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Di MTs Negeri 5 Sleman Yogyakarta.

3) Bagi Kampus

Hasil penelitian dapat bermanfaat, khususnya Jurusan Pendidikan Agama Islam berguna sebagai literatur bagi peneliti selanjutnya yang akan mengadakan penelitian yang sama

D. Kajian Pustaka

Kajian pustaka adalah mengemukakan secara sistematis tentang hasil-hasil penelitian yang diperoleh peneliti terdahulu dan ada hubungannya dengan penelitian yang akan dilakukan. Peneliti telah mencatat beberapa penelitian yang relevan untuk mendukung penelitian ini, antara lain:

1. Jurnal yang ditulis oleh Nazila Pradita, dkk pada tahun 2024 dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS Semester Genap Di MTs. Mesra Pematangsiantar T.A 2023/2024*”.⁹

Hasil dari penelitian ini ialah: Quizizz sebagai aplikasi berbasis permainan menawarkan cara interaktif yang dapat menarik perhatian siswa dan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Media pembelajaran yang inovatif dapat membantu siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Quizizz menyediakan fitur-fitur menarik seperti avatar, tema, dan musik yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mengurangi kebosanan yang sering terjadi dalam metode

⁹ Nazila Pradita, Ulung Napitu, Jalatua H. Hasugian, “Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Semester Genap Di MTs. Mesra Pematangsiantar,” *Jurnal Nagur* ISSN: 2620 (2024): 12.

pembelajaran konvensional. Penelitian menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi siswa. Dengan menggunakan Quizizz , siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Persamaan penelitian jurnal tersebut dan penelitian yang peneliti lakukan ialah sama -sama membahas tentang penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif. bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta hasil belajar mereka. Penggunaan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih baik.

Perbedaan penelitian jurnal tersebut dan penelitian yang peneliti lakukan ialah Tesis ini berfokus pada pembelajaran aqidah akhlaq, sedangkan dalam jurnal tersebut lebih menekankan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ini menunjukkan perbedaan konteks dalam penerapan Quizizz . jurnal menggunakan metode kuantitatif eksperimen. Subjek penelitian Jurnal dilakukan di MTs Mesra Pematangsiantar, sedangkan Subjek Tesis yang peneliti teliti di MTs Negeri 5 Sleman Yogyakarta.

2. Jurnal yang ditulis oleh Lingga Nur Syahbany Ely, dkk pada tahun 2024 dengan judul “Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas VIII MTs Negeri I Maluku Tengah”.¹⁰

¹⁰ Titus Gaite Lingga Nur Syahbany Ely, Aisa Abas, “Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas Viii MTs Negeri I Maluku Tengah,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09 (2024): 176–77.

Hasil dari penelitian ini ialah: Penerapan Quizizz memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VIII MTs Negeri I Maluku Tengah.

Persamaan penelitian jurnal tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan ialah fokus pada Motivasi Belajar Baik jurnal ini maupun tesis peneliti fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa. Ini menunjukkan relevansi dalam konteks pendidikan yang lebih luas. Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran tersebut menggunakan aplikasi berbasis teknologi Quizizz , Metode penelitian jurnal tersebut Menggunakan Penelitian pre-test dan post-test untuk mengukur perubahan motivasi belajar.

Perbedaan jurnal tersebut dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada Subjek Mata Pelajaran jurnal ini fokus pada Pendidikan Pancasila, Subjek penelitian dari jurnal tersebut dilakukan di MTs Negeri I Maluku Tengah, sedangkan penelitian yang peneliti teliti dilakukan di MTsN 5 Sleman Yogyakarta.

3. Tesis yang ditulis oleh Sugiyanto pada tahun 2023 dengan judul "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Nurul Hidayah Majalangu Watukumpul Pemalang Tahun Pelajaran 2022/2023".¹¹

¹¹ Sugiyanto, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Islam Di Mts Nurul Hidayah Majalangu Watukumpul Pemalang Tahun Pelajaran 2022 / 2023 Tesis Pendidikan Agama Islam" (Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2023):1-4.

Hasil dari penelitian ini ialah: Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis Quizizz dapat mempengaruhi proses pembelajaran dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hasil menunjukkan bahwa implementasi Quizizz meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi diukur melalui perbandingan skor pre-test dan post-test, di mana terjadi peningkatan yang signifikan dalam nilai motivasi siswa setelah menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, dengan melakukan pengumpulan data melalui pre-test dan post-test untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penerapan Quizizz .

Persamaan dengan Tesis Fokus pada Motivasi Belajar, Baik jurnal ini maupun tesis peneliti sama-sama berfokus pada peningkatan motivasi belajar siswa. Keduanya memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, di mana Anda menggunakan game edukasi kuis (Quizizz) untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa.

Perbedaan dengan Tesis terletak pada subjek Mata Pelajaran, Jurnal ini berfokus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sedangkan tesis peneliti berfokus pada Aqidah Akhlaq. Ini menunjukkan perbedaan dalam konteks materi yang dipelajari. Konteks Geografis Penelitian dilakukan di MTs Nurul Hidayah Pemalang, sedangkan tesis peneliti dilakukan di MTsN 5 Sleman Yogyakarta.

4. Tesis yang ditulis oleh Dian Nur Rohmawati tahun 2022, dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Al-Quran Hadis melalui media Quizizz untuk siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah”.¹²

Hasil Penelitian ini ialah: mendeskripsikan produk pengembangan bahan ajar al Qur'an Hadis melalui media Quizizz kelas VIII Madrasah Tsanawiyah, lalu mengetahui efektivitas penggunaan bahan ajar al-Qur'an Hadis melalui media Quizizz untuk siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) model 4D oleh Thiagarajan, terdiri dari Define (pendefinisian), Design (perencanaan), Develop (pengembangan), *Dessiminate* (penyebaran). Hasil dari penelitian menunjukan perkembangan bahan ajar pada Pelajaran Al-Quran Hadis melalui media Quizizz pada siswa kelas VIII Madrasah Tsanawiyah, memenuhi kriteria layak berdasarkan validasi ahli materi 78%, ahli media 74% dan ahli pembelajaran sebesar 94%.

Persamaan dari penelitian ini adalah media pembelajaran yaitu menggunakan media Quizizz dalam Pelajaran PAI.

Perbedaan dari penelitian ini adalah dari metodologi penelitian yang menggunakan R&D sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian Kualitatif dan juga dari tujuan subjek penelitian Tesis tersebut di kelas VIII sedangkan peneliti meneliti peserta didik kelas VII. Dan tujuan penelitian yang peneliti teliti

¹² Dian Nur Rohmawati, “*Pengembangan Bahan Ajar Al-Qur'an Hadis Melalui Media Quizizz Untuk Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah*” (IAIN Kediri, 2022):12-14

yaitu untuk penerapan game edukasi Quizizz dalam Pembelajaran Aqidah Akhlaq terhadap Motivasi Belajar pada Peserta didik di MTsN 5 Sleman Yogyakarta.

5. Jurnal yang ditulis oleh Melisa Marlinton pada tahun 2022, dengan Judul “*Students’ Perceptions Of Quizizz Platform Utilization In English Learning Activity*”.¹³

Hasil Penelitian ini ialah: Penelitian ini dilakukan di SMP Tiara Nusantara dan bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa kelas 9 terhadap penggunaan platform Quizizz dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi yang positif terhadap penggunaan platform Quizizz dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini juga menyoroti bahwa penggunaan Quizizz sebagai platform pembelajaran berbasis game menjadi penting terutama selama pandemi COVID-19, siswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan Quizizz , dengan banyak yang setuju bahwa platform ini mudah digunakan, menyenangkan, dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam belajar bahasa Inggris. Siswa merasa termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Ketika pembelajaran berpindah dari tatap muka ke pembelajaran jarak jauh. Metode yang digunakan adalah survei dengan analisis statistik deskriptif.

¹³ Melisa Marlinton and Masagus Firdaus, “Students ’ Perceptions of Quizizz Platform Utilization in English Learning Activity,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Universitas PGRI Palembang 1*, no. Desember (2022): 109–15.

Persamaan dari penelitian jurnal dengan penelitian tesis yang akan diteliti sama-sama menggunakan platform Quizizz sebagai alat bantu pembelajaran yang berbasis game.

Perbedaannya terletak pada subjek penelitian dari jurnal tersebut subjek penelitian di SMP Tiara Nusantara sedangkan tesis peneliti subjek penelitiannya di MTs Negeri 5 Sleman Yogyakarta.

6. Jurnal yang ditulis oleh Alifah Nurul Irfani tahun 2021, dengan Judul "Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Wahid Hasyim Malang".¹⁴

Hasil penelitian ini ialah: membahas implementasi aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dalam konteks pendidikan agama. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Quizizz dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa selama proses pembelajaran. Menilai penggunaan Quizizz untuk meningkatkan interaksi dan motivasi siswa dalam mata pelajaran PAI, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya. Penggunaan Quizizz terbukti efektif dalam membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat menggunakan media ini, yang membantu mengurangi kebosanan selama pembelajaran daring.

¹⁴ Alifah Nurul Irfani, dkk."Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Smp Wahid Hasyim Malang". Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam. Vol.6 No.6 Tahun (2021): 101-106.

Persamaan fokus pada Peningkatan Motivasi Siswa, penelitian menekankan pentingnya meningkatkan motivasi siswa melalui metode pembelajaran yang inovatif, dan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Metodologi yang digunakan sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data.

Perbedaan Jurnal tersebut Fokus pada aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), sedangkan mata pelajaran yang digunakan peneliti fokus pada pembelajaran Aqidah Akhlaq dan Subjek penelitian jurnal di SMP Wahid Hasyim Malang, sedangkan tesis penelitian subjek penelitian di MTsN 5 Sleman Yogyakarta.

E. Kerangka Teori

1. Teori dan Penerapan Media Berbasis Game Edukasi Quiziz

a. Pengertian Penerapan

Secara etimologi pengertian penerapan berasal dari kata dasar “terap” yang diberi imbuhan awalan “pe” dan sukuks “an” yang berarti proses, cara, perbuatan yang menerapkan, pemasangan, perihal mempraktikkan. Saat yang sama, menurut pendapat beberapa ahli, penerapan untuk mencapai tujuan tertentu, untuk

kepentingan kelompok atau kelompok tertentu dan untuk mempraktikan teori, metode, atau perilaku tertentu lainnya.¹⁵

b. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa latin yakni “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Namun *Association of Education and Communication* (AECT) memberi batasan mengenai media yakni segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan segala bentuk pesan atau informasi.¹⁶

Menurut Azhar Arsyad mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Sehingga, film, televisi, foto, radio, rekaman audio ataupun video, dan bahan-bahan cetak lainnya merupakan media komunikasi. Jika media tersebut membawa pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud pegajaran maka media tersebut disebut media pembelajaran.¹⁷

Adapun Septy Nurfadhillah menyebutkan bahwa media jika dipahami secara garis besar merupakan manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan ataupun sikap. Sedangkan secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar lebih diartikan sebagai alat-alat grafis,

¹⁵ Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ktiga (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), hal. 1180.

¹⁶ Azhar Arsyad, *Edisi Revisi Media Pembelajaran* (Depok: PT Grafindo Persada, 2014), hal.3.

¹⁷ Ibid.,hal.3-4.

photografis, atau elektronis atau menangkap, memproses, dan menyusun kembali visual ataupun verbal.¹⁸

Sehingga dapat disimpulkan dari beberapa definisi diatas bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan atau pengetahuan serta dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar.

1) Fungsi Media Pembelajaran

Adapun fungsi utama media pembelajaran adalah untuk tujuan intruksional, dimana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan peserta didik baik dalam bentuk mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Di samping untuk membangkitkan motivasi atau minta peserta didik juga sebagai tujuan informasi yakni menyampaikan informasi kepada peserta didik.

Adapun menurut S. Gerlach dan P Ely dikutip oleh Septy Nurfadhillah menyebutkan bahwa fungsi media dalam proses pembelajaran yaitu, pertama dapat bersifat fikstif artinya media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan dan kemudian menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Kedua, dapat bersifat manipulatif artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau

¹⁸ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, 2021), hal.8.

kejadian dengan berbagai macam perubahan manipulasi sesuai keperluan seperti ukuran, warna, kecepatan, serta penyajian yang berulang, sehingga semua dapat diatur untuk dibawa dalam ruang kelas. Ketiga, dapat bersifat distributif artinya dengan menggunakan media dapat menjangkau sasaran yang lebih luas atau media mampu menjangkau audien dengan jumlah besar dalam satu kali penyajian secara serempak. Misalnya radio, televisi, ataupun video.¹⁹

2) Jenis-jenis Media Pembelajaran

Adapun menurut Septi Nurfadhillah menyebutkan bahwa media pembelajaran berdasarkan perkembangan teknologi dikelompokkan menjadi empat jenis. Pertama, media hasil teknologi cetak yakni cara untuk menyampaikan materi seperti buku dan materi visual statis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik.

Kedua, media teknologi audio-visual yaitu cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran media audio-visual merupakan produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran.

¹⁹ Ibid.,hal.31-35.

Ketiga, teknologi berbasis komputer yakni cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor, yang berfungsi untuk membantu memberikan materi tambahan serta latihan soal kepada peserta didik.

