

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME QUIZWHIZZER* SEBAGAI
ASSESSMENT FOR LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMPN 1 PRAMBANAN SLEMAN
TAHUN AJARAN 2024/2025**



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu Pendidikan (S.Pd.)

Disusun Oleh:

Fahmi Hadiano

NIM.: 21104010025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2025

LEMBAR 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-1380/Un.02/DT/PP.00.9/06/2025

Tugas Akhir dengan judul : PENGARUH PENGGUNAAN GAME QUIZWHIZZER SEBAGAI ASSESSMENT FOR LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMPN 1 PRAMBANAN SLEMAN TAHUN AJARAN 2024/2025

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FAHMI HADIANTO
Nomor Induk Mahasiswa : 21104010025
Telah diujikan pada : Senin, 02 Juni 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Sri Purnami, S.Psi. M.A.
SIGNED

Valid ID: 6847f1250128c



Penguji I

Drs. H. Radino, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 68479ed513ed3



Penguji II

Syarif Hidayatullah, S.Ag, M.Ag., M.A.
SIGNED

Valid ID: 6846cfa6b4e4f



Yogyakarta, 02 Juni 2025
UTN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6848dd06c1113

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di Bawah ini :

Nama : Fahmi Hadianto
NIM. : 21104010025
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Game Quizwhizzer Sebagai Assessment For Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Prambanan Sleman Tahun Ajaran 2024/2025” adalah hasil karya sendiri bukan plagiasi dari orang lain kecuali dalam bentuk kutipan yang telah dicantumkan sumbernya.

Dengan demikian ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 21 Mei 2025

Yang menyatakan,



Fahmi Hadianto

21104010025

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/RO

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi saudara Fahmi Hadiano

Lamp. : 3 eksemplar

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Yogyakarta

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Fahmi Hadiano

NIM : 21104010025

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Game Quizwhizzer Sebagai Assessment For Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Prambanan Sleman

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan

Dengan ini kami berharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 21 Mei 2025

Pembimbing

Sri Purnami, S.Psi, M.A.

NIP.: 19730119 199903 2 001

ABSTRAK

FAHMI HADIANTO, *Pengaruh Penggunaan Game Quizwhizzer sebagai Assessment For Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Prambanan Sleman Tahun Ajaran 2024/2025. Skripsi. Yogyakarta : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2025.*

Motivasi belajar masih menjadi permasalahan utama dalam dunia pendidikan, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Berdasarkan hasil observasi, siswa kelas VII menunjukkan tingkat motivasi belajar yang rendah. Upaya peningkatan motivasi belajar telah dilakukan melalui berbagai strategi, metode, model, dan media pembelajaran, namun belum dilakukan melalui teknik penilaian formatif berbantuan *game quizwhizzer*. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan *game quizwhizzer* sebagai *Assessment For Learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Prambanan Sleman Tahun Ajaran 2024/2025. (2) Menganalisis besar pengaruh penggunaan *game quizwhizzer* sebagai *Assessment For Learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Prambanan Sleman Tahun Ajaran 2024/2025.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis *quasi experimental* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri atas 32 siswa kelas VII C, sebagai kelompok eksperimen dan 32 siswa kelas VII D, sebagai kelompok kontrol. Pembagian dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, berdasarkan jumlah siswa beragama Islam yang sama, pertimbangan guru dan tingkat motivasi belajar siswa yang relatif rendah. Metode pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan skala motivasi belajar. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji *dependent sample t-test*, *independent sample t-test*, dan uji *effect size* dengan rumus *Pearson's r* dan *Cohen's d*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Penggunaan *game quizwhizzer* sebagai *Assessment For Learning* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hal ini ditunjukkan melalui hasil uji *dependent sample t-test* dengan nilai $t(31) = -5,937$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$), dan hasil uji *independent sample t-test* dengan nilai $t(62) = 5,195$, $df = 62$, $p = 0,000$ ($p < 0,05$). (2) Besarnya pengaruh berdasarkan analisis perhitungan *Pearson's r* dan *Cohen's d* menunjukkan nilai $r = 0,55$ ($r > 0,5$) dan $d = 0,83$ ($d > 0,8$), keduanya termasuk dalam kategori pengaruh besar (*large effect*).

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Quizwhizzer, *Assessment For Learning*, Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

MOTTO

أَحْسِبِ النَّاسَ أَنْ يُتْرَكُوا أَنْ يَقُولُوا آمَنَّا وَهُمْ لَا يُفْتَنُونَ ۖ وَلَقَدْ فَتَنَّا الَّذِينَ مِنْ قَبْلِهِمْ ۖ فَلَيَعْلَمَنَّ اللَّهُ الَّذِينَ صَدَقُوا وَلَيَعْلَمَنَّ الْكَاذِبِينَ

“Apakah manusia mengira bahwa mereka akan dibiarkan hanya dengan mengatakan, “Kami telah beriman,” dan mereka tidak diuji?” “Dan sungguh, Kami telah menguji orang-orang sebelum mereka, maka Allah pasti mengetahui orang-orang yang benar dan pasti mengetahui orang-orang yang dusta”

(Q.S. Al-Ankabut: 2-3)¹



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Kementerian Agama Republik Indonesia. Al-Qur'an dan Terjemahannya, Surah Al-Ankabut 2-3. diakses 19 Mei 2025, <https://quran.kemenag.go.id/>.

PERSEMBAHAN

Skripsi Ini Dipersembahkan Untuk Almamater Tercinta:

Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



KATA PENGANTAR

أَلْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ, أَمَّا بَعْدُ

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongannya. Sholawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW., yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.

Skripsi ini merupakan kajian singkat tentang “Pengaruh Penggunaan *Game Quizwhizzer* sebagai *Assessment For Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Prambanan Sleman Tahun Ajaran 2024/2025”. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan fasilitas dan lingkungan akademik yang kondusif untuk penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Dekan, dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan pelayanan yang sebaik-baiknya sehingga perkuliahan dapat berjalan dengan lancar.
3. Kepala dan sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, yang telah memberikan bimbingan dan masukan yang berharga selama perkuliahan.
4. Bapak Dr. Akhmad Sholeh, S.Ag., M.Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan masukan, solusi dan motivasi selama perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Sri Purnami, S.Psi, M.A., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang senantiasa sabar, ikhlas membimbing, dan memotivasi serta mengarahkan penulis dari awal hingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Ibu Dra. Widaryati selaku kepala sekolah SMPN 1 Prambanan Sleman yang telah memberikan kesempatan dan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

7. Ibu Siti Khomsiyatun, S.Ag., selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMPN 1 Prambanan Sleman yang telah memberikan bantuan dan bimbingan selama penelitian berlangsung.
8. Bapak Abdul Ghofar dan Ibu Muyassarrah, selaku kedua orang tua penulis yang selalu mohonkan ridho dan kebahagiaan dunia akhirat, beserta seluruh anggota keluarga yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan doanya, yaitu: Mba Sifa Masilah, Jayanti Kusuma, Karim Samkhan dan Adek Muhammad Amar Alfarizqi.
9. Segenap keluarga besar Pondok Pesantren Al-Ikhlas Berbah, Abah KH. Abdullah Hadziq Fauzan sekeluarga, manajemen, guru, pengurus dan para santri yang telah menjadi keluarga kedua bagi penulis selama khidmah dan kuliah di Jogja.
10. Teman-teman KKN-114 Sruni Lestari Boyolali dan PLP SMAN 7 Yogyakarta yang telah memberikan *support* dan semangat selama menempuh perkuliahan.
11. Teman-teman program studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2021 (*Elfawwaz*), khususnya kelas A (*Fastabiq*) yang telah kebersamai selama perkuliahan dalam suka dan duka di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan banyak andil dan doa kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan *barakah* atas kebaikan dan jasa-jasa mereka semua dengan rahmat dan kebaikan yang terbaik dari-Nya. penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu dengan hati terbuka penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membaca dan mempelajarinya. Aamiin.