Keempat, teknologi gabungan yaitu cara untuk menghasilkan dan menyampaikan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.²⁰

c. Game Edukasi Quizizz

Quizizz bukanlah aplikasi baru, Quizizz sudah ada sejak tahun 2013 diluncurkan di India oleh Deepak Joy Cheenath dan Ankit Gupta mendirikan platfrom pembelajaran berbasis game. Baik cheenath dan gupta sebelumnya bekerja di bidang usaha Teknologi Informasi dunia sebelum berhenti dari pekerjaan mereka, mereka fokus menjadi pencipta edtech (Education Technology) yang berarti teknologi pendidikan. Semangat mereka adalah dalam pendidikan dan permainan, jadi mereka menyatukan elemen-elemen ini dan menciptakan Wizen World, sebuah permainan matematika berbasis avatar, meskipun game ini meningkat pesat di sektor pendidikan, awalnya mereka tidak dapat memenuhi kebutuhan akan konten baru: alih-alih menyerah, mereka berinovasi dan menciptakan Quizizz pada tahun 2015 untuk memberi guru alat untuk membuat konten mereka sendiri. Sementara staf mereka saat

²⁰ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran.*, hal.63-64.

itu sangat sedikit, dengan tenaga kerja kurang dari 20 orang (termasuk insinyur perangkat lunak, pengembangan, dan desainer), mereka memiliki rencana untuk menumbuhkan Quizizz lebih jauh secara finansial dengan mengembangkan model “gratis untuk semua” mereka menjadi model “premium” yang akan menawarkan layanan berbayar (misalnya, fitur belajar mandiri). Meskipun alat ini dapat digunakan untuk usaha lain seperti pelatihan perusahaan atau kampanye pemasaran, cheenath dan gupta bersikeras bahwa fokus utama pekerjaan mereka adalah dalam pendidikan dan membuat platform mereka dapat diakses semudah mungkin.²¹

Quizizz dibuat untuk mendukung guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini menggunakan metode pengajaran dan pembelajaran seperti kuis, di mana pengguna menjawab serangkaian pertanyaan secara mandiri dan bersaing dengan pengguna lain dalam kuis yang sama bagi guru aplikasi ini memudahkan pekerjaan guru karena tidak perlu mengoreksi pekerjaan rumah atau ulangan siswa, skor siswa akan muncul secara otomatis ketika siswa menyelesaikan kuis dan guru dapat mengunggah hasilnya. Aplikasi ini memiliki pengaturan waktu untuk setiap soal, sehingga dengan pengaturan ini aplikasi dapat meminimalisir kemungkinan kecurangan yang dapat dilakukan oleh siswa. selain itu, layar audiovisual membantu siswa fokus dan tenang saat mengerjakan ujian. Menurut sitorus and santoso yang

²¹ Lilis Suryani., et. Al. *Media Pembelajaran Digital untuk anak usia dini*, (Yogyakarta: Deepublish Digital 2023), hal 189-190.

dikutip dalam buku oleh lilis dkk. Bahwa Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis game online yang mirip dengan alat pembelajaran berbasis game lainnya, seperti kahoot, tetapi dalam Quizizz itu sendiri menawarkan beberapa fitur utama yang menguntungkan bagi guru dan siswa. Quizizz adalah aplikasi edukasi yang menerapkan konsep permainan. Antarmuka yang penuh warna, animasi, dan musik yang memberikan siswa pengalaman bermain. Setelah siswa menjawab setiap pertanyaan, Quizizz menampilkan gambar meme untuk melihat apakah jawabannya benar atau salah. Ini adalah suguhan bagi siswa.²²

Menurut Purba dikutip oleh Cahyani Amilda Citra merupakan aplikasi pendidikan berbasis *game* yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas untuk latihan interaktif serta menyenangkan.²³ Dengan menggunakan Quizizz peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas dengan menggunakan perangkat elektronik yang mereka miliki seperti handphone dan laptop. Berbeda dengan aplikasi pendidikan lainnya, Quizizz dilengkapi dengan fitur-fitur seperti avatar, tema, meme, dan music untuk menghibur ketika proses pengajaran berlangsung. Selain itu Quizizz juga dapat memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing, melatih kejujuran mereka

²² Lilis Suryani.,,,opcit., *Media Pembelajaran Digital untuk anak usia dini*, hal 44.

²³ Cahyani Amilda Citra dan Brilian Rosy, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Peserta didik Kelas X SMK Ketintan Surabaya,” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 8, No. 2, (2020), hal.254.

dan memotivasi mereka untuk terus belajar *Quizizz* dapat dikategorikan sebagai media yang berbasis digital dan *online* yang memiliki berbagai fitur yang cukup menarik seperti fitur kuis, survey, *game*, maupun diskusi lainnya. *Quizizz* dikemas dalam bentuk *web tool* dengan tujuan untuk membangun permainan kuis yang interaktif yang dapat diakses melalui website [www.*Quizizz*.com](http://www.Quizizz.com).

Selain itu *Quizizz* juga memiliki fitur “Homework”. Fitur ini dapat digunakan guru untuk memberikan tugas rumah kepada peserta didik dan dapat dibatasi waktu penggerjaan tugas, dan maksimal pengaturan waktu penggerjaan kuis dalam *Quizizz* adalah 2 minggu. Dalam aplikasi ini terdapat beberapa koleksi kuis yang beragam, kreatifitas guru diperlukan dalam menggunakan media *Quizizz*, dengan menggunakan media *Quizizz* peserta didik dibuat seolah-olah bermain dalam permainan sedangkan masih belajar. Dalam aplikasi ini akan menampilkan hasil belajar peserta didik melalui tampilan peringkat berdasarkan jumlah jawaban yang benar selain itu hasil belajar peserta didik juga sudah terekam dalam bentuk laporan yang dikemas dalam bentuk *file excel* sehingga guru akan dengan mudah untuk melihat perkembangan hasil belajar peserta didik.

1) Kelebihan dan Kekurangan Media *Quizizz*

Quizizz dapat dikatakan sebagai salah satu inovasi media evaluasi pembelajaran yang interaktif dengan berbagai kelebihan yang dapat dimanfaatkan salah satunya melalui fitur yang disajikan, selain itu media

ini juga dapat diakses baik di dalam kelas maupun diluar kelas.²⁴ Adapun kelebihan *Quizizz* yang lain diantaranya sebagai berikut:²⁵

- a. Mudah diakses kapanpun dan dimanapun berada. Terdapat musik yang mengiringi perngerjaan kuis dan *slide* pelajaran yang dapat membuat rileks peserta didik, dan apabila terganggu maka dapat dinonaktifkan.
- b. Terdapat motivasi setiap pergantian pertanyaan.
- c. Soal tersaji secara acak, sehingga meminimalisir terjadinya kecurangan.
- d. Jika jawaban yang dipilih peserta didik salah akan muncul jawaban yang benar sebagai pengoreksi.
- e. Ketika kuis berakhir akan muncul tampilan papan rangking yang diikuti dengan *review question* dengan tujuan peserta didik dapat mengetahu hasil belajar berupa score dan juga peringkat selain itu peserta didik dapat mencermati kembali jawaban yang telah dipilih selama pengeraaan soal berlangsung.
- f. Memudahkan guru dalam melakukan penilaian, karena sudah otomatis terekap dalam *file excel*.

²⁴ Cahyani Amilda Citra dan Brilian Rosy..hal 263.

²⁵ Alifah Nurul Irfani, dkk, “Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Wahid Hasyim Malang,” *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 6, No. 6, (2021), hal.103.

g. Selain memiliki kelebihan media *Quizizz* ini juga memiliki beberapa kekurangan.

2) Adapun kekurangannya yakni sebagai berikut:

Harus memiliki jaringan internet yang stabil, jika tidak maka peserta didik akan tertinggal dengan temannya dan yang paling fatal adalah ketika peserta didik tidak dapat bergabung untuk mengerjakan kuis.²⁶ Adanya penurunan peringkat meskipun peserta didik mengerjakan soal secara keseluruhan, karena ada *timer* yang membatasi sehingga apabila ada yang lebih unggul dengan jawaban tepat dan cepat maka peserta didik yang lain akan mengalami penurunan peringkat.²⁷

3) Evaluasi Pembelajaran Dengan Menggunakan Media *Quizizz*

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *Quizizz* tidak lepas dari prosedur evaluasi pembelajaran, karena prosedur pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan suatu kegiatan evaluasi.

Adapun prosedur evaluasi pembelajaran secara umum dapat diuraikan sebagai berikut:²⁸

²⁶ Ibid.,hal.103.

²⁷ Rafika, "Pengaruh Penggunaan Media Game *Quizizz* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas VII SMP Ar-ifai "I Gondang Legi" (Skripsi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021), hal.39.

²⁸ Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, hal. 88-114.

4) Perencanaan evaluasi

Perencanaan evaluasi merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam kegiatan evaluasi. Langkah ini merupakan langkah yang sangat berpengaruh untuk langkah selanjutnya, bahkan dapat mempengaruhi keefektifan prosedur evaluasi secara menyeluruh. Adapun hal-hal yang dapat dilakukan pada proses perencanaan evaluasi yakni sebagai berikut:

a. Menentukan tujuan penilaian

Dalam kegiatan penilaian, tentu guru memiliki maksud atau tujuan tertentu dalam hal ini tujuan penilaian harus dirumuskan dengan jelas dan ditentukan sejak awal. Rumusan tujuan penilaian harus memperhatikan domain hasil belajar, seperti domain kognitif, domain afektif, domain psikomotor.

b. Mengidentifikasi kompetensi dan hasil belajar

Kompetensi merupakan pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan nilai-nilai yang direfleksikan dalam berfikir dan bertindak. Dalam kurikulum berbasis kompetensi, semua jenis kompetensi dan hasil belajar sudah dirumuskan oleh tim pengembangan kurikulum. Guru tinggal mengidentifikasi kompetensi mana yang akan dinilai.

c. Menyusun kisi-kisi

Penyusunan kisi-kisi dimaksudkan agar materi penilaian benar-benar representative dan relevan dengan materi pembelajaran.

Kisi-kisi merupakan format pemetaan soal yang menggambarkan distribusi item untuk berbagai topik berdasarkan dengan kemampuan peserta didik. Kisi-kisi berfungsi sebagai pedoman untuk menulis soal menjadi perangkat tes.

- 5). Langkah-langkah Penggunaan Game Edukasi Quizizz sebagai berikut:
 - a. Buka link <https://Quizizz.com/>
 - b. Klik sign up untuk registrasi akun atau login jika sudah punya akun
 - c. Klik “sign up with google” untuk yang memiliki akun google atau “sign up with email” jika ingin menggunakan email.
 - d. pilih sesuai dengan profesi sekarang, apakah guru, peserta didik atau orang tua.
 - e. Masukkan negara, kode pos, nama sekolah
 - f. Klik Organizer dan klik continue cara membuat soal di quizz
 - g. klik open Quizizz oreator
 - h. Masukkan nama kuis, subject dan klik “next”
 - i. Klik create new question untuk membuat soal
 - j. Masukkan soal yang hendak di buat
 - k. Pilih “single answer” untuk satu jawaban benar dan pilih “multy select” untuk jawaban benar lebih dari satu.
 - l. Pilih jawaban yang benar dengan klik tandang centang di samping jawaban yang benar samapai menjadi warna hijau. Atur waktu dengan klik tanada

waktu di pojok kiri bawah “30 seconds”

m. jika sudah klik “save” untuk menyimpan dan “cancel” untuk batal membuat

soal.

n. Langkah selanjutnya, memulai quis secara langsung dengan klik “live game”

jika mau langsung menunggu responden atau klik “homework game” untuk memberi tanggal waktu mengerjakan.

o. Atur kuisnya sesuai yang di inginkan.

p. Setelah selesai diatur “Proceed”.

q. Kemudian bagikan link <https://Quizizz.com/join> dan meminta siswa memasukkan kode sesuai dengan yang dilihat di layar.

r. Minta siswa memasukkan nama.

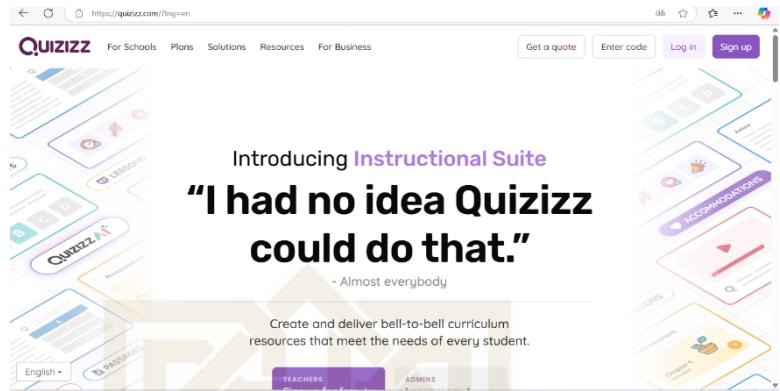
s. Quizizz bisa dimulai setelah siswa bergabung di dalam kuis (untuk live game), guru tinggal klik start.

t. Gawaiwebofficial, “Membuat Kuis Online Dengan Quizizz .com,”

<https://www.gawai.web.id/>, 2010., diakses tanggal 21 Maret 2023

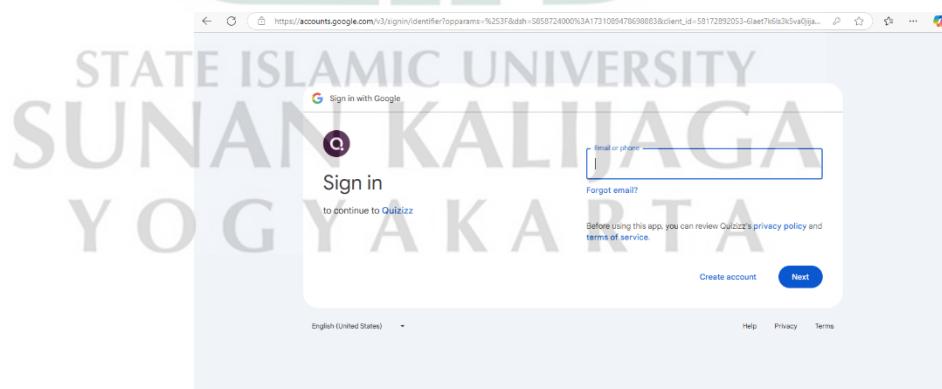
Untuk lebih jelasnya, berikut disertakan cara penggunaan aplikasi Quizizz dengan menggunakan gambar sebagai berikut:

1). Pengguna Sebagai Guru



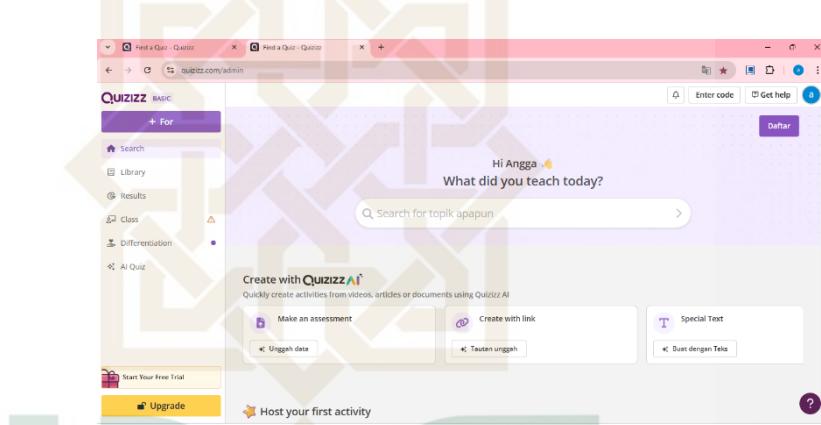
Gambar 1.1 Langkah mengakses Quizizz

Bagi pengguna *Quizizz* harus diketahui bahwa *Quizizz* dapat kita akses melalui aplikasi yang sudah didownload ataupun melalui web yang tersedia pada gadget masing-masing. Apabila kita menggunakan *Quizizz* melalui web maka tampilan yang akan anda temui seperti gambar diatas. Jika anda merupakan pengguna baru dan belum mempunyai akun, maka hal yang perlu anda lakukan hanyalah klik fitur “Sign up” lalu mendaftarkan akun anda.



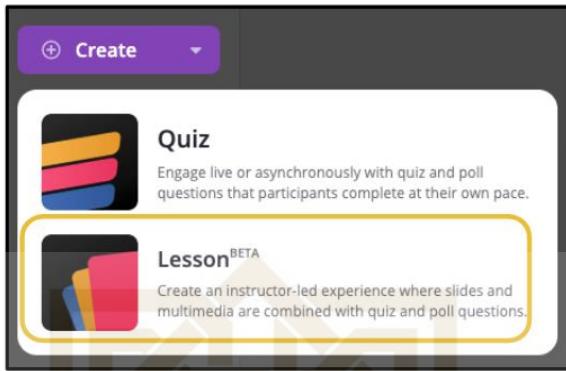
Gambar 1.2 Langkah Log in di Quizizz

Setelah proses sebelumnya berhasil, maka akan keluar tampilan seperti gambar diatas. Jika belum mempunyai akun silahkan untuk daftarkan terlebih dahulu namun jika sudah memiliki akun sebelumnya atau akun anda sudah terdaftar sebelumnya maka anda hanya mengklik fitur “log in” diatas.



Gambar 1.3 Langkah pembuatan materi

Jika anda sudah berhasil masuk kedalam Quizizz , maka akan keluar tampilan seperti di atas. Dalam Quizizz terdapat banyak manfaat yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik khususnya. Salah satunya dalam Quizizz terdapat fitur-fitur yang dapat digunakan untuk melakukan kuis interaktif maupun memasukan materi pembelajaran. Jika anda hendak menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran maka anda bisa mengklik fitur “create”.



Gambar 1.4 Langkah pembuatan kuis

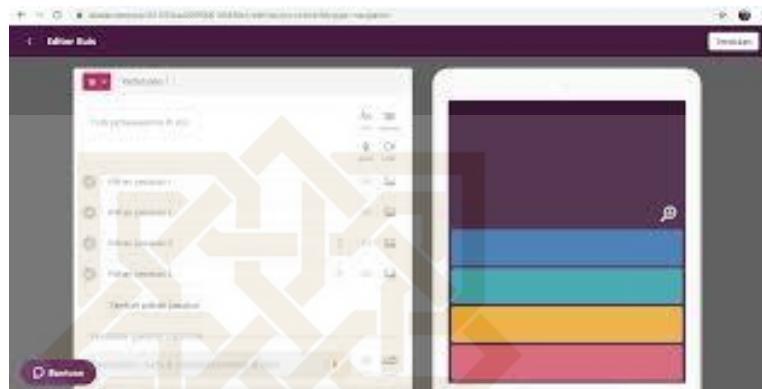
Jika sudah diklik fitur “create” , maka akan keluar tampilan seperti diatas dimana akan ada dua pilihan yang disediakan yaitu fitur “Quiz” yang berfungsi ketika kita sebagai pengguna hendak mengadakan kuis interaktif dan juga fitur “Leasson” yang berfungsi jika kita hendak memasukkan materi maupun tugas pembelajaran.



Gambar 1.5 Langkah pembuatan kuis

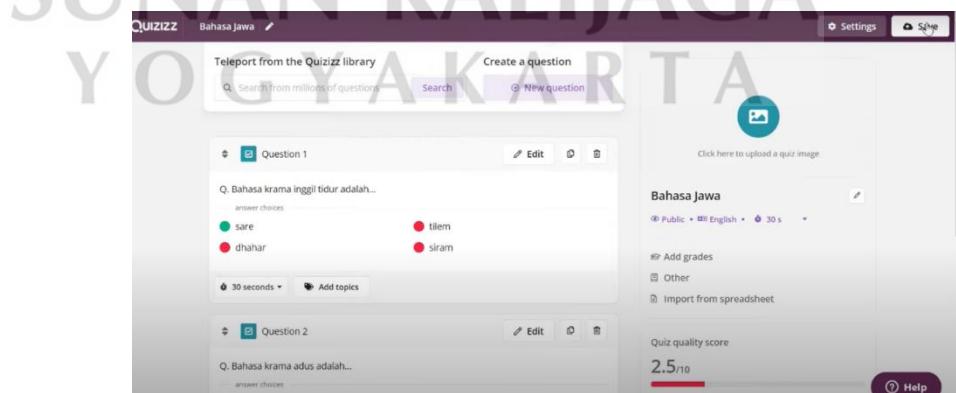
Jika dilangkah sebelumnya anda memilih fitur “quiz”, maka Quizizz akan menampilkan tampilan seperti di atas. Untuk memulai menggunakan Quizizz sebagai kuis interaktif maka akan muncul pilihan-

pilihan di atas. Penggunaan fitur-fitur di atas dapat anda gunakan sesuai kebutuhan pada saat proses pembelajaran.



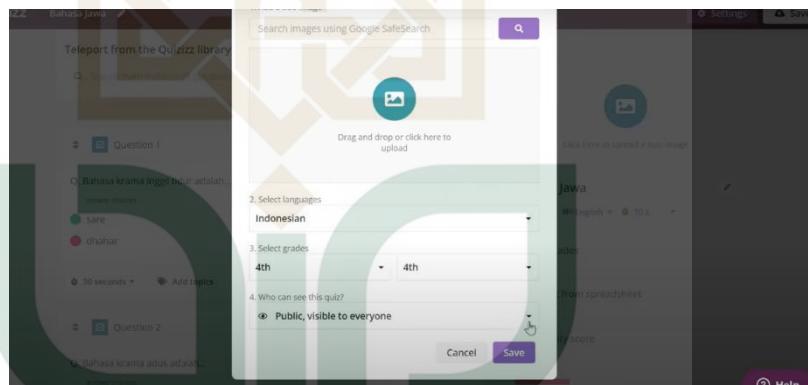
Gambar 1.6 Langkah pembuatan link materi dan soal

Gambar di atas adalah salah satu contoh jika anda menggunakan fitur “multiple choice” , maka tampilan yang keluar seperti pada gambar di atas. Yang perlu anda lakukan untuk menggunakannya hanyalah mengisi soal dan juga jawaban pada kolom yang sudah tersedia lalu memilih pilihan jawaban yang benar. Selain itu juga anda bisa memasukkan gambar bahkan audio dan video sesuai kebutuhan. Jika sudah selesai mengisi soal dan juga jawaban, maka anda klik fitur “save” .



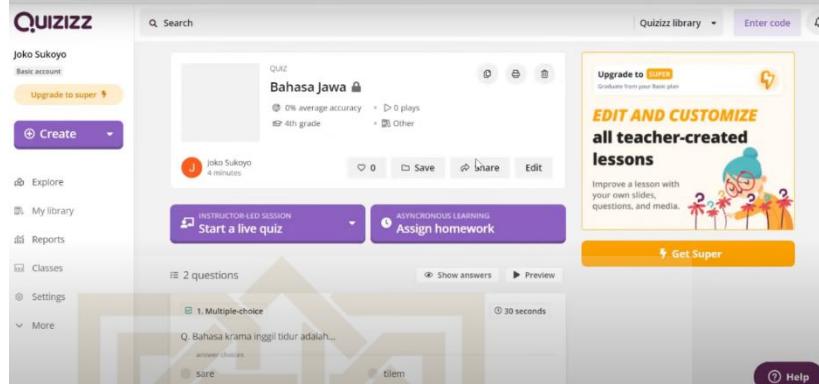
Gambar 1.7 Langkah pembuatan link materi dan soal

Setelah itu akan keluar tampilan di atas dimana gambar di atas merupakan bukti bahwa anda sudah membuat soal dan pilihan jawaban yang benar. Pada fitur inipun anda dapat mengedit kembali jika dirasa ada kesalahan dan juga anda dapat mengatur waktu penggeraan kuis di setiap soalnya. Jika sudah maka anda dapat mengulangi langkah ini untuk melanjutkan ke nomor soal berikutnya. Jika semua soal sudah dimasukkan, maka langkah selanjutnya anda klik fitur “done” di pojok kanan atas.



Gambar 1.8 Langkah pembuatan link materi dan soal

Setelah mengklik langkah di atas maka akan keluar tampilan seperti ini, pada langkah ini anda dapat memasukkan gambar sebagai profil kuis selain itu juga dapat mengubah bahasa dan menentukan kelas. Setelah selesai maka anda klik fitur “save”.



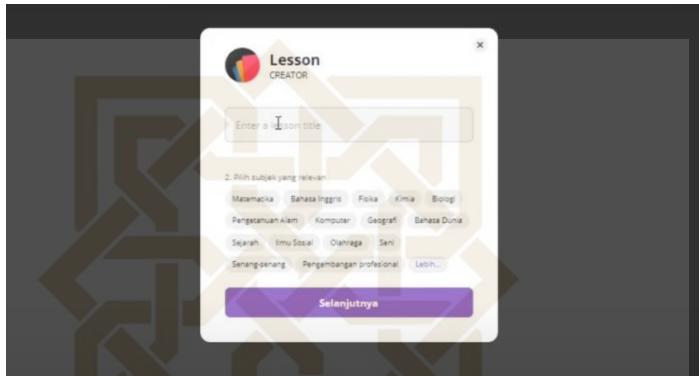
Gambar 1.9 Langkah pembuatan link materi dan soal

Jika soal sudah tersimpan sebagai kuis maka akan keluar tampilan diatas dan anda akan diberikan dua pilihan yaitu “start a live quiz” yang dapat digunakan jika anda akan melakukan kuis pada saat itu atau “assign homework” anda bisa menugaskannya berdasarkan settingan waktu yang telah ditetapkan.



Gambar 1.10 Tampilan akhir setelah pembuatan kuis

Jika anda memilih fitur “start a live quiz” maka tampilan yang akan keluar seperti di atas dan yang anda perlu lakukan hanyalah membagikan kode join kepada siswa dan menunggu semua siswa memasuki kuis.



Gambar 1.11 Langkah pembuatan Lesson

Berbeda dengan fitur “kuis”, selanjutnya jika sebelumnya anda memilih fitur “lesson” maka tampilan yang akan keluar seperti di atas. Anda hanya perlu mengisi judul pembelajaran dan memilih subjek yang relevan dengan pembelajaran anda, jika sudah lalu klik fitur “next”.

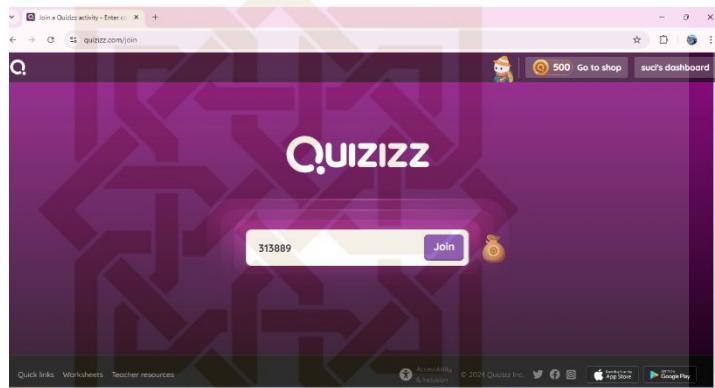


Gambar 1.12 Langkah Pembuatan Lesson

Jika anda memasuki fitur “lesson” maka akan keluar tampilan di atas. Untuk menggunakan fitur ini sangat mudah sama halnya dengan membuat kuis, anda hanya perlu memasukkan materi pembelajaran dan

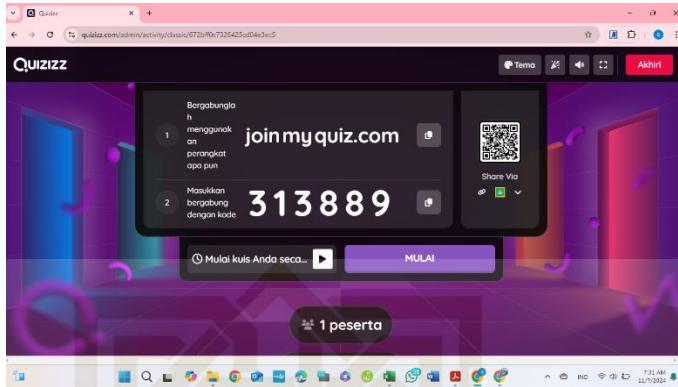
materi tersebut dapat berupa slides, gambar atau paragraph biasa. Selain itu juga kita dapat mengubah jenis font, ukuran font dan masih banyak lagi yang pastinya mudah dilakukan pada saat pengoprasiannya.

2) Penggunaan Quizizz Sebagai Peserta didik



Gambar 1.13 Cara peserta didik untuk join kuis di aplikasi Quizizz

Yang pertama dapat anda lakukan jika anda seorang pengguna Quizizz dan berperan sebagai siswa, maka anda dapat memasuki Quizizz pada web pada situs “ Quizizz join game”, maka tampilan yang keluar seperti di atas dan yang perlu anda lakukan adalah memasukkan kode join yang telah diberikan oleh guru sebelumnya.



Gambar 1.14 Tampilan untuk memulai kuis

Jika sudah memasukkan kode join maka akan keluar tampilan seperti di atas, anda hanya perlu mengisi nama anda lalu klik “mulai” setelah itu anda hanya perlu menunggu sampai kuis dimulai.

3) Quizizz Sebagai Media Pembelajaran

Quizizz merupakan media pembelajaran berbasis digital dan online yang disertai dengan fitur yang lengkap. Seperti yang kita ketahui bahwa Quizizz itu pastinya dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat menumbuhkan semangat belajar pada setiap siswa dan juga Quizizz ini dilengkapi dengan fitur-fitur yang memadai untuk digunakan hanya dalam satu aplikasi.

4) Manfaat Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz

Menurut Sudjana dan Rivai dalam Mulyadi, dkk, bahwa manfaat dari media pembelajaran pembelajaran dalam proses belajar adalah pembelajaran akan terasa lebih menarik perhatian siswa sehingga akan menumbuhkan

motivasi belajar. Sebagai kesimpulan terdapat beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* yaitu sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* dapat dengan mudah diakses dimanapun dan kapanpun, itulah mengapa aplikasi *Quizizz* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam hal menghemat biaya dan juga waktu.
- b) Dalam aplikasi *Quizizz* terdapat banyak fitur yang membantu dan mempermudah siswa dalam memahami pelajaran bahkan dalam *Quizizz* dapat melampirkan avatar, meme, foto, video serta tema.
- c) Siswa menjadi lebih aktif.
- d) Penggunaan *Quizizz* dalam proses pembelajaran akan meningkatkan aktivitas belajar siswa.
- e) Guru tetap bisa mengontrol aktivitas belajar siswa melalui *Quizizz* serta *Quizizz* dapat digunakan oleh guru untuk mengadakan latihan sekaligus evaluasi.
- f) *Quizizz* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena pada saat yang bersamaan jika diadakan kuis interaktif melalui *Quizizz*, siswa dapat melihat hasil serta peringkat secara langsung dalam fitur papan peringkat sehingga siswa akan merasa lebih termotivasi untuk bersaing dengan teman sekelasnya.

2. Pembelajaran Aqidah Akhlaq

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan pendidikan yang dilakukan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya sebelum proses berlangsung, serta dilaksanakan dengan pengendalian yang baik. Dalam proses pembelajaran, terdapat komponen pendidik dan peserta didik yang berinteraksi dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Sa'dun Akbar, pembelajaran adalah usaha dari pengajar, instruktur, guru, dan dosen untuk memfasilitasi agar peserta didik dapat belajar dengan lebih mudah.²⁹ Secara sederhana, istilah pembelajaran merujuk pada usaha untuk mengajarkan individu atau kelompok melalui berbagai cara, strategi, metode, dan pendekatan guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan oleh pendidik. Pembelajaran juga dapat dilihat sebagai aktivitas guru yang terencana dalam desain instruksional, bertujuan untuk mendorong siswa belajar secara aktif dengan menekankan pada penyediaan pengalaman belajar.

Dengan demikian, pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan yang direncanakan untuk menciptakan kondisi yang mendorong seseorang agar dapat belajar dengan efektif sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Pembelajaran merupakan usaha untuk membantu siswa dalam proses belajar.

²⁹ Abdul Majid. Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2012, hal. 110.

Kegiatan pembelajaran akan melibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien.³⁰ Menurut aliran behavioristik, pembelajaran diartikan sebagai usaha guru untuk membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir, sehingga mereka dapat mengenal dan memahami materi yang dipelajari. Sebaliknya, aliran humanistik menggambarkan pembelajaran sebagai proses yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih materi pelajaran dan metode belajar sesuai dengan minat dan kemampuan mereka. Salah satu tujuan pembelajaran adalah untuk membangun gagasan saintifik setelah siswa berinteraksi dengan lingkungan, peristiwa, dan informasi di sekitarnya.

Pada dasarnya, setiap siswa sudah memiliki pengetahuan awal yang terbangun dalam bentuk skemata. Dari pengetahuan dan pengalaman tersebut, siswa menggunakan informasi dari lingkungan untuk mengkonstruksi interpretasi dan makna pribadi. Proses ini terjadi ketika guru memberikan masalah yang relevan dengan pengetahuan dan pengalaman yang sudah ada, serta memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri. Oleh karena itu, proses belajar mengajar harus berfokus pada siswa.

³⁰ Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2009. hal. 131.

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar, di mana guru dan siswa saling bertukar informasi. Hal ini bertujuan untuk membentuk sikap positif pada siswa dan membantu mereka dalam proses belajar dengan lebih efektif.

Peningkatan kemampuan dalam pembelajaran terjadi ketika individu mengembangkan kemampuan pra-belajar mereka dalam kegiatan tertentu, yang mencakup perbaikan di ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Keputusan mengenai perbaikan di ketiga ranah ini didasarkan pada evaluasi guru dan kinerja siswa dalam memecahkan masalah. Proses pembelajaran dapat dipahami sebagai serangkaian interaksi antara siswa dan guru untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

Belajar adalah karakteristik yang membedakan manusia dari makhluk lain dan merupakan aktivitas yang berlangsung sepanjang hidup, dengan tidak ada hari tanpa belajar. Aktivitas ini dilakukan untuk mencapai perubahan dalam diri seseorang melalui pelatihan atau pengalaman. Salah satu ciri utama dari aktivitas belajar, menurut para ahli pendidikan dan psikologi, adalah adanya perubahan perilaku. Perubahan ini biasanya berkaitan dengan pengetahuan baru yang dipelajari, penguasaan keterampilan, serta perubahan sikap.

Untuk mencapai perubahan perilaku yang positif, diperlukan tenaga pengajar yang kompeten. Pendidik memegang peranan penting dalam proses pembelajaran; pendidik yang baik dapat membantu siswa menjadi lebih baik.

Untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif, diperlukan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang baik.

a. Perencanaan pembelajaran

Proses pembelajaran memerlukan perencanaan yang matang agar berlangsung dengan efektif dan mencapai hasil yang diharapkan. Perencanaan pembelajaran melibatkan pemikiran tentang langkah-langkah yang akan diambil selama implementasi pembelajaran. Berikut adalah elemen-elemen yang termasuk dalam perencanaan pembelajaran:

1. Tujuan: Mengidentifikasi dan menetapkan tujuan pembelajaran yang spesifik, jelas, dan dapat dicapai.
2. Bahan atau Isi: Memilih dan menyusun materi ajar yang relevan dengan tujuan pembelajaran.
3. Metode: Menentukan strategi dan teknik yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar.
4. Alat dan Sumber: Mengumpulkan dan memilih alat-alat dan sumber-sumber belajar yang diperlukan.
5. Penilaian: Merancang sistem penilaian untuk mengevaluasi kemajuan siswa dan efektivitas pembelajaran.

Dengan demikian, perencanaan pembelajaran membantu menjalin hubungan logis antara tahapan-tahapan pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar dan produktif.

Menurut Suryadi dan Mulyana, program pembelajaran adalah proyeksi guru mengenai kegiatan yang harus dilakukan siswa selama pembelajaran berlangsung. Dalam kegiatan tersebut, secara terperinci dijelaskan ke mana siswa itu akan dibawa (tujuan), apa yang harus dipelajari (isi bahan pelajaran), bagaimana siswa mempelajarinya (metode dan teknik) dan bagaimana guru mengetahui bahwa siswa telah mencapainya (penilaian). Unsur-unsur utama yang harus ada dalam perencanaan pembelajaran, yaitu³¹:

- 1) Tujuan yang hendak dicapai, berupa bentuk tingkah laku apa yang diinginkan untuk dimiliki siswa setelah terjadinya proses belajar mengajar;
- 2) Bahan pelajaran atau isi pelajaran yang dapat mengantarkan siswa mencapai tujuan;
- 3) Metode dan teknik yang digunakan, yaitu bagaimana proses pembelajaran yang akan diciptakan guru agar siswa mencapai tujuan;
- 4) Penilaian yaitu bagaimana menciptakan dan menggunakan alat untuk mengetahui tujuan tercapai atau tidak. Berdasarkan uraian diatas, jelas bahwa merencanakan pembelajaran merupakan proyeksi guru mengenai kegiatan yang harus dilakukan siswa selama pembelajaran berlangsung, mencakup: merumuskan tujuan, menguraikan deskripsi satuan bahasan, merancang kegiatan belajar mengajar, memilih berbagai media dan sumber belajar, dan merencanakan penilaian penguasaan tujuan.

³¹ Ace Suryadi dan Wiana Mulyana. *Kerangka Konseptual Mutu Pendidikan dan Pembinaan Kemampuan Profesional Guru*. Jakarta: Cardimas Metropole 1993, hal. 21.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus aktif dalam menciptakan dan mengembangkan proses belajar sesuai dengan rencana yang telah disusun. Ia perlu membuat keputusan berdasarkan penilaian yang akurat. Pada tahap ini, selain memiliki pengetahuan teori tentang pembelajaran dan pemahaman mengenai siswa, guru juga memerlukan keterampilan teknis dalam mengajar. Ini mencakup prinsip-prinsip pengajaran, penggunaan alat bantu, metode pengajaran, serta keterampilan dalam menilai hasil belajar siswa. Bahruddin Harahap menyatakan bahwa kemampuan yang harus dimiliki oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran meliputi berbagai aspek keterampilan dasar yang esensial untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif³²:

- 1) Memotivasi siswa untuk belajar sejak awal membuka sampai menutup pelajaran;
- 2) Mengarahkan tujuan pengajaran;
- 3) Menyajikan bahan pelajaran dengan metode yang relevan dengan tujuan pengajaran;
- 4) Melakukan pemantapan belajar
- 5) Menggunakan alat-alat bantu pengajaran dengan baik dan benar;
- 6) Melaksanakan layanan bimbingan penyuluhan;
- 7) Memperbaiki program belajar mengajar;
- 8) Melaksanakan hasil penilaian belajar.

³² Bahruddin Harahap, *Supervisi Pendidikan yang Dilaksanakan oleh Guru, Kepala Sekolah, Penilik dan Pengawas Sekolah*, Jakarta: Damai Jaya, hal. 1983.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan interaksi antarmanusia, dengan tujuan untuk mendukung perkembangan dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pada dasarnya, pelaksanaan pembelajaran bertujuan untuk menciptakan lingkungan dan suasana yang dapat memicu perubahan dalam struktur kognitif siswa.

c. Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq

Berikut ini yaitu materi pembelajaran Aqidah Akhlaq yang di pelajari pada peserta didik kelas VII MTsN 5 Sleman Yogyakarta³³:

- 1) Adab Membaca Al-Qur'an dan Membaca Do'a
- 2) Al-Qur'an berasal dari bahasa Arab قرآن yang artinya membaca
- 3) Qur'an artinya bacaan atau yang dibaca
- 4) Al-Qur'an; kitab suci Allah swt. yang diturunkan kepada Nabi Muhammad saw. dengan perantara malaikat Jibril agar disampaikan kepada umat manusia dan membacanya bernilai ibadah
- 5) Al-Qur'an diturunkan berangsur-angsur di Makkah dan Madinah
- 6) Al-Qur'an memuat segala aspek kehidupan, syariah, aqidah, cerita umat terdahulu dll.
- 7) Al-Qur'an sebagai penyempurna kitab-kitab sebelumnya
- 8) Al-Qur'an berlaku sepanjang masa
 - a. Nama- Nama Lain Dari Al-Qur'an

³³ Jamhari and Tasimin, *Semangat Mendalami Fikih Untuk MTs Kelas VII Jilid 1 : Berdasarkan Kurikulum Merdeka Pada Madrasah*, ed. Hasanuddin (Jakarta: Erlangga, 2023), hal 24.