Yogyakarta, 20 Mei 2025

Penulis,



Fahmi Hadiano
NIM. 21104010025

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	ii
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	7
1. Tujuan Penelitian.....	7
2. Manfaat Penelitian	7
D. Kajian Pustaka.....	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	26
A. Motivasi Belajar	26
B. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	34
C. <i>Game Quizwhizzer</i>	38
D. Keterkaitan Penggunaan <i>Game Quizwhizzer</i> sebagai <i>Assessment For Learning</i> Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	48

E. Hipotesis Penelitian.....	51
BAB III METODE PENELITIAN.....	52
A. Jenis dan Desain Penelitian	52
B. Variabel dan Definisi Operasional Variabel Penelitian	54
C. Subjek Penelitian.....	56
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	57
E. Metode Pengumpulan Data	57
F. Instrumen Pengumpulan Data	59
G. Uji Coba Instrumen	65
H. Metode Analisis Data	68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	80
A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	80
B. Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	82
C. Pengaruh Penggunaan <i>Game Quizwhizzer</i> Sebagai <i>Assessment For Learning</i> Terhadap Motivasi Belajar.....	85
D. Analisis Besar Pengaruh Penggunaan <i>Game Quizwhizzer</i> Sebagai <i>Assessment For Learning</i> Terhadap Motivasi Belajar.....	92
E. Pembahasan Penelitian	94
BAB V PENUTUP.....	97
A. Kesimpulan.....	97
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....	99
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Nonequivalent Control Group Design.....	53
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Skala Motivasi Belajar	59
Tabel 3. 3 Interpretasi Hasil Persentase Penggunaan Game Quizwhizzer	62
Tabel 3. 4 Instrumen Lembar Observasi	62
Tabel 3. 5 Hasil Perhitungan Uji Validitas Empiris Skala Motivasi Belajar (Uji Corrected Item Total Correlation)	66
Tabel 3. 6 Hasil Uji Reliabilitas Skala Motivasi Belajar (Alpha Cronbach)	68
Tabel 3. 7 Kategorisasi Nilai Effect Size	79
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Materi.....	80
Tabel 4. 2 Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen	83
Tabel 4. 3 Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Kontrol	84
Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas Saphiro Wilk (Dependent Sample T-Test)	85
Tabel 4. 5 Hasil Uji Dependent Sample T-Test (Pretest-Posttest Kelompok Eksperimen)	86
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas Saphiro Wilk (Independent Sample T-Test)	87
Tabel 4. 7 Hasil Uji Homogenitas Levene's	88
Tabel 4. 8 Hasil Uji Independent Sample T-Test.....	90
Tabel 4. 9 Hasil Uji Independent Sample T-Test.....	91

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I	: MODUL EKSPERIMEN.....	109
LAMPIRAN II	: INSTRUMEN PENELITIAN.....	110
LAMPIRAN III	: DATA PENELITIAN.....	111
LAMPIRAN IV	: HASIL OLAH DATA.....	112
LAMPIRAN V	: IZIN PENELITIAN.....	113
LAMPIRAN VI	: DOKUMENTASI.....	114
LAMPIRAN VII	: SYARAT ADMINISTRASI.....	115
LAMPIRAN VIII	: DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	116



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran. Motivasi belajar berfungsi sebagai penggerak bagi individu untuk menjalankan kegiatan belajar dan memberi arah untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹ Semakin tinggi motivasi belajar, maka semakin besar kemungkinan siswa untuk aktif mengikuti pelajaran dan mengembangkan pemahaman yang mendalam.² Motivasi belajar yang kuat mendorong individu berusaha keras untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal.³ Karena individu yang memiliki motivasi belajar yang kuat tidak mudah pantang menyerah. Oleh karena itu, motivasi belajar sangat penting agar pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Rendahnya motivasi belajar masih menjadi masalah utama dalam dunia pendidikan. Berdasarkan penelitian sebelumnya, rendahnya motivasi belajar disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor internal adalah kurangnya interaksi sosial antara guru dan siswa yang mengurangi dukungan emosional dan rasa keterlibatan siswa dalam pembelajaran.⁴ Selain itu, metode pengajaran yang monoton dan tidak menarik juga menjadi penyebab siswa kehilangan motivasi untuk belajar.⁵ Ditambah terbatasnya sarana belajar di

¹ Tahnia Mafatihul Khairah dkk. (2023). Pengaruh Lingkungan Sekolah terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI dalam Mata Pelajaran PAI di SMA Negeri 7 Sijunjung. *Jispendiora Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan dan Humaniora* 2, no. 3: 48–61, <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v2i3.961>. Hal 49.

² Masiti Mulia. (2024). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berdeferensiasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Dayun Kabupaten Siak. (Skripsi, Riau, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau). Hal 3.

³ Abdoulaye Fane dan Sugito Sugito. (2019). Pengaruh Keterlibatan Orang Tua, Perilaku Guru, dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 6, no. 1: 53–61, <https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.15246>. Hal 55.

⁴ Rieske Iswardhany dan Sri Rahayu. (2020). Pengaruh Interaksi Sosial Guru dengan Siswa Terhadap Motivasi Belajar di Jurusan Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Cilaku Cianjur, *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil* 2, no. 2: 78–88, <https://doi.org/10.21831/jpts.v2i2.36342>. Hal 79.

⁵ Sani Susanti dkk. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset* 2, no. 2: 86–93, <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/pedagogik/article/view/529/407>. Hal 87-88.

sekolah membuat siswa kurang tertarik untuk belajar.⁶ Sementara itu, faktor eksternal, seperti lingkungan belajar yang tidak kondusif dan kurangnya keterlibatan orang tua dalam pendidikan siswa juga sering kali membuat siswa merasa kurang didukung, sehingga kehilangan dorongan untuk belajar.⁷

Rendahnya motivasi belajar juga terjadi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Pada praktiknya, mata pelajaran ini sering dianggap kurang menarik dan membosankan.⁸ Hal ini disebabkan oleh metode pengajarannya yang cenderung bersifat doktrinal dan didominasi menggunakan ceramah.⁹ Padahal mata pelajaran ini berperan penting dalam membentuk karakter siswa. Mata pelajaran ini tidak hanya untuk mengembangkan aspek intelektual, tetapi juga moral dan spiritual. Bahkan mata pelajaran ini menjadi mata pelajaran wajib di setiap jenjang dari PAUD sampai Perguruan Tinggi.¹⁰ Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti secara khusus bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman, penghayatan, dan penerapan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari secara terarah dan bermakna.¹¹

Secara umum, untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dapat dilakukan melalui berbagai upaya, seperti: penggunaan strategi, metode, model, dan

⁶ Tahnia Mafatihul Khairah dkk. (2023). Pengaruh Lingkungan Sekolah terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI dalam Mata Pelajaran PAI di SMA Negeri 7 Sijunjung. *Jispendiora Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan dan Humaniora* 2, no. 3: 48–61, <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v2i3.961>. Hal 50.

⁷ Maptuhah dan Juhji. (2021). Pengaruh Perhatian Orangtua dalam Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 4, no. 1: 25–34, <http://dx.doi.org/10.54069/attadrib.v4i1.127>. Hal 26.

⁸ Prajihan Nisrina. (2024). Ketimpangan Metode Pembelajaran: Mengapa Pendidikan Agama Islam Sulit Menarik Minat Siswa?. *Timelines.id*, https://timelines.id/2024/10/19/ketimpangan-metode-pembelajaran-mengapa-pendidikan-agama-Islam-sulit-menarik-minat-siswa/?utm_source=chatgpt.com.

⁹ Savira Rahmania, Irma Soraya, dan Asep Saepul Hamdani. (2023). Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 11, no. 2: 114–33, <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>. Hal 117.

¹⁰ Alissa Hermilah, (2023). Pentingnya Mempelajari Pendidikan Agama Islam dari Jenjang PAUD Sampai ke Jenjang Universitas, blog, *Harian Haluan.com* (blog). <https://www.harianhaluan.com/pendidikan/109456685/pentingnya-mempelajari-pendidikan-agama-Islam-dari-jenjang-paud-sampai-ke-jenjang-universitas>.

¹¹ Hendra Harmi. (2022). Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Moderasi Beragama. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 7, no. 2: 228. <https://doi.org/10.29210/30031757000>. Hal 230.

media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Selain itu, penyediaan fasilitas pendukung yang memadai, dukungan orang tua, serta peran aktif dan kreatif guru juga sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, ada salah satu cara yang kurang dieksplorasi tetapi memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu melalui penilaian atau *assessment*.

Penilaian (*assessment*) merupakan aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Penilaian tidak hanya berfungsi untuk mengukur pencapaian siswa, tetapi juga dapat digunakan sebagai alat untuk memperbaiki proses pembelajaran. Ada tiga jenis penilaian yang biasa diterapkan dalam pembelajaran, yaitu: *Assessment Of Learning*, *Assessment As Learning* dan *Assessment For Learning*.¹² *Assessment Of Learning* biasa disebut dengan asesmen sumatif karena berupa penilaian di akhir pembelajaran. Sedangkan *Assessment For Learning* (penilaian untuk pembelajaran) dan *Assessment As Learning* (penilaian sebagai pembelajaran) biasa disebut dengan asesmen formatif karena dilaksanakan selama proses pembelajaran.¹³

Dalam konteks penelitian ini, penilaian formatif (*Assessment For Learning*) menjadi salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar, karena penilaian ini berfokus pada umpan balik untuk perbaikan selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian ini memberikan gambaran yang jelas mengenai kekuatan dan kelemahan siswa, serta memberikan umpan balik yang konstruktif agar siswa dapat memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar mereka. *Assessment For Learning* sebagai bagian penilaian formatif berfokus pada perkembangan siswa selama proses pembelajaran. Penilaian ini memberikan umpan balik secara terus-menerus kepada siswa untuk memperbaiki pemahamannya, dan membantu mereka mengarahkan upaya belajar dengan lebih efektif.¹⁴ Dengan demikian, penilaian formatif

¹² Giati Anisah. (2021). Kerangka Konsep *Assessment Of Learning*, *Assessment For Learning*, dan *Assessment As Learning* Serta Penerapannya Pada Pembelajaran. *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan dan Kajian KeIslaman* 3. no. 2: 65–76. Hal 66.

¹³ Sri Wahyuni Sam. (2020). Konsep Penilaian (*Assesment As, For, dan Of Learning*), *Mathematics Education* (blog). <https://www.sriwahyunisam.com/2020/08/konsep-penilaian-assesment-as-for-dan.html>.

¹⁴ Amir Mahshanian, Reihane Shoghi, dan Mohammad Bahrami. (2019). Investigating the Differential Effects of Formative and Summative Assessment on EFL Learners' End-of-term

(*Assessment For Learning*) dapat berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penilaian formatif (*Assessment For Learning*) memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.¹⁵ Penilaian ini berperan penting dalam meningkatkan rasa otonomi dan kompetensi siswa.¹⁶ Selain itu, penilaian formatif dapat meningkatkan motivasi siswa secara intrinsik dan ekstrinsik melalui umpan balik yang membangun serta strategi belajar yang mendukung.¹⁷ Penerapan penilaian formatif secara interaktif, seperti melalui kuis dan umpan balik juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.¹⁸ Oleh karena itu, penilaian formatif (*Assessment For Learning*) dapat digunakan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Salah satu teknik yang dapat diterapkan dalam *Assessment For Learning* adalah penggunaan *game* edukatif. Penggunaan *game* ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Salah satu *game* yang dapat diterapkan dalam konteks ini adalah *game* quizwhizzer. *Game* quizwhizzer merupakan suatu *game* yang menyediakan fitur untuk membuat soal yang disajikan dalam sebuah permainan.¹⁹ *Game* ini menawarkan fitur interaktif seperti pembuatan kuis ala kompetisi dan menyusun *track* atau jalurnya sendiri berdasarkan preferensi pembuat kuis. Selain itu, bentuk permainan dengan visual yang menarik

Achievement, *Journal of Language Teaching and Research* 10, no. 5: 1055, <https://doi.org/10.17507/jltr.1005.19>. Hal 1057.

¹⁵ Putri Zalika Laila M.K. (2014). Peran Penilaian Formatif terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa, Sebuah Tinjauan Pustaka, *Syifa' Medika: Jurnal Kedokteran dan Kesehatan* 5, no. 1: 56, <https://doi.org/10.32502/sm.v5i1.1424>. Hal 57.

¹⁶ Martijn Leenknecht dkk. (2021). Formative Assessment as Practice: The Role of Students' Motivation. *Assessment & Evaluation in Higher Education* 46, no. 2: 236–55. <https://doi.org/10.1080/02602938.2020.1765228>. Hal 236.

¹⁷ Nadezhda Phyodorovna Panikarova dkk. (2021). The Influence of Formative Assessment of Students' Academic Achievements on Increasing Their Motivation to Study At University. *Revista EntreLinguas*, e021088. <https://doi.org/10.29051/el.v7iesp.4.15636>. Hal 15.

¹⁸ Wasilatul Ibad. (2023). Penilaian Formatif Menggunakan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School* 4, no. 1 : 28–37. <http://jiees.alkhoziny.ac.id/index.php/jiees/>. Hal 32.

¹⁹ Sofyan Iskandar dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education* 5, no. 2: 3339–3345. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.991>. Hal 3340.

membuat siswa merasakan pengalaman baru yang sangat menyenangkan.²⁰ Sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan *game* dalam penilaian pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memberi umpan balik langsung yang berguna untuk memperbaiki proses belajar siswa.²¹ Sebagaimana halnya *Game quizwhizzer* yang dirancang secara edukatif, menarik, interaktif, mengutamakan kerjasama dan komunikasi dapat menciptakan interaksi positif antar siswa melalui permainan yang menyenangkan.²² Pendekatan yang menyenangkan dapat memperkuat minat dan membangun motivasi belajar siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan partisipatif.²³ Dengan demikian, penggunaan *game quizwhizzer* secara tidak langsung mendukung konsep *Assessment For Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui keterlibatan siswa, umpan balik langsung dan pendekatan yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi di SMPN 1 Prambanan Sleman, diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih tergolong rendah. Siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, tidak memperhatikan penjelasan guru, dan menunjukkan keinginan untuk segera menyelesaikan pembelajaran. Beberapa siswa juga tidak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru secara tepat waktu. Hal ini diperburuk dengan metode pengajaran yang konvensional tanpa memadukan teknologi yang ada membuat siswa kurang termotivasi

²⁰ Uliana Hidayatika dan Didah Nurhamidah. (2024). Quizwhizzer as A Innovative Evaluation Learning Media Bahasa Indonesia. *Aksis : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 8, no. 1: 79–90, <https://doi.org/10.21009/AKSIS.080106>. Hal 82-88.

²¹ Fahmi Wahyuningsih dkk. (2021). Utilization of QuizWhizzer Educational Game Applications as Learning Evaluation Media, vol. 209 (International Joint Conference on Science and Engineering, Surabaya: Atlantis Press International BV). <https://doi.org/10.2991/aer.k.211215.028>. Hal 149.

²² Nuthfah Fajjah, Nuryadi Nuryadi, dan Nafida Hetty Marhaeni. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*. no. Query date: 2024-11-09 12:12:4, <https://doi.org/10.33087/phi.v6i1.194>. Hal 118.

²³ Indri Marsita Dewi Nainggolan, Salma Ar Raufa Diniyati, dan Abi Sopyan Febriyanto, (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Perencanaan Pembelajaran yang Menyenangkan di SMA Labschool Universitas Pendidikan Indonesia. *Jikap : Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*. 8. no. 6: 599–606, <https://dx.doi.org/10.20961/jikap.v8i6.90502>. Hal 603.

untuk melakukan pembelajaran.²⁴ Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berkaitan dengan lokasi penelitian, SMPN 1 Prambanan Sleman dipilih sebagai lokasi penelitian karena beberapa alasan. Pertama, sekolah ini memiliki akses terhadap teknologi yang memadai untuk mendukung pelaksanaan penelitian. Kedua, guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di sekolah ini terbuka terhadap inovasi dalam pembelajaran. Ketiga, karakteristik siswa yang beragam memberikan peluang untuk mendapatkan data yang representatif. Keempat, guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sekolah ini hanya satu sehingga sangat membantu guru tersebut dalam proses pembelajaran. Kelima, guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti masih menggunakan teknik konvensional dan belum menerapkan *game* sebagai teknik penilaian formatif (*Assessment For Learning*) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan *Game Quizwhizzer* sebagai *Assessment For Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Prambanan Sleman Tahun Ajaran 2024/2025”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan *game quizwhizzer* sebagai *Assessment For Learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Prambanan Sleman Tahun Ajaran 2024/2025?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan *game quizwhizzer* sebagai *Assessment For Learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada

²⁴ Observasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Prambanan Sleman, 14 November 2024.

mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Prambanan Sleman Tahun Ajaran 2024/2025?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan *game* quizwhizzer sebagai *Assessment For Learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Prambanan Sleman Tahun Ajaran 2024/2025.
- b. Untuk menganalisis besar pengaruh penggunaan *game* quizwhizzer sebagai *Assessment For Learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Prambanan Sleman Tahun Ajaran 2024/2025.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis:

a. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat berkontribusi sebagai referensi akademis serta memperkaya wawasan dan keilmuan terkait pengaruh penggunaan *game* quizwhizzer sebagai *Assessment For Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

b. Manfaat praktis

1) Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau dasar untuk penelitian lanjutan tentang pengaruh penggunaan *game* sebagai *Assessment For Learning* terhadap motivasi belajar siswa. Peneliti dapat memanfaatkan data ini untuk mengembangkan atau menambah variabel lain dan menerapkannya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dan mata pelajaran lainnya.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan panduan bagi guru Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, untuk menggunakan *game quizwhizzer* sebagai *Assessment For Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi bagi sekolah terkait kebijakan sekolah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan *game quizwhizzer* sebagai *Assessment For Learning*.

D. Kajian Pustaka

Pembahasan ini mencakup tentang paparan sistematis tentang hasil penelitian terdahulu (*prior research*) mengenai permasalahan-permasalahan yang mau diteliti. Penelitian relevan mencakup paparan hasil kajian atau penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dari hasil *studi research* diberbagai karya ilmiah yang telah dilaksanakan sebelumnya. Ditemukan beberapa karya ilmiah yang searah dan dapat dijadikan sebagai referensi kajian pustaka pada penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Putri Zalikha Laila pada tahun 2014, dengan judul *Peran Penilaian Formatif Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa, Sebuah Tinjauan Pustaka*. Penelitian ini bertujuan untuk memahami peran umpan balik dalam penilaian formatif terhadap motivasi belajar mahasiswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tinjauan pustaka (*literature review*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian formatif dengan umpan balik konstruktif secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik, kemampuan *self-regulated learning*, dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran.²⁵

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama memiliki fokus penelitian pada motivasi belajar. Adapun perbedaannya terletak pada tujuan dan metode penelitian. Penelitian

²⁵ Laila M.K. (2014). Peran Penilaian Formatif terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa, Sebuah Tinjauan Pustaka. *Syifa' Medika: Jurnal Kedokteran dan Kesehatan* 5. no. 1: 56, <https://doi.org/10.32502/sm.v5i1.1424>.

tersebut bertujuan untuk memahami peran umpan balik dalam penilaian formatif terhadap motivasi belajar mahasiswa dan menggunakan pendekatan penelitian tinjauan pustaka (*literature review*). Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan *game quizwhizzer* sebagai *Assessment For Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta besar pengaruhnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental* dengan desain *nonequivalent control group*

2. Penelitian oleh Juni Astuti, Mona Novita, M. Syukri Ismail pada tahun 2020, dengan judul *Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Contextual Teaching and Learning di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Raudhatul Mujawwidin Tebo*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak dengan pendekatan CTL. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *action research* melalui model *Kemmis and Taggart* dengan dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak dengan pendekatan CTL di siklus I meningkat dari 36,84%. menjadi 64,69%. Hal ini, berada pada kategori cukup. Sedangkan pada siklus II juga mengalami peningkatan menjadi 82,89%. Hal ini, berada pada kategori sangat termotivasi.²⁶

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama memiliki fokus penelitian pada motivasi belajar. Adapun perbedaannya terletak pada tujuan, metode dan subjek penelitian. Penelitian tersebut bertujuan untuk menganalisis peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak dengan pendekatan CTL. Kemudian metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *action research* melalui model *Kemmis and Taggart* dengan dua siklus. Subjek penelitian menggunakan siswa MI. Sedangkan penelitian ini

²⁶ Juni Astuti, Mona Novita, dan M. Syukri Ismail. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Contextual Teaching and Learning di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Raudhatul Mujawwidin Tebo. *Educative: Journal of Educational Studies* 5. no. 1: 16–28, <http://ejournal.uinbukittinggi.ac.id/index.php/educative/article/view/1630>.

bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan *game quizwhizzer* sebagai *Assessment For Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta besar pengaruhnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experimental* dengan desain *nonequivalent control group*. Subjek penelitian ini menggunakan siswa SMP.