- 1) Al-Kitab : tulisan yang ditulis (Q.S. Ad-Dukhan/44: 1-2)
 - 2) Al-Furqan : pembeda antara yang hak dan yang batil (Q.S. Al-Furqan/25:1)
 - 3) Az-Zikru : peringatan bagi yang lalai (Q.S. Al-Hijr/15: 9)
 - 4) At-Tanzil : yang diturunkan oleh Allah swt. (Q.S. Asy-Syuara/26: 192)
 - 5) Al-Bayan : penerang atau penjelas (Q.S. Ali Imran/3: 138)
 - 6) Al-Kalam : ucapan atau firman Allah swt. (Q.S. At-Taubah/9: 6)
- b. Nama- Nama Lain Dari Al-Qur'an
- 1) An-Nur : cahaya (Q.S. An-Nisa/4: 174)
 - 2) Al-Busyra : kabar gembira (Q.S. An-Nahl/16: 102)
 - 3) Ar-Rahmah : rahmat, kasih sayang (Q.S. An-Naml/27:77)
 - 4) Al-Huda : petunjuk (Q.S. Al-Jinn/72: 13)
 - 5) Asy-Syifa : obat, penyembuh (Q.S. Yunus/10: 57)
 - 6) Al-Mau'izah : nasihat atau pelajaran (Q.S. Yunus/10: 57)
 - 7) Al-Hikmah : kebijaksanaan (Q.S. AL-Isra/17: 39)
 - 8) AL-Balag : menyampaikan kabar (Q.S. Ibrahim/14: 52)
- c. Fungsi Diturunkannya Al-Qur'an
- 1) Sebagai pedoman dan petunjuk hidup yang benar
 - 2) Sebagai pemberi kabar gembira
 - 3) Sebagai peringatan dan pelajaran bagi manusia
 - 4) Sebagai sumber segala ilmu

- 5) Sebagai obat bagi orang-orang yang beriman
- 6) Sebagai pemberar dan penyempurna kitab-kitab suci sebelumnya
- 7) Sebagai sumber hukum
- d. Kelebihan Al-Qur'an Dibanding Kitab Suci Lain
 - 1) Ajaran Al-Qur'an bersifat universal
 - 2) Kemurnian isi Al-Qur'an senantiasa terjaga
 - 3) Memiliki keindahan bahasa dan nilai sastra yang tinggi
 - 4) Al-Qur'an kitab suci yang sempurna
 - 5) Al-Qur'an mengandung isyarat-isyarat ilmu pengetahuan
 - 6) Membaca Al-Qur'an bernilai ibadah
- e. Isi Kandungan Al-Qur'an
 - 1) Aqidah : keimanan kepada Allah swt
 - 2) Ibadah : menyembah Allah dan rukun Islam
 - 3) Mu'amalah : hubungan manusia dengan sesama manusia
 - 4) Syariah : membahas masalah hukum
 - 5) Tarikh : sejarah umat-umat terdahulu
 - 6) Janji dan ancaman : orang yang bertaqwa akan diganjar surga,
dan yang durhaka akan masuk neraka
 - 7) Akhlakul karimah : menunjukkan kepada umat manusia agar
berakhlak *karimah*
- f. Berdoa
 - 1) Doa secara bahasa memohon, dakwah, mengajak

2) Berdoa; memohon kepada Allah swt. atas segala keinginan yang diharapkan dengan tujuan mengharap ridha Allah swt.

3) Doa harus diiringi dengan usaha yang maksimal

4) Doa tanpa usaha adalah sia-sia

5) Doa mendekatkan hamba dengan Tuhan

6) Perintah Doa terdapat dalam Q.S. Al-Baqarah/2: 186

g. Manfaat Membaca Al-Quran

1) Mendapat banyak pahala

2) Diangkat derajatnya

3) mendapatkan ketenangan jiwa dan sebagai obat

4) Mendekatkan diri kepada Allah swt.

5) Mendapat pertolongan di hari Kiamat

6) Dapat meredam emosi

h. Manfaat Berdoa

1) Orang yang berdoa bersama Allah swt.

2) Doa merupakan senjata orang mukmin

3) Mendatangkan keselamatan

4) Doa dapat menolak bencana, dan menolak tipu daya musuh

5) Menandakan sebagai orang yang beriman kepada Allah swt.

Terkabul segala keinginan dan harapan

i. Adab Membaca Al-Qur'an Dan Berdoa

- 1) Adab artinya kesopanan, kehalusan, dan kebaikan budi pekerti, serta akhlak
 - 2) Adab secara umum berarti moral
 - 3) Adab sikap seseorang dalam berkata, berbuat dan bergaul terhadap sesama manusia
 - 4) Manusia yang mulia harus menerapkan adab sesuai dengan agama, norma, dan budaya yang berlaku di suatu daerah
- j. Membiasakan Diri Menerapkan Adab Dalam Membaca Al-Qur'an Dan Berdoa
- 1) Menyadari bahwa Al-Qur'an adalah kitab suci
 - 2) Menyadari bahwa berdoa merupakan sebuah bentuk permohonan, pengharapan kepada Allah swt.
 - 3) Melatih diri, rendah hati dan ikhlas ketika membaca Al-Qur'an dan berdoa dengan khusyu'
 - 4) Mengikuti/ membentuk kelompok tadarus Al-Qur'an seupaya terlatih kekompakkan penghormatan terhadap Al-Qur'an
 - 5) Membiasakan diri membaca Al-Qur'an dan berdoa setiap hari
- l. Membiasakan Diri Menerapkan Adab Dalam Membaca Al-Qur'an Dan Berdoa
- 1) Menyadari bahwa Al-Qur'an adalah kitab suci

- 2) Menyadari bahwa berdoa merupakan sebuah permohonan, pengharapan kepada Allah swt.
- 3) Melatih diri, rendah hati dan ikhlas ketika membaca Al-Qur'an dan berdoa dengan khusyu'
- 4) Mengikuti/ membentuk kelompok tadarus Al-Qur'an sepayang terlatih kekompakkan penghormatan terhadap Al-Qur'an
- 5) Membiasakan diri membaca Al-Qur'an dan berdoa setiap hari

m. Adab Membaca Al-Qur'an

- 1) Menggosok gigi terlebih dahulu atau bersiwak
- 2) Berwudhu, agar terhindar dari hadas kecil
- 3) Membacanya sesuai dengan tajwid dan *makharijul huruf*
- 4) Membacanya dengan baik dan benar (tartil)
- 5) Membacanya dengan khusyu', penuh penghayatan dan ikhlas Lebih bagus menghadap kiblat
- 6) Memulai bacaan dengan *ta'awwuz*
- 7) Mengakhiri bacaan Al-Qur'an dengan *sadaqallahul 'azim*

n. Adab Dalam Berdoa

- 1) Membaca basmalah
- 2) Menghadap kiblat
- 3) Sopan dalam bersikap dan bebusana
- 4) Lebih baik dalam keadaan suci (berwudhu)
- 5) Menyebut nama dan mendoakan Nabi Muhammad saw.

- 6) Mengangkat kedua tangan
- 7) Pandangan mata boleh menunduk, boleh sedikit memandang ke atas, namun disarankan mata terpejam
- 8) Menggunakan kata-kata yang *jami* (ringkas) dan mudah dipahami

Tidak mendoakan dalam hal keburukan

- 9) Doa dipasrahkan kepada Allah swt.
- 10) Mengucapkan doa dengan suara lembut dan cukup didengar oleh diri sendiri
- 11) Menyebutkan maksud keinginan dalam berdoa dengan khusyu' dan ikhlas
- 12) Mengakhiri doa dengan bacaan doa kebaikan dunia dan akhirat

o. Rangkuman

1) Al-Qur'an; kitab suci Allah swt. yang diturunkan kepada Nabi Muhammad saw. dengan perantara malaikat Jibril agar disampaikan kepada umat manusia dan membacanya bernalih ibadah.

2) Al-Qur'an sebagai pedoman hidup orang yang beriman agar selamat di dunia dan akhirat

3) Berdoa; memohon kepada Allah swt. atas segala keinginan yang diharapkan dengan tujuan mengharap ridha Allah swt.

4) Adab; kesopanan, kehalusan, dan kebaikan budi pekerti, akhlak

p. Rangkuman

1) Manfaat Membaca Al-Quran

- a) Mendapat banyak pahala
 - b) Diangkat derajatnya
 - c) mendapatkan ketenangan jiwa dan sebagai obat
 - d) Mendekatkan diri kepada Allah swt.
 - e) Mendapat pertolongan di hari Kiamat
 - f) Dapat meredam emosi
- 2) Manfaat Berdoa
- a) Orang yang berdoa bersama Allah swt.
 - b) Doa merupakan senjata orang mu'min
 - c) Mendatangkan keselamatan
 - d) Doa dapat menolak bencana, dan menolak tipu daya musuh
 - e) Menandakan sebagai orang yang beriman kepada Allah swt.
- Terkabul segala keinginan dan harapan

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Secara etimologis, kata "motivasi" berasal dari kata "motiv," yang berarti kehendak, alasan, kemauan, dan dorongan. Motivasi dapat diartikan sebagai tenaga yang membangkitkan dan mengarahkan perilaku seseorang. Meskipun motivasi bukanlah tingkah laku itu sendiri, ia merupakan keadaan internal yang kompleks dan tidak dapat dilihat secara langsung, tetapi memiliki pengaruh

signifikan terhadap perilaku. Interpretasi motivasi biasanya didasarkan pada perilaku, baik yang bersifat verbal maupun non-verbal.³⁴

Kata "motivasi" berasal dari istilah "movere" dalam bahasa Latin, yang berarti bergerak, dan dalam bahasa Inggris berarti "to move." Motif didefinisikan sebagai kekuatan yang ada dalam diri seseorang yang mendorong untuk bertindak (driving force). Motif tidak berfungsi secara terpisah, melainkan terkait dengan faktor-faktor lain, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor-faktor yang memengaruhi motif tersebut disebut sebagai motivasi.³⁵

Istilah motivasi merujuk pada segala hal yang mendorong tindakan menuju pencapaian tujuan. Kata "motivasi" berasal dari "motif," yang didefinisikan sebagai kekuatan yang ada dalam diri seseorang yang mendorong mereka untuk bertindak. Meskipun motif tidak dapat dilihat secara langsung, ia dapat diinterpretasikan melalui perilaku individu, yang mencakup rangsangan, dorongan, dan sumber energi yang memicu perilaku tertentu.³⁶

Menurut Chernis dan Goleman, motivasi belajar adalah kecenderungan individu untuk mencapai tujuan melalui semangat dan ketekunan dalam proses belajarnya. Sementara itu, Bandura mendefinisikan motivasi sebagai konstruk kognitif yang memiliki dua sumber utama, yaitu harapan akan keberhasilan dan

³⁴ Syarifan Nurjan, *Psikologi Belajar*, (Ponorogo: Wade Group, 2016), hal 151.

³⁵ Afi Parnawi, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2020), hal 64.

³⁶ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal 1.

gambaran tentang hasil di masa depan, yang sesuai dengan pengalaman individu dalam menentukan serta mencapai tujuan-tujuan yang lebih kecil.³⁷

Howard L. Kingskey menjelaskan bahwa *learning is the process by which behavior (in the broader sence) is originated or changed through practice or training.* Belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan.³⁸ Menurut Thorndike, belajar yaitu tahap interaksi dengan stimulus. Menurutnya, perubahan tingkah laku bisa berupa sesuatu yang bisa diamati (nyata) atau yang tidak bisa diamati (tidak nyata).³⁹ Menurut teori klasik, belajar adalah *learning is a process of developing or training of mind*, kita belajar mengamati objek dengan memakai substansi dan sensasi, meningkatkan kekuatan, menciptakan harapan dan pikiran, dengan kata lain pendidikan ialah *inner development* atau proses dari dalam, tujuan pendidikan ialah *self cultivation, self development, self realization.*⁴⁰

Kesimpulan yang bisa disimpulkan peneliti adalah motivasi belajar merupakan suatu kegiatan yang memiliki dorongan dari luar dan dalam diri dalam melakukan aktivitas belajar guna guna tercapainya suatu tujuan dari individu.

³⁷ Alwisol, *Psikologi Kepribadian*, edisi revisi, (Malang: UMM Press, 2014), hal: 291.

³⁸ Afi Parnawi, *Psikologi Belajar*. (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2020), hal 1.

³⁹ Syarifan Nurjan, *Psikologi Belajar*, (Ponorogo, Wade Group: 2016), hal 58.

⁴⁰ Andi Thahir, *Psikologi Belajar Buku Pengantar Dalam Memahami Psikologi Belajar*, (Lampung: LP2M UIN Raden Intan Lampung,2014), hal 116.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Afi Parnawi, motivasi belajar peserta didik dipengaruhi keberhasilan proses belajar, tiga fungsi motivasi belajar dapat dijelaskan yaitu:⁴¹

1). Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Pada awalnya, peserta didik mungkin tidak memiliki keinginan untuk belajar, tetapi munculnya kebutuhan untuk mencari sesuatu dapat memicu keinginan tersebut. Hal-hal yang belum diketahui dapat memotivasi siswa untuk belajar sebagai usaha untuk mendapatkan informasi. Siswa sering kali memilih sikap yang sesuai dengan minat mereka terhadap objek yang dipelajari. Mereka memiliki keyakinan atau pendirian mengenai apa yang perlu dilakukan untuk memahami hal-hal yang ingin mereka ketahui. Sikap ini menjadi dasar dan pendorong bagi tindakan mereka saat belajar. Motivasi berfungsi sebagai pendorong, yang memengaruhi sikap yang seharusnya diambil oleh siswa dalam upaya belajar.

2). Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Dorongan psikologis yang membentuk sikap pada pelajar adalah kekuatan yang tidak dapat dihalangi, yang bertransformasi menjadi bentuk psikofisik. Dalam konteks ini, peserta didik telah menjalani proses belajar dengan serius. Pikiran mereka berkembang seiring dengan sikap fisik yang cenderung mengikuti keinginan untuk belajar. Sikap tersebut mencerminkan kepastian dalam tindakan

⁴¹ Afi Parnawi, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta, Penerbit Deepublish: 2020), hal 68 – 69.

dan pikiran yang berusaha mencari nilai-nilai yang terkandung dalam wacana, dalil, prinsip, dan hukuman, sehingga mereka benar-benar memahami isi yang ada.

3). Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Peserta didik yang memiliki motivasi dapat memilih tindakan yang perlu dilakukan atau dihindari. Dalam konteks mata pelajaran tertentu, seorang peserta didik yang ingin mencapai sesuatu tidak akan dipaksa untuk belajar mata pelajaran lain. Mereka cenderung belajar pada mata pelajaran yang menyimpan informasi yang sedang mereka cari. Informasi tersebut merupakan tujuan belajar yang ingin dicapai, dan tujuan ini memberikan arah serta dorongan bagi peserta didik saat belajar.

Fungsi motivasi sebagai pendorong usaha sangat penting untuk mencapai prestasi, karena individu perlu mendorong keinginan mereka dan menetapkan arah tindakan menuju tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian, peserta didik dapat menentukan tindakan yang tepat untuk mencapai tujuan mereka, sehingga semua usaha yang dilakukan menjadi lebih terarah dan bermanfaat.

c. Aspek – aspek Motivasi Belajar

Teori Abraham Maslow termasuk dalam kategori teori motivasi, khususnya dalam konteks psikologi humanistik. Teori ini mengemukakan bahwa motivasi manusia dapat dipahami melalui hierarki kebutuhan yang terdiri dari lima tingkat, mulai dari kebutuhan dasar hingga kebutuhan yang lebih tinggi. Berikut adalah penjelasan lebih lanjut mengenai kategorisasi teori Maslow :

- 1) Hierarki Kebutuhan: Maslow mengusulkan bahwa kebutuhan manusia terorganisir dalam bentuk hierarki, dimulai dari kebutuhan fisiologis dasar (seperti makanan dan air) hingga kebutuhan yang lebih tinggi seperti cinta, penghargaan, dan aktualisasi diri. Kebutuhan yang lebih rendah harus dipenuhi sebelum individu dapat memenuhi kebutuhan yang lebih tinggi.
- 2) Kebutuhan Fisiologis: Kebutuhan ini adalah yang paling mendasar dan mencakup kebutuhan untuk bertahan hidup. Ketika kebutuhan ini tidak terpenuhi, individu akan berfokus secara eksklusif pada pemenuhan kebutuhan tersebut.
- 3) Kebutuhan Keamanan: Setelah kebutuhan fisiologis terpenuhi, individu akan mencari keamanan dan stabilitas dalam hidup mereka, baik secara fisik maupun emosional.
- 4) Kebutuhan Sosial: Kebutuhan untuk cinta, persahabatan, dan hubungan sosial muncul setelah kebutuhan fisiologis dan keamanan terpenuhi. Manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan interaksi dengan orang lain.
- 5) Kebutuhan Penghargaan: Ini mencakup kebutuhan untuk dihargai dan diakui oleh orang lain. Kebutuhan ini dapat dibagi menjadi dua kategori: penghargaan diri (self-esteem) dan penghargaan dari orang lain.
- 6) Aktualisasi Diri: Ini adalah puncak dari hierarki kebutuhan, di mana individu berusaha untuk mencapai potensi penuh mereka dan menjadi apa yang mereka

inginkan. Ini melibatkan pertumbuhan pribadi, kreativitas, dan pencarian makna dalam hidup.

- 7) Motivasi sebagai Proses Dinamis: Maslow menekankan bahwa motivasi bukanlah hal yang statis; kebutuhan dapat berubah seiring waktu tergantung pada situasi individu. Ketika satu set kebutuhan terpenuhi, individu akan beralih ke kebutuhan berikutnya dalam hierarki.
- 8) Pengaruh Budaya: Maslow juga mencatat bahwa budaya memainkan peran penting dalam membentuk motivasi dan tujuan individu. Berbagai budaya dapat memprioritaskan kebutuhan yang berbeda.
- 9) Integrasi Kebutuhan: Setiap tindakan manusia biasanya dipengaruhi oleh beberapa kebutuhan sekaligus. Misalnya, seseorang mungkin mencari cinta tidak hanya untuk mendapatkan hubungan sosial tetapi juga untuk memenuhi kebutuhan penghargaan diri.

Menurut Chermis dan Goleman, motivasi belajar memiliki beberapa aspek – aspek sebagai berikut:⁴²

- a) Dorongan mencapai sesuatu

Yaitu keadaan individu yang sedang berjuang terhadap meningkatkan serta memenuhi standart yang ingin tercapai saat belajar.

⁴² Daniel Goleman. *Emotional Intelligence* (terjemahan). (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.2001), hal 58.

b) Komitmen

Peserta didik mempunyai komitmen di dalam kelas dan proses belajarnya mempunyai suatu tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas individu dan tugas kelompok, tentunya bisa menentukan tugas yang perlu diselesaikan terlebih dulu. Peserta didik yang mempunyai komitmen ialah peserta didik yang mempunyai kewajiban dan tugas yakni belajar.

c) Inisiatif

Inisiatif adalah salah satu tahap perkembangan peserta didik yang dapat dilihat dari segi keahlian mereka. Peserta didik yang memiliki inisiatif adalah mereka yang telah memiliki pemahaman dan pemikiran sendiri, serta melaksanakan tindakan sesuai dengan ketentuan yang ada. Ketika peserta didik menyelesaikan suatu tugas, mereka memiliki kesempatan untuk memperluas wawasan dan menyelesaikan hal-hal yang lebih bermanfaat.

Elida Prayitno mengemukakan bahwa macam-macam motivasi ada dua yakni motivasi intrinsik dan ekstrinsik:⁴³

(1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah dorongan yang berasal dari dalam diri individu, sehingga tidak memerlukan rangsangan dari luar untuk berfungsi. Setiap orang sudah memiliki motivasi untuk melakukan sesuatu. Peserta didik yang rajin belajar karena motivasi intrinsik tidak memerlukan dorongan

⁴³ Elida Prayitno, *Motivasi Dalam Belajar dan Berprestasi*, (Jakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 1989), hal 10.

eksternal; mereka belajar dengan tujuan untuk mencapai nilai, keterampilan, dan wawasan.

Dalam proses belajar, pelajar yang memiliki motivasi intrinsik dapat dikenali melalui cara mereka belajar. Kegiatan belajar biasanya dimulai dan dilanjutkan sesuai dengan dorongan internal yang ada dalam diri peserta didik, yang berkaitan dengan proses pembelajaran mereka. Peserta didik ini merasa perlu dan memiliki keinginan untuk belajar demi mencapai tujuan yang diinginkan, bukan sekadar untuk mendapatkan pujian.

(2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang muncul akibat adanya rangsangan dari luar. Jika dilihat dari segi tujuan, motivasi ekstrinsik secara tidak langsung bergantung pada makna dari aktivitas yang dilakukan. Motivasi ini dapat dianggap sebagai bentuk motivasi dalam proses belajar yang dimulai dan dilanjutkan berdasarkan pengaruh dari faktor eksternal.

d. Bentuk-bentuk Motivasi dalam Belajar

Dalam proses interaksi belajar mengajar, baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik diperlukan untuk mendorong anak didik agar tekun belajar. Motivasi ekstrinsik sangat diperlukan bila ada di antara anak didik yang kurang berminat mengikuti pelajaran, sehingga guru dapat membimbing mereka dalam belajar. Guru harus sadar akan pentingnya motivasi dalam bimbingan belajar murid.

Guru-guru banyak yang menyadari pentingnya motivasi dalam bimbingan belajar murid. Berbagai macam teknik, seperti kenaikan tingkat, penghargaan, peranan-

peranan kehormatan, piagam-piagam prestasi, pujian, dan celaan, telah digunakan untuk mendorong murid-murid agar mau belajar. Namun, terkadang guru-guru mempergunakan teknik-teknik tersebut secara tidak tepat.

Hal ini tercermin dalam pandangan Wasty Soemanto, yang menyatakan bahwa guru-guru sangat menyadari pentingnya motivasi dalam bimbingan belajar murid. Mereka menggunakan berbagai jenis motivasi ekstrinsik untuk meningkatkan minat anak didik dan membuat mereka lebih bergairah belajar. Meskipun demikian, penggunaan motivasi ekstrinsik harus dilakukan dengan hati-hati dan tepat untuk menghindari dampak negatif yang tidak diinginkan.

Dalam praktiknya, motivasi intrinsik dan ekstrinsik sama-sama berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri individu dan dapat memicu keinginan belajar yang lebih stabil dan autentik. Sementara itu, motivasi ekstrinsik dapat dipengaruhi oleh insentif eksternal seperti imbalan dan hukuman, yang sering digunakan dalam situasi di mana anak didik butuh dorongan tambahan untuk belajar.

Oleh karena itu, guru harus memahami kedua jenis motivasi ini dan menggunakan kombinasi yang tepat untuk memenuhi kebutuhan belajar setiap anak didik. Dengan demikian, proses belajar dapat berjalan lebih efektif dan meningkatkan potensi akademik anak didik.⁴⁴

⁴⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hal 158-166.

Kesalahan dalam memberikan motivasi ekstrinsik dapat berdampak negatif pada prestasi belajar anak didik dalam situasi tertentu. Hal ini dapat menyebabkan interaksi belajar mengajar menjadi kurang harmonis, dan tujuan pendidikan serta pengajaran tidak akan tercapai dalam waktu yang relatif singkat, sesuai dengan target yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, pemahaman mengenai kondisi psikologis anak didik sangat penting untuk mengidentifikasi gejala yang mungkin dihadapi oleh mereka sehingga proses belajar dapat terhambat.

Ada beberapa bentuk motivasi yang dapat dimanfaatkan dalam rangka mengarahkan belajar anak didik di kelas, sebagai berikut:

- 1) Memberi angka

Angka yang dimaksud adalah sebagai simbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar anak didik. Angka yang diberikan kepada setiap anak didik biasanya bervariasi, sesuai hasil ulangan yang telah mereka peroleh dari hasil penilaian guru, bukan karena belas kasihan guru. Angka merupakan alat motivasi yang cukup memberikan rangsangan kepada anak didik untuk mempertahakankan atau bahkan lebih meningkatkan prestasi belajar mereka di masa mendatang. Angka ini biasanya terdapat dalam buku rapor sesuai jumlah mata pelajaran yang di programkan dalam kurikulum.

Angka atau nilai yang baik mempunyai potensi yang besar untuk memberikan motivasi kepada anak didik lebih giat belajar untuk memberikan motivasi kepada anak didik lebih giat belajar. Apalagi bila angka yang diperoleh oleh anak didik lebih

tinggi dari anak didik lainnya. Namun, guru harus menyadari bahwa angka/nilai bukanlah merupakan hasil belajar yang sejati, hasil belajar yang bermakna, karena hasil belajar seperti itu lebih menyentuh aspek kognitif. Bisa saja nilai itu bertentangan dengan afektif anak didik . untuk itu guru perlu memberikan angka/nilai yang menyentuh aspek afektif dan keterampilan yang diperlihatkan anak didik dalam pergaulan/kehidupan sehari-hari. Penilaian juga harus diarahkan pada aspek kepribadian anak didik dengan cara mengamati kehidupan anak didik di sekolah, tidak hanya semata-mata berpedoman pada hasil ulangan di kelas, baik dalam bentuk formatif atau sumatif.

2) Hadiah

Hadiah adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan/cendramata. Hadiah yang diberikan kepada orang lain bisa berupa apa saja, tergantung dari keinginan pemberi. Atau bisa juga disesuaikan dengan prestasi yang dicapai oleh seseorang. Penerima hadiah tidak tergantung dari jabatan, profesi, dan usia penerima hadiah tidak tergantung dari jabatan, profesi, dan usia seseorang, semua orang berhak menerima hadiah dari seseorang dengan motif-motif. Tertentu.

Dalam dunia pendidikan, hadiah bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Hadiah dapat diberikan kepada anak didik yang berprestasi tinggi, rangking satu, dua atau tiga dari anak diidk lainnya. Dalam pendidikan modern, anak didik yang berprestasi tertinggi memperoleh predikat sebagai anak didik teladan dan untuk perguruan tinggi universitas disebut sebagai mahasiswa

teladan. Sebagai penghargaan atas prestasi mereka dalam belajar, uang beasiswa supersemar pun mereka terima setiap bulan dengan jumlah dan jangka waktu yang ditentukan.

Pemberian hadiah bisa juga diberikan nukun berbentuk beasiswa supersemar, tetapi berbentuk lain seperti berupa nuku-buku tulis, pensil, bolpoin, dan buku-buku bacaan lainnya yang dikumpulkan dalam sebuah kotak terbungkus dengan rapi. Pemberian hadiah seperti itu dapat dilakukan kepada setiap kenaikan kelas. Dengan cara prestasi belajar yang telah mereka capai.

3) Kompetisi

Kompetisi adalah persaingan, dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong anak didik agar mereka bergairah belajar. Persaingan, baik dalam bentuk individu maupun kelompok diperlukan dalam pendidikan. Kondisi ini bisa dimanfaatkan untuk menjadikan proses interaksi belajar mengajar yang kondusif. Untuk menciptakan suasana yang demikian, metode mengajar memegang peranan. Guru bisa membentuk anak didik ke dalam beberapa kelompok belajar di kelas, ketika pembelajaran sedang berlangsung. Semua anak didik dilibatkan ke dalam suasana belajar. Guru bertindak sebagai fasilitator, sementara setiap anak didik aktif belajar sebagai subjek yang memiliki tujuan. Anggota kelompok untuk setiap kelompok belajar jangan terlalu banyak karena hal itu kurang efektif. Iklim kelas yang kreatif dan didukung dengan anak didik yang haus ilmu sangat potensial menciptakan masyarakat belajar di kelas. Kompetisi yang sehatpun berlangsung di kalangan

anak didik, jauh dari sifat malas dan kemunafikan. Tidak ada lagi beredar isu tugas selesai karena nyontek di kalangan pelajar.

Bila iklim belajar yang kondusif terbentuk, maka setiap anak didik telah terlihat dalam kompetisi untuk menguasai bahan pelajaran yang diberikan, selanjutnya, setiap anak didik sebagai individu melibatkan diri mereka masing-masing kedalam aktivitas belajar. Kondisi inilah yang dikehendaki dalam pendidikan modern, yakni cara belajar siswa aktif (CBSA), bukan catat buku sampai akhir pelajaran yang merupakan kepanjangan dari CBSA pasaran.

4) Ego-involvement

Menumbuhkan kesadaran pada anak didik tentang pentingnya tugas dan menjadikannya sebagai tantangan adalah bentuk motivasi yang sangat penting. Ketika siswa merasa memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas, mereka akan berusaha keras untuk mencapai prestasi yang baik demi menjaga harga diri mereka. Penyelesaian tugas dengan baik menjadi simbol kebanggaan dan harga diri, sehingga anak didik sebagai subjek belajar akan berusaha keras, terutama jika harga diri mereka terlibat.

Sebagai makhluk yang berakal, anak didik cenderung menjaga harga diri mereka. Mereka rela mempertaruhkan harga diri jika mengalami ejekan atau penghinaan. Meskipun hasil pekerjaan mereka mungkin tidak jujur, anak didik tidak ingin dianggap sebagai siswa yang dipermalukan di depan teman-temannya. Usaha untuk mencontek sering kali muncul sebagai cara untuk

menutupi ketidakberdayaan atau menghindari sanksi dari guru, serta untuk melindungi harga diri dari rasa malu. Perilaku ini menunjukkan bahwa kesadaran akan pentingnya tugas dan penerimaan tantangan demi keberhasilan belajar belum sepenuhnya tumbuh dalam diri mereka.

Oleh karena itu, penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan kreatif. Suasana kelas yang jujur sangat mendukung terbentuknya sikap belajar positif di kalangan anak didik, sehingga tidak ada ruang bagi mereka untuk berbuat curang. Dengan demikian, guru dapat membantu membentuk karakter siswa yang lebih baik melalui pendekatan yang tepat dalam proses pembelajaran.

5) Memberi Ulangan

Ulangan dapat berfungsi sebagai alat motivasi yang efektif. Anak didik biasanya mempersiapkan diri dengan belajar jauh-jauh hari untuk menghadapi ulangan, menggunakan berbagai usaha dan teknik untuk menguasai semua materi pelajaran yang akan diuji. Mereka berusaha menjawab soal-soal yang diajukan selama pelaksanaan ulangan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Oleh karena itu, ulangan merupakan strategi yang baik untuk mendorong anak didik agar lebih giat belajar. Namun, ulangan tidak selalu dapat digunakan sebagai alat motivasi. Jika guru mengadakan ulangan setiap hari tanpa perencanaan yang jelas, hanya berdasarkan keinginan pribadi, hal ini dapat membuat anak didik merasa bosan. Kondisi tersebut dapat menyebabkan

perubahan sikap yang kurang baik, di mana anak didik menjadi malas belajar karena merasa jemu dengan soal-soal yang diberikan setiap hari. Lebih parah lagi, jika ulangan dianggap sebagai momok yang menakutkan oleh anak didik.

Untuk itu, ulangan akan lebih efektif sebagai alat motivasi jika dilakukan dengan cara yang sistematis dan terencana, menggunakan teknik dan strategi yang tepat. Dengan pendekatan ini, ulangan dapat menjadi pendorong semangat belajar yang positif bagi siswa.

6) Mengetahui hasil

Mengetahui hasil belajar dapat berfungsi sebagai alat motivasi yang efektif. Dengan mengetahui hasilnya, anak didik terdorong untuk belajar lebih giat, terutama jika mereka melihat kemajuan dalam hasil belajar tersebut. Dalam hal ini, mereka berusaha untuk mempertahankan atau bahkan meningkatkan intensitas belajar guna meraih prestasi yang lebih baik di masa depan, baik pada semester berikutnya maupun pada ujian mendatang.

Bagi anak didik yang menyadari pentingnya prestasi belajar, hal ini akan mendorong mereka untuk meningkatkan usaha agar dapat melebihi prestasi yang telah mereka capai sebelumnya. Prestasi yang rendah sering kali membuat anak didik berusaha lebih keras untuk memperbaikinya. Sikap ini muncul ketika mereka merasa rugi karena mendapatkan hasil yang tidak sesuai dengan harapan. Namun, ada kalanya anak didik merasa frustrasi dengan nilai rendah tersebut, sehingga menjadi malas belajar.

Di sisi lain, jika anak didik memiliki sikap yang siap menerima prestasi rendah akibat kesalahan dalam proses belajar, mereka akan menunjukkan jiwa besar dan berupaya memperbaiki diri dengan belajar lebih optimal, bukan dengan cara-cara yang tidak serius. Dengan demikian, kesadaran akan hasil belajar dapat menjadi pendorong bagi anak didik untuk terus berusaha dan mencapai tujuan akademis mereka.

7) Pujián

Pujián yang diberikan pada waktu yang tepat dapat berfungsi sebagai alat motivasi yang efektif. Pujián merupakan bentuk reinforcement positif dan sekaligus merupakan sumber motivasi yang baik. Guru memanfaatkan pujián untuk menghargai keberhasilan anak didik dalam menyelesaikan tugas di sekolah. Pujián sebaiknya diberikan sesuai dengan hasil kerja, bukan dibuat-buat atau bertentangan dengan kenyataan.

Orang cenderung merasa senang ketika dipuji atas hasil pekerjaan yang telah mereka selesaikan. Pujián dapat meningkatkan semangat seseorang, membuatnya lebih bersemangat dalam melanjutkan tugas. Hal yang sama berlaku bagi anak didik; mereka akan lebih termotivasi untuk belajar jika hasil kerja mereka dihargai dan diperhatikan. Namun, ada kalanya beberapa anak didik merasa iri terhadap teman-teman mereka yang sering mendapatkan pujián dan perhatian lebih dari guru. Mereka mungkin menjadi malas belajar karena merasa guru bersikap pilih kasih dalam memberikan perhatian.

Untuk mengatasi sikap negatif ini, penting bagi guru untuk memperlakukan setiap anak didik sebagai individu, bukan hanya berdasarkan penampilan atau kecerdasan. Dengan pendekatan ini, anak didik tidak akan merasa antipati terhadap guru dan akan tetap melihat guru sebagai figur yang disukai dan dikagumi.

8) Hukuman

Meski hukuman sebagai reinforcement yang negatif, tetapi bila dilakukan dengan tepat dan bijak akan merupakan alat motivasi yang baik dan efektif. Hukuman akan meruupakan alat motivasi. Bila dilakukan dengan pendekatan edukatif, bukan karena dendam. Pendekatan edukatif dimaksud di sini sebagai hukuman yang mendidik dan bertujuan memperbaiki sikap dan perbuatan anak didik yang dianggap salah. Sehingga dengan hukuman yang diberikan itu anak didik tidak mengulangi kesalahan atau pelanggaran. minimal mengurangi frekuensi pelanggaran. Akan lebih baik bila anak didik berhenti melakukannya di hari mendatang.

9) Hasrat untuk Belajar

Hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesenjangan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik bila dibandingkan dengan segala kegiatan tanpa maksud. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah barang tertentu hasilnya akan lebih baik daripada anak didik yang tak berhasrat untuk belajar.

Hasrat untuk belajar merupakan potensi yang tersedia di dalam diri anak didik. Potensi itu harus ditumbuhkan dan diberikan lingkungan belajar yang kreatif sebagai pendukung utamanya. Motivasi ekstrinsik sangat diperlukan di sini, agar hasrat untuk belajar menjelma menjadi perilaku belajar.

Hasrat untuk belajar merupakan gejala psikologis yang tidak berdiri sendiri, melainkan terkait dengan kebutuhan anak didik untuk memahami objek yang akan dipelajari. Kebutuhan ini menjadi dasar aktivitas belajar mereka; tanpa kebutuhan, hasrat untuk belajar pun tidak ada, yang berarti tidak ada minat untuk belajar.

Di sekolah, banyak anak didik yang berkeinginan untuk mengembangkan potensi diri, tetapi lingkungan yang ada tidak mendukung pengembangan minat, bakat, dan kemampuan mereka. Akibatnya, mereka menjadi pasif dan menyerahkan nasib pada keadaan. Motivasi keilmuan yang seharusnya membara menjadi redup karena hasrat mereka untuk belajar tidak terayomi.

Dalam konteks ini, penting bagi guru dan lingkungan pendidikan untuk menciptakan suasana yang mendukung agar anak didik dapat mengeksplorasi dan mengembangkan potensi mereka. Dengan demikian, hasrat belajar mereka dapat terjaga dan berkembang dengan baik.

10) Minat

Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap suatu

aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa tenang. Dengan kata lain, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut. Semakin besar minat.

Minat tidak hanya diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai sesuatu daripada yang lainnya, tetapi dapat juga diimplementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan. Anak didik yang berminat terhadap sesuatu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminati itu dan sama sekali tak menghiraukan sesuatu yang lain.

11) Tujuan yang Diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh anak merupakan alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, dirasakan anak sangat berguna menguntungkan, sehingga menimbulkan gairah untuk terus belajar.

Tujuan pengajaran yang akan dicapai sebaiknya guru beritahukan kepada anak didik, sehingga anak didik dapat memberikan alternatif tentang pilihan tingkah laku yang mana yang harus diambil guna menunjang tercapainya rumusan tujuan pengajaran, anak didik berusaha mendengarkan penjelasan guru atau tugas yang akan diselesaikan oleh anak didik untuk

mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Perilaku anak didik jelas dan terarah tanpa ada penyimpangan yang berarti.⁴⁵

c. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Slameto, motivasi belajar dipengaruhi oleh tiga komponen utama:

- 1) Dorongan Kognitif: Ini adalah kebutuhan untuk mengetahui, memahami, dan memecahkan masalah. Dorongan ini muncul dalam proses interaksi antara peserta didik dengan tugas atau masalah yang dihadapi.
- 2) Harga Diri: Beberapa peserta didik belajar dengan tekun dan melaksanakan tugas bukan hanya untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan, tetapi juga untuk mendapatkan status dan meningkatkan harga diri mereka.
- 3) Kebutuhan Berafiliasi: Ini merujuk pada kebutuhan untuk menguasai materi pelajaran atau belajar dengan tujuan mendapatkan pengakuan dari orang lain atau teman-teman. Kebutuhan ini seringkali sulit dipisahkan dari harga diri.

e. Dampak yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut Moleong, dampak adalah "perubahan yang disebabkan oleh suatu tindakan atau peristiwa dalam suatu keadaan atau situasi tertentu." Sedangkan Menurut Syaifudin, dampak adalah "efek atau hasil yang muncul sebagai akibat dari suatu kejadian atau tindakan, baik efek positif maupun negatif." Dampak digunakan untuk menggambarkan hasil atau efek dari tindakan, keadaan, atau peristiwa tertentu.

⁴⁵ Djamarah. *Psikologi Belajar*, hal. 168.

Dampak adalah suatu kekuatan yang mempengaruhi sesuatu atau seseorang, baik secara positif maupun negatif. Ini adalah respons atau perubahan yang terjadi sebagai akibat dari aktivitas atau kejadian tertentu. Perubahan, kondisi, atau keadaan sering kali berkaitan dengan dampak. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan istilah “Dampak” sebagai akibat atau pengaruh yang diakibatkan oleh suatu tindakan, peristiwa, atau keadaan tertentu. Dalam hal ini dampak bersifat positif dan negatif.⁴⁶

Definisi dampak mempertimbangkan bagaimana dampak dapat dipahami sebagai hasil tindakan atau perubahan dalam berbagai situasi, termasuk analisis sosial, penelitian, lingkungan, dan kebijakan. Dampak berasal dari eksternal maupun internal. Baik masyarakat internal maupun eksternal dapat mempunyai dampak terhadap masyarakat secara keseluruhan. Dampak eksternal adalah dampak yang berasal dari sumber di luar masyarakat, sedangkan dampak internal adalah dampak yang ditimbulkan oleh kekuatan di dalam masyarakat.

E. Sistematika Pembahasan

Bab pertama merupakan pembahasan pendahuluan yang memberikan penjelasan umum tentang latar belakang masalah, rumusan masalah yang diteliti, tujuan dan penerapan penelitian, kajian pustaka, dan sistematika pembahasan. Penjelasan-penjelasan tersebut penting untuk membantu peneliti memahami arah dan alat yang diperlukan dalam melakukan penelitian di lapangan.

⁴⁶ Ernawati Waridah, “*Kamus Bahasa Indonesia*” (Jakarta Selatan: Bmedia, 2017) hal 60.

Bab kedua akan membahas tentang metode penelitian, jenis penelitian dan Pendekatan, Latar Penelitian/setting penelitian, sumber data primer dan sekunder, metode pengumpulan data, uji keabsahan data dan teknik analisis data. Metode penelitian tersebut penting untuk membantu peneliti mengatasi permasalahan yang sedang terjadi melalui hasil penelitian, dan memudahkan peneliti dalam menyelesaikan penelitiannya.

Bab ketiga merupakan inti dari tesis ini yang didalamnya membahas mengenai Bagaimana Penerapan *Game Edukasi Quizizz* Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlaq Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Di MTsN 5 Sleman Yogyakarta. Bagaimana Bentuk Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Aqidah Akhlaq Melalui Game Edukasi Quizizz di MTsN 5 Sleman Yogyakarta. Bagaimana Dampak Penerapan Media berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar peserta didik di MTsN 5 Sleman Yogyakarta.