3. Penelitian oleh Ismail dan Tini pada tahun 2020, dengan judul *The Effect Of Formative Assessment On Student's Grades In Learning English*. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penilaian formatif dapat berkontribusi dalam memotivasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris, dengan menjadikannya sebagai metode evaluasi yang konstruktif dan mendukung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian survei. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian formatif memiliki pengaruh signifikan terhadap proses belajar siswa dan membantu guru dalam memvalidasi pendekatan pengajaran mereka. Penilaian formatif mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan memberikan wawasan berharga kepada guru tentang kinerja serta kemajuan siswa.²⁷

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama memiliki fokus penelitian pada motivasi belajar. Adapun perbedaannya terletak pada tujuan dan metode penelitian. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penilaian formatif dapat berkontribusi dalam memotivasi siswa untuk belajar Bahasa Inggris, dengan menjadikannya sebagai metode evaluasi yang konstruktif dan mendukung. Kemudian, menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian survei. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan *game quizwhizzer* sebagai *Assessment For Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta besar pengaruhnya. Penelitian ini

²⁷ Ismail dan Tini. (2020). The Effect of Formative Assessment on Students' Grades In Learning English. *Majesty Journal* 2. no. 1: 20–30, <https://doi.org/10.33487/majesty.v2i1.315>.

menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental* dengan desain *nonequivalent control group*.

4. Penelitian oleh Ziplin pada tahun 2021, dengan judul *Problem-Based Learning Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMK Negeri 3 Tebo*. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan model pembelajaran *Problem-Based Learning*. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas, dengan melalui dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus pertama, respon siswa terhadap proses pembelajaran, motivasi belajar dan perubahan motivasi belajar siswa dalam kategori berhasil. Kemudian pada siklus kedua juga berada pada kategori berhasil.²⁸

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama memiliki fokus penelitian pada motivasi belajar dan menggunakan objek mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun perbedaannya terletak pada tujuan, metode penelitian, dan subjek penelitian. Penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar PAI dengan model *Problem-Based Learning*. Metode yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas, dan subjek penelitian menggunakan siswa SMK. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan *game quizwhizzer* sebagai *Assessment For Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta besar pengaruhnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experimental* dengan desain *nonequivalent control group*. Subjek penelitian ini menggunakan siswa SMP.

5. Penelitian oleh Dadang Abdullah pada tahun 2021, dengan judul *Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam*. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik mata pelajaran

²⁸ Ziplin. (2021). *Problem-Based Learning Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMK Negeri 3 Tebo*. *Teacher: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru* 1. no. 1: 102–6, <https://jurnalp4i.com/index.php/teacher/article/view/588>.

Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan model *Discovery Learning*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi atau pengamatan dan refleksi. Teknik analisis data dilakukan melalui deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa siklus I ke siklus II sebesar 7%. Sehingga penerapan model *Discovery Learning* cocok digunakan untuk materi sejarah karena mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.²⁹

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama memiliki fokus penelitian pada motivasi belajar. Adapun perbedaannya terletak pada tujuan dan metode penelitian. Penelitian tersebut bertujuan meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan menggunakan model *Discovery Learning*. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan *game quizwhizzer* sebagai *Assessment For Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta besar pengaruhnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experimental* dengan desain *nonequivalent control group*.

6. Penelitian oleh Indah Fajrotuz Zahro dan Dania Masrotun Navisa pada tahun 2022, dengan judul *Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak di SD Nurul Hikmah Babat*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan peran orang tua dalam menumbuhkan motivasi belajar anak di rumah masih kurang. Kesibukan orang tua menyebabkan kurangnya

²⁹ Dadang Abdullah. (2021). Penerapan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam. *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan* 1. no. 2: 139–48, <https://doi.org/10.51878/educator.v1i2.725>.

perhatian terhadap anak. Hal ini terjadi karena beberapa faktor, yaitu: ekonomi keluarga, komunikasi dan kerjasama antara guru dan orang tua yang kurang.³⁰

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama memiliki fokus penelitian pada motivasi belajar. Adapun perbedaannya terletak pada tujuan, metode penelitian, dan subjek penelitian. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui peran orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar anak. Metode penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, dan subjek penelitian adalah siswa SD. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan *game* quizwhizzer sebagai *Assessment For Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta besar pengaruhnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experimental* dengan desain *nonequivalent control group*. Subjek penelitian ini menggunakan siswa SMP

7. Penelitian oleh Yasirli Amriya dan M. Wafiul Ahdi pada tahun 2022, dengan judul *Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Aqidah Akhlak pada Kelas IX Mts Bahrul Ulum Jombang*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya guru Aqidah Akhlak dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang ada di MTs Bahrul Ulum Tambak Beras Jombang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki empat upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MTs Bahrul Ulum Tambak Beras Jombang. Sehingga siswa menjadi tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran Aqidah Akhlak. Upaya tersebut adalah memberikan penilaian, memberikan pujian atau

³⁰ Indah Fajrotuz Zahro dan Dania Masrotun Navisa. (2022). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak di SD Nurul Hikmah Babat. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda ...* 8, no. 1: 128–33, <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/AN-NUR/article/download/6627/3774>.

apresiasi terhadap hasil pekerjaan siswa, memberikan semangat atau komentar yang baik, dan memberikan maksud/tujuan yang jelas.³¹

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama memiliki fokus penelitian pada motivasi belajar. Adapun perbedaannya terletak pada tujuan, metode dan subjek penelitian. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui upaya guru Aqidah Akhlak dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*). Subjek yang digunakan penelitian tersebut adalah siswa MTs. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan *game quizwhizzer* sebagai *Assessment For Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta besar pengaruhnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experimental* dengan desain *nonequivalent control group*. Subjek penelitian ini menggunakan siswa SMP.

8. Penelitian oleh Fitri Lestari pada tahun 2022, dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik, pelaksanaan pembelajaran PAI dengan media kahoot dan mengetahui pengaruh media kahoot terhadap motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre-eksperimental* dengan desain *one-group pretest-posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai rata-rata antara kelas sebelum menggunakan teknik (48,73529) dan kelas sesudah menggunakan teknik (53,06897). Kemudian dari hasil uji t diperoleh dari t hitung > t tabel yaitu 21,332 >

³¹ Yasirli Amriya dan Muhammad Wafiul Ahdi. (2022). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Aqidah Akhlak pada Kelas IX MTS Bahrul Ulum Jombang, *Change Think Journal* 1, no. 3: 330–36.
<https://www.journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/changethink/article/view/756>.

2,036933 maka terdapat pengaruh signifikan antara variabel X terhadap variabel Y.³²

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama memiliki fokus penelitian pada motivasi belajar siswa dan menggunakan objek mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun perbedaannya terletak pada media yang digunakan, desain penelitian dan teknik pengambilan sampel. Penelitian tersebut menggunakan media kahoot, dengan desain *one-group pretest-posttest* dan pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Sedangkan penelitian ini menggunakan media *game quizwhizzer*, desain penelitian *nonequivalent control group*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*.

9. Penelitian oleh Azizah Nur pada tahun 2022, dengan judul *Model Pembelajaran Small Group Discussion dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis model pembelajaran *Small Group Discussion* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan keberhasilan model pembelajaran *Small Group Discussion* tidak terlepas dari peran aktif masing-masing peserta didik saat berdiskusi ketika proses pembelajaran dan peranan guru sebagai fasilitator, motivator dan evaluator.³³

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama memiliki fokus penelitian pada motivasi belajar dan menggunakan objek penelitian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun perbedaannya terletak pada tujuan dan metode penelitian. Penelitian tersebut bertujuan untuk menganalisis model pembelajaran *Small Group*

³² Fitri Lestari. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai. (Skripsi, Medan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara).

³³ Nur Azizah. (2022). Model Pembelajaran Small Group Discussion dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4. no. 4 : 4235–42, <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.6143>.

Discussion dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis analisis deskriptif. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan *game quizwhizzer* sebagai *Assessment For Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta besar pengaruhnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental* dengan desain *nonequivalent control group*.

10. Penelitian oleh Rizky Oktarina Costa pada tahun 2022, dengan judul *Pengaruh Komunikasi Persuasif terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Alam Tunas Mulia*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh komunikasi persuasif terhadap motivasi belajar peserta didik di Sekolah Alam Tunas Mulia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan komunikasi persuasif guru berpengaruh secara signifikan terhadap tingkat motivasi siswa. Serta menempatkan pada kategori baik. Hal ini berdasarkan hasil uji hipotesis secara parsial (uji t) variabel komunikasi persuasif menunjukkan nilai t hitung = 4,824 > 0.68404 dan signifikan = 0,000 < 0,05.³⁴

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama memiliki fokus penelitian pada motivasi belajar dan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Adapun perbedaannya terletak pada tujuan penelitian. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh komunikasi persuasif terhadap motivasi belajar peserta didik di Sekolah Alam Tunas Mulia. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan *game quizwhizzer* sebagai *Assessment For Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta besar pengaruhnya.

11. Penelitian oleh Jalaludin Bulkini, Kun Nurachdijat pada tahun 2023, dengan judul *Potensi Model PJBL (Project-Based Learning) dalam Meningkatkan*

³⁴ Rizky Oktarina Costa. (2022). Pengaruh Komunikasi Persuasif Guru terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Alam Tunas Mulia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4. no. 3: 4794–4804, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2809>.

Motivasi Belajar Siswa di SMP Azzainiyyah Nagrog Sukabumi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penerapan *Project-Based Learning* (PJBL) dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan gaya belajar berbeda yakni gaya belajar visual, audio dan kinestetik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experimental*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa PJBL berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik, sedangkan interaksi antara model pembelajaran PJBL tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa PJBL efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.³⁵

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama memiliki fokus penelitian pada motivasi belajar pada tingkat SMP dan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experimental*. Adapun perbedaannya terletak pada tujuan penelitian. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan *Project-Based Learning* (PJBL) dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan gaya belajar berbeda yakni gaya belajar visual, audio dan kinestetik. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan *game quizwhizzer* sebagai *Assessment For Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta besar pengaruhnya.

12. Penelitian oleh Lailam Thawila, Nurmisda Ramayani, Ahmad Sanusi pada tahun 2023, dengan judul *Pengaruh Habit Forming(Pembiasaan) Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas X di SMK Negeri 1 Tanjung Pura*. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi tentang pengaruh *habbit forming* terhadap motivasi belajar PAI. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian survei. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *habit forming* (Pembiasaan) berpengaruh terhadap Motivasi Belajar Pendidikan

³⁵ Jalaludin Bulkini dan Kun Nurachadijat. (2023). Potensi Model PJBL (Project-Based Learning) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Azzainiyyah Nagrog Sukabumi. *JIEPP: Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran* 3. no. 1: 16–21, <https://doi.org/10.54371/jiepp.v3i1.241>.

Agama Islam kelas X di SMK Negeri 1 Tanjung Pura. Hal ini berdasarkan nilai t hitung (parsial) untuk hasil kuesioner adalah 30.973 dengan tingkat signifikan (2-tailed) sebesar 0,000 maka *habit forming* berpengaruh terhadap Motivasi belajar Pendidikan Agama Islam sebab nilai t hitung $30.973 > t$ tabel 1,670 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.³⁶

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama memiliki fokus penelitian pada motivasi belajar dan menggunakan metode penelitian kuantitatif serta objek penelitian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun perbedaannya terletak pada tujuan penelitian dan subjek penelitian. Penelitian tersebut bertujuan untuk memperoleh informasi tentang pengaruh *habbit forming* terhadap motivasi belajar PAI, subjek penelitian siswa SMK. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan *game quizwhizzer* sebagai *Assessment For Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta besar pengaruhnya. Menggunakan subjek penelitian siswa SMP.

13. Penelitian oleh Fitria Hanaris pada tahun 2023, dengan judul *Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi dan Pendekatan yang Efektif*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui strategi dan pendekatan yang efektif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi pustaka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi dan pendekatan yang efektif untuk memotivasi belajar siswa yaitu dengan (1) Membangun hubungan yang baik dengan siswa. (2) Mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan nyata. (3) Menyajikan tugas yang menantang. (4) Memberikan umpan balik yang konstruktif. (5) Menerapkan pembelajaran kooperatif. (6) Membuat pembelajaran menarik. (7) Menggunakan *reward* dan *punishment*. (8) Memberikan otonomi dan pilihan kepada siswa. (9) Menyajikan tujuan yang jelas dan terukur. (10)

³⁶ L Thawila, N Ramayani, dan A Sanusi. (2023). Pengaruh Habit Forming (Pembiasaan) terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas X di SMK Negeri 1 Tanjung Pura. *JIA: Journal Idarah At-Ta'lim* 2, no. 1: 17–24, <https://jurnal.perima.or.id/index.php/JIA/article/view/237>.

Menggunakan teknologi dalam pembelajaran. (11) Membangun keterhubungan antar pelajaran. (12) Merayakan kemajuan dan prestasi siswa. (13) Mendorong keterlibatan aktif siswa. (14) Membangun lingkungan pembelajaran yang aman.³⁷

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama memiliki fokus penelitian pada motivasi belajar. Adapun perbedaannya terletak pada tujuan dan metode penelitian. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui strategi dan pendekatan yang efektif dan menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi pustaka. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan *game* quizwhizzer sebagai *Assessment For Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta besar pengaruhnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental* dengan desain *nonequivalent control group*.

14. Penelitian oleh Rashmi A. Kusurkar, Cesar Orsini, Sunia Somra, Anthony R. Artino Jr, dan lain-lain pada tahun 2023, dengan judul *The Effect of Assessments on Student Motivation for Learning and Its Outcomes in Health Professions Education: A Review and Realist Synthesis*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penilaian mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar di Pendidikan Profesi Kesehatan (HPE). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian *literature review* dan *realist synthesis*, yang menyelidiki pengaruh penilaian terhadap motivasi mahasiswa untuk belajar di HPE dengan menggunakan metode kuantitatif, kualitatif, atau metode campuran dari tanggal 1 Januari 2010 hingga 29 Oktober 2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 24 dari 15.291 artikel yang disertakan, menjelaskan penilaian yang merangsang motivasi terkendali tampaknya memiliki hasil yang negatif. Contoh penilaian yang merangsang motivasi terkendali adalah penilaian yang berfokus pada

³⁷ Fitria Hanaris. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi dan Pendekatan yang Efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Psikologi* 1. no. 1: 1–11, <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.9>.

pengetahuan faktual (konteks), yang mendorong siswa untuk belajar hanya untuk penilaian (mekanisme) dan menghasilkan pembelajaran di permukaan (hasil). Penilaian yang merangsang motivasi otonom tampaknya memiliki hasil yang positif. Contoh penilaian yang merangsang motivasi otonom adalah penilaian yang menyenangkan (konteks), yang melalui pembelajaran aktif (mekanisme) akan menghasilkan usaha yang lebih tinggi dan hubungan yang baik dengan materi (hasil).³⁸

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama memiliki fokus penelitian pada motivasi belajar. Adapun perbedaannya terletak pada tujuan dan metode penelitian. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui bagaimana penilaian mempengaruhi motivasi siswa untuk belajar di Pendidikan Profesi Kesehatan (HPE) dan menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis *literature review* dan *realist synthesis*. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan *game quizwhizzer* sebagai *Assessment For Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta besar pengaruhnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental* dengan desain *nonequivalent control group*.

15. Penelitian oleh Elsa Novarensa Lutfiani, Supandi, Eko Sugiyono pada tahun 2024, dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK pada Pelajaran Matematika*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif melalui *quizwhizzer* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *pre-eksperimental* dengan desain *one-group pretest-posttest design*. Hasil penelitian menunjukkan hasil rata-rata kuesioner motivasi belajar sesudah menggunakan media interaktif lebih tinggi (69%) dari rata-rata kuesioner motivasi belajar sebelum menggunakan media interaktif (46%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa

³⁸ Rashmi A. Kusurkar dkk. (2023). The Effect of Assessments on Student Motivation for Learning and Its Outcomes in Health Professions Education: A Review and Realist Synthesis, *Academic Medicine* 98. no. 9: 1083–92, <https://doi.org/10.1097/ACM.0000000000005263>.

media interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.³⁹

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama memiliki fokus penelitian pada motivasi belajar siswa dan menggunakan game quizwhizzer. Adapun perbedaannya terletak pada desain, subjek dan objek penelitian. Penelitian tersebut menggunakan desain penelitian *one-group pretest-posttest*. Subjek penelitian menggunakan siswa SMK dan objek penelitian pada mata pelajaran Matematika. Sedangkan penelitian ini menggunakan desain penelitian *nonequivalent control group*. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa SMP dan objek mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

16. Penelitian oleh Marshanda Restina pada tahun 2024, dengan judul *Pengaruh Media Pembelajaran Blooket Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII SMP PGII 2 Bandung*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi media pembelajaran blooket berpengaruh atau tidak terhadap motivasi belajar siswa, untuk mengetahui tingkat motivasi siswa kelas VII. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental* dengan desain *nonequivalent control group*. Hasil penelitian menunjukkan media blooket berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa, dengan nilai uji t hitung $4,489 > t$ tabel 1,705. Dan hasil uji pengaruh nya terdapat hasil nilai R^2 sebesar 0.455, hal ini berarti 45.5% variasi dari variabel dependen (motivasi belajar) dapat dijelaskan oleh variasi dari variabel independen (teknik pembelajaran blooket).⁴⁰

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama memiliki fokus penelitian pada motivasi belajar, berupaya menguji secara empiris pengaruh *game* terhadap motivasi belajar, dan objek

³⁹ Lutfiani, Supandi dan Eko Sugiyono. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK pada Pelajaran Matematika. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika* 8. no. 2 : 256–71.