Bab keempat yaitu penutup yang merupakan akhir dari bagian tesis ini. Adapun penutup dalam tesis ini berisi kesimpulan yang menuat jawaban atas rumusan masalah serta rekomendasi yang diberikan kepada piha-pihak yang terkait dengan penelitian.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Penerapan dan Pelaksanaan *Quizizz*, Penggunaan Game Edukasi *Quizizz* dalam pembelajaran Aqidah Akhlaq di kelas VII MTsN 5 Sleman Yogyakarta menunjukkan bahwa perencanaan yang baik sangat penting. Guru menyusun dokumen seperti silabus, Prota, Promes, dan Modul Ajar untuk mempersiapkan materi dan soal-soal yang akan dimasukkan ke dalam *Quizizz*. Pelaksanaan dilakukan secara langsung dalam pembelajaran tatap muka dengan memanfaatkan perangkat teknologi yang ada. Pelaksanaan dilakukan didalam kelas peserta didik menggunakan Hp masing-masing untuk kegiatan belajar mengajar dengan mengerjakan soal kuis, yang berjumlah 20 butir soal dengan soal pilihan ganda, di dalam game edukasi *Quizizz* peserta didik belajar secara aktif dan interaktif. Evaluasi Penggunaan, Evaluasi dilakukan setelah materi disampaikan melalui *Quizizz* dengan memberikan kuis untuk mengukur pemahaman siswa. Hasil evaluasi ditampilkan secara langsung sehingga peserta didik dapat melihat skor seluruh peserta didik yang melaksanakan soal kuis dengan menggunakan game edukasi *Quizizz*, menciptakan suasana kompetisi yang positif di antara peserta didik. Skor yang di dapatkan di dalam *Quizizz* juga dapat dilihat langsung ketika peserta didik sudah mengerjakan *Quizizz* tersebut.

2. Motivasi belajar peserta didik meningkat melalui beberapa bentuk motivasi, diantaranya: a) Kompetisi Positif, Strategi kompetisi sehat dengan mengerjakan soal kuis yang membuat mereka bersemangat dalam belajar, peserta didik dapat bersaing secara sehat dengan mengejar skor nilai. b) Hadiah dengan hadiah kecil meningkatkan motivasi siswa berupa voucher jajan di kantin karena pencapaian peserta didik yang mendapatkan skor nilai tertinggi saat mengerjakan soal kuis yang ada di game edukasi *Quizizz*. c) Pujian dan Pengakuan, Pujian dari guru membantu memenuhi kebutuhan psikologis peserta didik dengan demikian peserta didik merasa lebih diakui dan percaya diri.

3. Dampak Penggunaan Quizizz yaitu a) Meningkatkan Fokus Belajar: Quizizz membantu siswa tetap fokus dan terlibat dalam proses belajar, terutama dengan fitur-fitur menarik yang ada. b) Pembelajaran Menyenangkan: Pembelajaran Aqidah Akhlaq menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga mereka lebih antusias untuk belajar. c) Keterbatasan Teknologi: Terdapat tantangan terkait keterbatasan teknologi dan aksesibilitas, seperti masalah sinyal dan perangkat yang tidak memadai.

B. Saran

Setelah menganalisis tentang Penerapan Game Edukasi Quizizz dalam Pembelajaran Aqidah Akhlaq Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di MTsN 5 Sleman Yogyakarta. Maka peneliti memberikan saran dan masukan sebagai pertimbangan dalam memajukan pendidikan agar lebih baik:

1. Untuk Subjek Penelitian

Peserta didik perlu meningkatkan kesadaran akan pentingnya motivasi dalam belajar. Dampak Pembelajaran Online terhadap Keterlibatan Siswa yaitu peserta didik dapat menjelajahi bagaimana platform pembelajaran online mempengaruhi partisipasi dan motivasi peserta didik. Menyelidiki hubungan antara kesehatan mental siswa dan hasil akademik mereka, dengan adanya pengembangan Soft Skill pada peserta didik dapat menganalisis pentingnya soft skill seperti komunikasi, kerja tim, dan pemecahan masalah dalam pengembangan dan kemampuan kerja siswa secara keseluruhan. Peserta didik mampu mengetahui penggunaan teknologi dan dampaknya terhadap Pembelajaran, dengan Menelaah bagaimana penggunaan teknologi, termasuk ponsel pintar dan media sosial, memengaruhi kebiasaan belajar dan prestasi akademik peserta didik.

2. Untuk Sekolah MTsN 5 Sleman

Sekolah perlu mengadakan pelatihan rutin bagi guru untuk meningkatkan keterampilan mengajar dan pemahaman mereka tentang teknologi pendidikan. Dorong guru untuk berbagi praktik terbaik dan pengalaman melalui forum atau kelompok diskusi. Diperlukan pelatihan bagi guru dalam menggunakan Quizizz dan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya. Hal ini akan membantu guru dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Pastikan sekolah memiliki fasilitas yang memadai, seperti ruang kelas yang nyaman, laboratorium,

dan akses internet yang cepat. Sekolah harus menyediakan perangkat teknologi yang cukup untuk mendukung pembelajaran berbasis digital.

3. Untuk penelitian selanjutnya

Diharapkan memilih subjek penelitian yang memenuhi seluruh indikator penerapan Game Edukasi Quizizz, Lakukan penelitian jangka panjang untuk mengevaluasi dampak penggunaan teknologi, seperti Quizizz, terhadap hasil belajar siswa dari waktu ke waktu, Teliti bagaimana faktor-faktor lingkungan belajar, seperti suasana kelas, dukungan sosial, dan fasilitas, mempengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa. Sehingga bisa mendapatkan hasil penelitian terbaru. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan memperbanyak analisis literatur yang lebih relevan terkait Game Edukasi Quizizz.



DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar, *Edisi Revisi Media Pembelajaran* (Depok: PT Grafindo Persada, 2014).
- Alwisol, *Psikologi Kepribadian*, edisi revisi, (Malang: UMM Press, 2014).
- Bari Andriansyah and Hidayat Randy, “Teori Hierarki Kebutuhan Maslow Terhadap Keputusan Pembelian Merek Gadget,” *Motivasi: Jurnal Manajemen Dan Bisnis* 7, no. 1 (2022).
- Citra Cahyani Amilda dan Rosy Brilian, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Peserta didik Kelas X SMK Ketintan Surabaya,” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 8, No. 2, (2020).
- Cresswell. J W., *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*, Edisi Indonesia (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015).
- Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Bandung: Citra Umbara, 2003).
- Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ktiga* (Jakarta: Balai Pustaka, 2001).
- Djamarah Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2011).
- Ely, Lingga N.S, Abas Aisa, Gaite Titus “Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas Viii MTs Negeri I Maluku Tengah,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09 (2024).
- Grace C, Shalom. Sugano and Mamolo Leo A., “The Effects of Teaching Methodologies on Students’ Attitude and Motivation: A Meta-Analysis,” *International Journal of Instruction* 14, no. 3 (2021).
- Goleman Daniel. *Emotional Intelligence* (terjemahan). (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.2001).
- https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000388789_eng, pada tanggal 30 November 2024 pukul 11:11.
- Hasil Wawancara Dengan Subjek AE Selaku Guru Aqidah Akhlaq di kelas VII MTsN 5 Sleman Yogyakarta Pada Tanggal 05 Maret 2024 Pukul 14:00.
- Hasil Wawancara Dengan Subjek C Selaku Guru Aqidah Akhlaq di kelas VIII MTsN 5 Sleman Yogyakarta Pada Tanggal 21 Agustus 2024 Pukul 09:00.
- Hasil Wawancara Dengan Subjek S Selaku Guru Fiqih di kelas VII MTsN 5 Sleman Yogyakarta Pada Tanggal 15 Mei 2024 Pukul 09:00.

Hasil Wawancara Dengan Subjek ZK Selaku Peserta didik di kelas VII MTsN 5 Sleman Yogyakarta Pada Tanggal 21 Agustus 2024 Pukul 10:00.

Hasil Wawancara Dengan Subjek ZR Selaku Peserta didik di kelas VII MTsN 5 Sleman Yogyakarta Pada Tanggal 21 Agustus 2024 Pukul 10:15.

Hasil Wawancara Dengan Subjek MF Selaku Peserta didik di kelas VII MTsN 5 Sleman Yogyakarta Pada Tanggal 21 Agustus 2024 Pukul 10:20.

Hasil Wawancara Dengan Subjek MG Selaku Peserta didik di kelas VII MTsN 5 Sleman Yogyakarta Pada Tanggal 21 Agustus 2024 Pukul 10:20.

Hasil Wawancara Dengan Subjek KF Selaku Peserta didik di kelas VII MTsN 5 Sleman Yogyakarta Pada Tanggal 21 Agustus 2024 Pukul 10:10.

Hasil Wawancara Dengan Subjek LS Selaku Peserta didik di kelas VII MTsN 5 Sleman Yogyakarta Pada Tanggal 21 Agustus 2024 Pukul 10:25.

Hasil Wawancara Dengan Subjek MD Selaku Peserta didik di kelas VII MTsN 5 Sleman Yogyakarta Pada Tanggal 21 Agustus 2024 Pukul 10:35.

Hasil Wawancara Dengan Subjek ZR Selaku Peserta didik di kelas VII MTsN 5 Sleman Yogyakarta Pada Tanggal 21 Agustus 2024 Pukul 10:15.

Harahap Baharuddin, *Supervisi Pendidikan yang Dilaksanakan oleh Guru, Kepala Sekolah, Penilik dan Pengawas Sekolah*, Jakarta: Damai Jaya. 1983.

Herdiansyah Haris, *Wawancara Observasi Dan Focus Group Sebagai Instrumen Penggalian Data Kualitatif* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015).

Husna Khamila dan Supriyadi, "Peranan Manajeman Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 4, no. 1 (2023).

In Depth Interview (Wawancara Mendalam)," dalam <https://qmc.binus.ac.id/2014/10/28/in-depth-interview-wawancara-mendalam/>, diakses pada tanggal 17 Februari 2023 Binus University, 2014.

Irza Mochammad, Saerang Ivonne dan Jopie R.J, "Pelatihan dan Pengembangan SDM dalam Rangka Meningkatkan Kinerja Jurnalis Media Online di Detikawanua.Com", *Emba*, Vol. 5, No. 2 (Juni, 2017).

Irfani Alifah Nurul, dkk."Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Smp Wahid Hasyim Malang". *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol.6 No.6 Tahun (2021).

- Jamhari and Tasimin, *Semangat Mendalami Fikih Untuk MTs Kelas VII Jilid 1 : Berdasarkan Kurikulum Merdeka Pada Madrasah*, ed. Hasanuddin (Jakarta: Erlangga, 2023).
- Moleong Lexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi* (Bandung: Rosda Karya, 2011).
- Majid Abdul. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2012.
- Muliawan Jasa, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2014)
- Marlinton Melisa and Firdaus Masagus, “Students ’ Perceptions of Quizizz Platform Utilization in English Learning Activity,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Universitas PGRI Palembang 1*, no. Desember (2022).
- Nurjan Syarifan, *Psikologi Belajar*, (Ponorogo, Wade Group: 2016).
- Nurfadhillah Septy, *Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, 2021).
- Nurjan Syarifan, *Psikologi Belajar*, (Ponorogo: Wade Group, 2016).
- Parnawi Afi, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2020).
- Pradita Nazila, Napitu U, Jalatua H.H, “Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS Semester Genap Di MTs. Mesra Pematangsiantar,” *Jurnal Nagur ISSN: 2620* (2024).
- Parnawi Afi, *Psikologi Belajar*. (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2020).
- Prayitno Elida, *Motivasi Dalam Belajar dan Berprestasi*, (Jakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, 1989).
- Rukiyati, “Tujuan Pendidikan Nasional Dalam Perspektif Pancasila,” *Humanika* 19, no. 1 (2020).
- Rohmawati Dian N, “*Pengembangan Bahan Ajar Al-Qur ’an Hadis Melalui Media Quizizz Untuk Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah*” (Tesis : IAIN Kediri, 2022).
- Rafika, “Pengaruh Penggunaan Media Game Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas VII SMP Ar-ifaa”I Gondang Legi” (Skripsi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021).
- Riyanto Yatim, *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2009.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabetia, 2011).

Syamsudin, dan Vismaia S.D, *Metodologi Penelitian Bahasa* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007).

Suryadi Ace dan Mulyana Wiana. *Kerangka Konseptual Mutu Pendidikan dan Pembinaan Kemampuan Profesional Guru*. Jakarta: Cardimas Metropole. 1993.

Suryani Lilis., dkk. *Media Pembelajaran Digital untuk anak usia dini*, (Yogyakarta: Deepublish Digital 2023).

Sugiyanto, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Islam Di Mts Nurul Hidayah Majalangu Watukumpul Pemalang Tahun Pelajaran 2022 / 2023 Tesis Pendidikan Agama Islam" (Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2023).

Satgas Gerakan Literasi Sekolah Kemendikbud, *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019)

Taufiq Mohamad, *Add-ins Qur'an Kemenag in Ms. Word* (2005), dikutip pada 12 November 2024 pukul 12:06 WIB.

Thahir Andi, *Psikologi Belajar Buku Pengantar Dalam Memahami Psikologi Belajar*, (Lampung: LP2M UIN Raden Intan Lampung,2014).

Tanzeh Ahmad, *Metodologi Penelitian Praktis* (Yogyakarta: Teras, 2011).

Uno Hamzah B, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008).

Waridah Ernawati, "Kamus Bahasa Indonesia" (Jakarta Selatan: Bmedia, 2017).