⁴⁰ Marshanda Restina. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Blooket Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII SMP PGII 2 Bandung. *Bandung Conference Series: Islamic Education* 4. no. 2: 588–94, <https://doi.org/10.29313/bcsied.v4i2.14139>.

penelitiannya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Serta jenis dan desain penelitiannya sama berupa *quasi experimental* dengan desain *nonequivalent control group*. Adapun perbedaannya terletak pada *game* yang digunakan. Penelitian tersebut menggunakan *game* blookit. Sedangkan penelitian ini menggunakan *game* quizwhizzer.

17. Penelitian oleh Aifi Umdatul Khoiroh, Federika Junia Putri Wardani, Munawir pada tahun 2024, dengan judul *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas V MI Islamiyah Melalui Metode Reward dan Punishment*. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh metode *reward* dan *punishment* dalam peningkatan motivasi belajar siswa kelas V di MI Islamiyah pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh metode *reward* dan *punishment* dengan perbedaan nilai rata-rata motivasi siswa. Peningkatan terjadi pada nilai rata-rata kognitif dari 74% menjadi 88%, dan rata-rata motivasi belajar dari 68% menjadi 86%.⁴¹

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama memiliki fokus penelitian pada motivasi belajar. Adapun perbedaannya terletak pada tujuan, metode, subjek dan objek penelitian. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *reward* dan *punishment* dalam peningkatan motivasi belajar siswa kelas V di MI Islamiyah pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. Menggunakan pendekatan kualitatif jenis analisis deskriptif, subjek penelitian siswa MI dan objek mata pelajaran Aqidah Akhlak. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan *game* quizwhizzer sebagai *Assessment For Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta besar pengaruhnya. Menggunakan subjek penelitian siswa SMP dan objek penelitian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

⁴¹ Federika Junia Putri Wardani, Aifi Umdatul Khoiroh, dan Munawir. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas V MI Islamiyah Melalui Metode Reward dan Punishment. *Kurikula: Jurnal Pendidikan* 9. no. 1: 40–47, <https://doi.org/10.56997/kurikula.v9i1.1360>.

18. Penelitian oleh Masiti Mulia pada tahun 2024, dengan judul *Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Dayun Kabupaten Siak*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh motivasi belajar siswa antara penerapan pembelajaran berdiferensiasi dengan ceramah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Dayun Kabupaten Siak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experimental*, desain *non-equivalent control group design*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh signifikan motivasi belajar siswa antara penerapan pembelajaran berdiferensiasi dengan ceramah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Dayun kabupaten Siak dengan $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ ($3,119 > 2,000$) sementara itu nilai sig. 2-tailed $0.003 < 0.05$. Dengan demikian H_a diterima dan H_o ditolak.⁴²

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama memiliki fokus penelitian pada motivasi belajar, menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experimental*, menggunakan objek penelitian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun perbedaannya terletak pada tujuan dan subjek penelitian. Penelitian tersebut bertujuan untuk menguji pengaruh motivasi belajar siswa antara penerapan pembelajaran berdiferensiasi dengan ceramah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan menggunakan subjek penelitian siswa SMK. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan *game quizwhizzer* sebagai *Assessment For Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta besar pengaruhnya. Penelitian ini menggunakan subjek penelitian siswa SMP.

19. Penelitian oleh Ron J. Pat-El, Natascha de Hoog, Mien Segers, Paul Vedder pada tahun 2024, dengan judul *Exploring The Impact Of Student Perceptions Of Assessment For Learning On Intrinsic Motivation*.

⁴² Masiti Mulia. (2024). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Dayun Kabupaten Siak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa tentang *Assessment For Learning* dalam memprediksi motivasi intrinsik dan hubungannya dimediasi oleh pemenuhan kebutuhan akan otonomi, keterkaitan dan kompetensi. Penelitian ini menggunakan permodelan *Structural Equation Modeling* (SEM) yang memanfaatkan kuesioner yang diberikan kepada 1658 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa AFL secara positif memprediksi motivasi intrinsik, dan hubungan ini sepenuhnya dimediasi oleh pemenuhan kebutuhan kompetensi dan keterkaitan, tetapi tidak untuk otonomi. Sehingga menunjukkan bahwa menumbuhkan kompetensi dan keterkaitan melalui praktik AFL dapat menimbulkan motivasi siswa.⁴³

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama memiliki fokus penelitian pada motivasi belajar dan *Assessment For Learning*. Adapun perbedaannya terletak pada tujuan dan metode penelitian. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa tentang *Assessment For Learning* dalam memprediksi motivasi intrinsik dan hubungannya dimediasi oleh pemenuhan kebutuhan akan otonomi, keterkaitan dan kompetensi. Penelitian ini menggunakan permodelan *Structural Equation Modeling* (SEM) yang memanfaatkan kuesioner. Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh penggunaan *game quizwhizzer* sebagai *Assessment For Learning* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti serta besar pengaruhnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental* dengan desain *nonequivalent control group*.

20. Penelitian oleh Diana Ime Az Zahro, Feri Setyowibowo pada tahun 2024, dengan judul *Penerapan Model Game Based Learning Berbasis Quizwhizzer dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Pemasaran SMK Negeri 3 Sukoharjo*. Penelitian ini bertujuan untuk menguji penerapan Model Game Based Learning berbasis Quizwhizzer

⁴³ Ron J. Pat-El dkk. (2024). Exploring the Impact of Student Perceptions of Assessment for Learning on Intrinsic Motivation, *Studies in Educational Evaluation* 83: 101420, <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2024.101420>.

mampu secara signifikan meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor motivasi belajar setiap siklusnya. Seperti pada siklus pertama mengalami peningkatan dari persentase skor motivasi belajar dari 58% menjadi 76% dan pada siklus kedua mengalami peningkatan menjadi 83%.⁴⁴

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah sama-sama memiliki fokus penelitian pada motivasi belajar dan menggunakan *game* quizwhizzer. Adapun perbedaannya terletak pada metode penelitian dan subjek penelitian. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental* dengan desain *nonequivalent control group*. Subjek penelitian tersebut adalah siswa SMK, sedangkan pada penelitian ini menggunakan subjek penelitian siswa SMP.

Berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu, penelitian ini memiliki kesamaan dalam mengkaji dan menganalisis topik terkait motivasi belajar. Namun, terdapat perbedaan karena motivasi belajar umumnya dikaitkan dengan berbagai faktor, seperti metode pembelajaran, strategi, model, media, peran orang tua, guru, penilaian dan fasilitas pendukung. Namun, upaya untuk meningkatkan motivasi belajar melalui penilaian formatif (*Assessment For Learning*) dengan memanfaatkan *game* quizwhizzer masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi celah dalam penelitian sebelumnya dan menawarkan pembaruan dengan menggunakan *game* quizwhizzer sebagai teknik penilaian formatif (*Assessment For Learning*) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

⁴⁴ Diana Ime Az-Zahro dan Feri Setyowibowo. (2024). Penerapan Model Game Based Learning Berbasis Quizwhizzer dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Pemasaran SMK Negeri 3 Sukoharjo. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)* 5. no. 3, <https://doi.org/10.25157/j-kip.v5i3.15465>.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan, maka peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan *game* quizwhizzer sebagai *Assessment For Learning* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Prambanan Sleman Tahun Ajaran 2024/2025. Pengaruh tersebut ditunjukkan melalui hasil uji *dependent sample t-test* pada kelompok eksperimen dengan nilai $t(31) = -5,937, p = 0,000 (p < 0,05)$. Serta hasil uji *independent sample t-test* dengan nilai $t(62) = 5,195, df = 6, p = 0,000 (p < 0,05)$.
2. Besar pengaruh penggunaan *game* quizwhizzer sebagai *Assessment For Learning* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Prambanan Sleman Tahun Ajaran 2024/2025, termasuk dalam kategori pengaruh besar (*large effect*). Hal ini berdasarkan analisis uji *effect size* dengan rumus *pearson's r* dan *cohen's d*, yang menghasilkan nilai $r = 0,55 (r > 0,5)$ dan $d = 0,83 (d > 0,8)$.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian, maka saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyarankan agar penggunaan *game* quizwhizzer dapat dimanfaatkan oleh guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam proses pembelajaran, sebagai teknik penilaian formatif (*Assessment For Learning*) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

2. Bagi Kepala Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi bagi pihak sekolah dalam merumuskan kebijakan untuk

meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan *game* quizwhizzer sebagai *Assessment For Learning* dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, Penelitian ini memiliki keterbatasan pada satu variabel saja, yaitu motivasi belajar. Oleh karena itu, peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya mempertimbangkan penambahan variabel lain, seperti hasil belajar, guna memperluas cakupan analisis. Selain itu, penggunaan *game* quizwhizzer sebagai *Assessment For Learning* juga dapat diterapkan pada mata pelajaran lain untuk menguji efektivitasnya secara lebih luas.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Dadang. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam. *Educator: Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan* 1, no. 2: 139–48. <https://doi.org/10.51878/educator.v1i2.725>.
- Abdullah, Karimuddin, Meilida Eka Sari, Misbahul Jannah, Ummul Aiman, Suryadin Hasda, Zahara Fadilla, Taqwin, Mashita, dan Ketut Ngurah Ardiawan. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Agung Widhi Kurniawan, dan Zarah Puspitaningtyas. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku.
- Ahadi, Giatma Dwijuna, dan Neni Nur Laili Ersela Zain. (2023). The Simulation Study of Normality Test Using Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling, and Shapiro-Wilk. *Eigen Mathematics Journal* 6, no. 1: 11–19. <https://doi.org/10.29303/emj.v6i1.131>.
- Ahmad Saifuddin. (2021). *Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur Psikologi*. 1 ed. 1. Depok: Rajawali Pers.
- Akbar Nasrum. (2018). *Uji Normalitas Data untuk Penelitian*. Denpasar: Jayapangus Press.
- Alfatih, Ainun Najib. (2021). Aplikasi Pembelajaran Online QuizWhizzer, Aplikasi Gamifikasi Pembelajaran untuk Siswa. www.edoemedia.com dalam yahoo.com (blog). <https://www.edoemedia.com/2021/07/aplikasi-pembelajaran-online.html>.
- Amriya, Yasirli, dan Muhammad Wafiul Ahdi. (2022). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Aqidah Akhlak pada Kelas IX MTS Bahrul Ulum Jombang. *Change Think Journal* 1, no.3:330–36. <https://www.journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/changethink/article/view/756>.
- Andy Field. (2018). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics*. Germany: Mohn Media Mohndruck GmbH.
- Anisah, Giati. (2021). Kerangka Konsep Assessment Of Learning, Assessment For Learning, dan Assessment As Learning Serta Penerapannya Pada Pembelajaran. *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan dan Kajian Keislaman* 3, no. 2: 65–76.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik, Cet. XIV*. Jakarta: Rineksa Cipta.

- Astuti, Juni, Mona Novita, dan M. Syukri Ismail. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Contextual Teaching and Learning di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Raudhatul Mujawwidin Tebo. *Educative: Journal of Educational Studies* 5, no. 1: 16–28. <http://ejournal.uinbukittinggi.ac.id/index.php/educative/article/view/1630>.
- Azizah, Nur. (2022). Model Pembelajaran Small Group Discussion dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4, no. 4: 4235–42. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.6143>.
- Az-Zahro, Diana Ime, dan Feri Setyowibowo. (2024). Penerapan Model Game Based Learning Berbasis Quizwhizzer dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI Pemasaran SMK Negeri 3 Sukoharjo. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)* 5, no. 3. <https://doi.org/10.25157/j-kip.v5i3.15465>.
- Białowas, Sylwester, dan Adrianna Szyszka. (2021) “Dependent samples-single hypothesis testing. Dalam *Experimental design and biometric research. Toward innovations*, disunting oleh Sylwester Białowas, 1 ed., 153–63. Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego w Poznaniu. <https://doi.org/10.18559/978-83-8211-079-1/III3>.
- Black, Paul, Dylan Wiliam. (1998). Assessment and Classroom Learning. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice* 5, no. 1: 7–74. <https://doi.org/10.1080/0969595980050102>.
- Broadfoot P, Daugherty, Gardner J, dan Harlen W. (2002). *Assessment for Learning: 10 Principles. Assessment Reform Group*. Nuffield Foundation and University of Cambridge., http://assessmentreformgroup.files.wordpress.com/...ples_english.pdf.
- Bulkini, Jalaludin, dan Kun Nurachadijat. (2023). Potensi Model PJBL (Project-Based Learning) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP Azzainiyyah Nagrog Sukabumi. *JIEPP: Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran* 3, no. 1: 16–21. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v3i1.241>.
- Costa, Rizky Oktarina. (2022). Pengaruh Komunikasi Persuasif Guru terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Alam Tunas Mulia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 3: 4794–4804. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2809>.
- Dewi Syafriani, Ayi Darmana, Feri Andi Syuhada, dan Dwy Puspita Sari. (2023). *Buku Ajar Statistik Uji Beda Untuk Penelitian Pendidikan (Cara dan Pengolahannya dengan SPSS)*. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara.
- Dian Assyura. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Quizwhizzer pada Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan

Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan di Kelas VIII MTsN 4 Aceh Barat Daya. Skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Djaali. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Djamarah, Syaiful Bahri. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Donald T. Campbell, dan Julian C. Stanley. (1963). *Experimental And Quasi-Experimental Designs For Research*. U.S.A: Houghton Mifflin Company.

Eka Agus. (2024). Refleksi Pembelajaran: Kunci Perkembangan Siswa. *kuttabdigital.com* (blog), <https://kuttabdigital.com/refleksi-pembelajaran-untuk-siswa/>.

Eko Haryono, Mamik Slamet, dan Danar Septian. (2023). *Statistika SPSS 28*. Bandung: Widina Bhakti Persada.

Ema Johnson. (2024). The 6 Best Assessment For Learning Strategies And How To Make Them Work In Your Classroom. *Third Space Learning* (blog). <https://thirdspacelearning.com/blog/assessment-for-learning-strategies/>.

Faijah, Nuthfah, Nuryadi Nuryadi, dan Nafida Hetty Marhaeni. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras. *Phi: Jurnal Pendidikan Matematika*, no. Query date: 2024-11-09 12:12:41. <https://doi.org/10.33087/phi.v6i1.194>.

Fane, Abdoulaye, dan Sugito Sugito. (2019). Pengaruh keterlibatan orang tua, perilaku guru, dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 6, no. 1: 53–61. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.15246>.

Fitri Lestari. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Hamalik, Oemar. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamzah B. Uno. (2007). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hamzah, Imam Faisal. (2020). Aplikasi Self-Determination Theory pada Kebijakan Publik Era Industri 4.0. *Psisula: Prosiding Berkala Psikologi* 1. <https://doi.org/10.30659/psisula.v1i0.7691>.

Hanaris, Fitria. (2023). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa: Strategi dan Pendekatan yang Efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Psikologi* 1, no. 1: 1–11. <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.9>.

- Harmi, Hendra. (2022). Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Moderasi Beragama. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 7, no. 2: 228. <https://doi.org/10.29210/30031757000>.
- Harun Rasyid, dan Mansur. (2008). *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: CV. Wacana Prima.
- Hastjarjo, T Dicky. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi* 27, no. 2: 187. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>.
- Hayatul Mardhiyah, Hanifa Zahara, dan Ikhsan Maulana. (2024). Hubungan Teknik Umpan Balik dengan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika* 2, no. 3: 37–52. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i3.784>.
- Helen Sabera Adib. (2017). Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian Ilmiah di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. *Seminar Nasional Pendidikan, Sains dan Teknologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Muhammadiyah Semarang*.
- Hendika Septiawan. (2012). Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Joyfull Learning Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Salatiga 01 Kota Salatiga. Skripsi, Universitas Kristen Satya Wacana.
- Hermilah, Alissa. (2023). Pentingnya Mempelajari Pendidikan Agama Islam dari Jenjang PAUD sampai ke Jenjang Universitas. Blog. *Harian Haluan.com* (blog), <https://www.harianhaluan.com/pendidikan/109456685/pentingnya-mempelajari-pendidikan-agama-islam-dari-jenjang-paud-sampai-ke-jenjang-universitas>.
- I Komang Sukendra, dan I Kadek Surya Atmaja. (2020). *Instrumen Penelitian*. Denpasar: Mahameru Press.
- Ibad, Wasilatul. (2023). Penilaian Formatif Menggunakan Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School* 4, no. 1: 28–37. <http://jiees.alkhoziny.ac.id/index.php/jiees/>.
- Idhar. (2019). Konseptualisasi Pendidikan Karakter Berbasis Pembentukan Akhlak di Pesantren. *Tajdid: Jurnal Pemikiran Keislaman dan Kemanusiaan* 3, no. 1: 498–506. <https://doi.org/10.52266/tajdid.v3i1.241>.
- Indonesia. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, t.t. Diakses 13 November 2024.
- Iskandar, Sofyan, Primanita Sholihah Rosmana, Aflahatul Fazriyah, Agung Febriyano, dan Alya Amrina Rosyada. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi

- Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education* 5, no. 2: 3339–45. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.991>.
- Ismail, Tini. (2020). The Effect of Formative Assessment on Students' Grades in Learning English. *Majesty Journal* 2, no. 1: 20–30. <https://doi.org/10.33487/majesty.v2i1.315>.
- Iswardhany, Rieske, dan Sri Rahayu. (2020). Pengaruh Interaksi Sosial Guru dengan Siswa Terhadap Motivasi Belajar di Jurusan Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Cilaku Cianjur. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil* 2, no. 2: 78–88. <https://doi.org/10.21831/jpts.v2i2.36342>.
- John W. Santrock. (2013). *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. Pengertian Agama. Diakses 11 November 2024. <https://kbbi.web.id/agama>.
- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Islam dan Budi Pekerti Fase A-Fase F*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang, Depdikna.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. Al-Qur'an dan Terjemahannya, Surah Al-Ankabut 2-3. Diakses 19 Mei 2025. <https://quran.kemenag.go.id/>.
- Khairah, Tahniah Mafatihul, Afrinaldi Afrinaldi, Salmi Wati, dan Deswalantri Deswalantri. (2023). Pengaruh Lingkungan Sekolah terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI dalam Mata Pelajaran PAI di SMA Negeri 7 Sijunjung. *Tahniah* 2, no. 3: 48–61. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v2i3.961>.
- Khodijah, Nyayu. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kompri. (2015) *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Krijgsman, Christina Alexandra. (2021). Assessment and Motivation: A Self-Determination Theory Perspective on Performance Grading, Goal Clarification and Process Feedback in Physical Education. Utrecht University. <https://doi.org/10.33540/463>.
- Kusurkar, Rashmi A., Cesar Orsini, Sunia Somra, Anthony R. Artino, Hester E.M. Daelmans, Linda J. Schoonmade, dan Cees Van Der Vleuten. (2023). The Effect of Assessments on Student Motivation for Learning and Its Outcomes in Health Professions Education: A Review and Realist Synthesis. *Academic Medicine* 98, no. 9: 1083–92. <https://doi.org/10.1097/ACM.0000000000005263>.
- Laila M.K, Putri Zalika. (2014). Peran Penilaian Formatif terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa, Sebuah Tinjauan Pustaka. *Syifa' Medika: Jurnal*

Kedokteran dan Kesehatan 5, no. 1: 56.
<https://doi.org/10.32502/sm.v5i1.1424>.

Latipah, Eva. (2012). *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Sleman: PT Pustaka Insan Madani.

Leenknecht, Martijn, Lisette Wijnia, Martine Köhlen, Luke Fryer, Remy Rikers, dan Sofie Loyens. Formative Assessment as Practice: The Role of Students' Motivation. *Assessment & Evaluation in Higher Education* 46, no. 2 (17 Februari 2021): 236–55. <https://doi.org/10.1080/02602938.2020.1765228>.

Lestari, Karunia Eka, Mokhammad Ridwan Yudhanegara. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Mahshanian, Amir, Reihane Shoghi, dan Mohammad Bahrami. (2019). Investigating the Differential Effects of Formative and Summative Assessment on EFL Learners' End-of-term Achievement. *Journal of Language Teaching and Research* 10, no. 5: 1055. <https://doi.org/10.17507/jltr.1005.19>.

Mansyur, Mansyur. (2013). Pengembangan Model Assessment For Learning Pada Pembelajaran Matematika di SMP. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 15, no. 1: 71–91. <https://doi.org/10.21831/pep.v15i1.1088>.

Maptuhah, dan Juhji. (2021). Pengaruh Perhatian Orangtua dalam Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Madrasah Tsanawiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 4, no. 1: 25–34. <http://dx.doi.org/10.54069/attadrib.v4i1.127>.

Masiti Mulia. (2024). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Dayun Kabupaten Siak. Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Nainggolan, Indri Marsita Dewi, Salma Ar Raufa Diniyati, dan Abi Sopyan Febriyanto. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Perencanaan Pembelajaran yang Menyenangkan di SMA Labschool Universitas Pendidikan Indonesia. *Jikap : Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran* 8, no. 6: 599–606. <https://dx.doi.org/10.20961/jikap.v8i6.90502>.

Nana Syaodih Sukmadinata. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Nisrina, Prajihan. (2024). Ketimpangan Metode Pembelajaran: Mengapa Pendidikan Agama Islam Sulit Menarik Minat Siswa? Timelines.id, https://timelines.id/2024/10/19/ketimpangan-metode-pembelajaran-mengapa-pendidikan-agama-islam-sulit-menarik-minat-siswa/?utm_source=chatgpt.com.

- Nurkamto, Joko, dan Teguh Sarosa. (2020). Assessment For Learning dalam Pembelajaran Bahasa di Sekolah. *Teknodika* 18, no. 1: 63. <https://doi.org/10.20961/teknodika.v18i1.40408>.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, dan M. Budiantara. (2017) *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. 1. Bantul: Sibuku Media.
- Observasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMPN 1 Prambanan Sleman, 14 November 2024.
- Panikarova, Nadezhda Phyodorovna, Nuret Kaseevna Dzhamirze, Olga Borisovna Skorodumova, Khaibat Magomedtagirovna Musaeva, dan Elena Evgenievna Konovalova. (2021). The Influence of Formative Assessment of Students' Academic Achievements on Increasing Their Motivation to Study at University. *Revista EntreLinguas*. e021088. <https://doi.org/10.29051/el.v7iesp.4.15636>.
- Pat-El, Ron J., Natascha De Hoog, Mien Segers, dan Paul Vedder. (2024). Exploring the Impact of Student Perceptions of Assessment for Learning on Intrinsic Motivation. *Studies in Educational Evaluation* 83: 101420. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2024.101420>.
- Prensky, Marc. (2001) *What Makes Games Engaging. Digital Game-Based Learning*. 1 ed. Vol. 5. New York: McGraw-Hill Pub. Co.
- Priyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. 2016 ed. Sidoarjo: Zifatama Publishing.
- Rahim, Rani, Sa'odah, Sri Sulistyaningsih Natalia Daeng Tiring, Asman, Lina Arifah Fitriyah, Mertayani Sari Dewi, Irene Hendrika, R, Ferawati, Mutia, Megita Dwi Pamungkas, Eko Sutrisno, Heny, dan Wulandari, Trimurtini, Arief Budi Wicaksono. (2021). *Metodologi Penelitian (Teori dan Praktik)*. 1 ed. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Rahmania, Savira, Irma Soraya, dan Asep Saepul Hamdani. (2023). Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 11, no. 2: 114–33. <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>.
- Restina, Marshanda. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Blooket terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VII SMP PGII 2 Bandung. *Bandung Conference Series: Islamic Education* 4, no. 2: 588–94. <https://doi.org/10.29313/bcsied.v4i2.14139>.
- Rifa'i Abubakar. (2021). *Pengantar Metode Penelitian*. 1 ed. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Rosida, Lailatur, dan Sapti Wahyuningsih. (2024). Penggunaan Leaderboard Melalui Educaplay untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII.

Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial 4, no. 5: 9.
<https://doi.org/10.17977/um063v4i5p9>.

Ryan, Richard M, dan Edward L Deci. (2000). Self-Determination Theory and The Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being. *American Psychologist*.

Sahid Raharjo. (2000). Cara Uji Independent Sample T-Test dan Interpretasi dengan SPSS. *SPSS Indonesia olah data statistik dengan SPSS* (blog), 19 Februari 2021. <https://www.spssindonesia.com/2015/05/cara-uji-independent-sample-t-test-dan.html>.

Saifuddin Azwar. (2020). *Reliabilitas dan Validitas*. 4 ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Santoso, Singgih. (2018). *Menguasai Statistik dengan SPSS 25*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Sardiman. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo Persada.

Sari, Dwi Novita, Ahmad Rifqy Alfiyan. (2023). Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: Systematic Literature Review. *Upgrade : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 1, no. 1: 43–52. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i1.3157>.

Sianturi, Rektor. (2022). Uji Homogenitas sebagai Syarat Pengujian Analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama* 8, no. 1: 386–97. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>.

Siregar, Eveline, Hartini Nara. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia,. <https://lontar.ui.ac.id/detail?id=20302044>.

Siti Rahmah Nurul Jundyah. (2019). Keefektifan Penilaian Diri Terhadap Motivasi Belajar di Kelas pada Anak Conduct Disorder. *Jurnal Widia Ortodidaktika* 8, no. 9: 947–58.

Siti Rohani, Octha Viani. (2023). Peran Penting Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar (Tinjauan Teoretis). *Madani : Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 10: 552–59. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.10160418>.

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sri Wahyuni Sam. (2020). Konsep Penilaian (Assesment As, For, dan Of Learning). *Mathematics Education* (blog). <https://www.sriwahyunisam.com/2020/08/konsep-penilaian-assesment-as-for-dan.html>.

- Subehi, Rano, Sriyanto. (2021). Implementasi Assessment Of, For, dan As Learning dalam Pembelajaran Daring PAI di SMPN 8 Purwokerto. *Alhamra Jurnal Studi Islam* 2, no. 2: 111. <https://doi.org/10.30595/ajsi.v2i2.10632>.
- Suci Hanifah Nahampun, Prissy Patrisia Gurning, Rahmad Nexandika, Yusnia Aya Astuti Zalukhu, dan Michelle Evelyne Sianturi. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 3: 63–68. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>.
- Su'dadah. (1970). Pendidikan Budi Pekerti (Integrasi Nilai Moral Agama dengan Pendidikan Budi Pekerti). *Jurnal Kependidikan* 2, no. 1: 132–41. <https://doi.org/10.24090/jk.v2i1.545>.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, Sani, Fitrah Aminah, Intan Mumtazah Assa'idah, Mey Wati Aulia, dan Tania Angelika. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset* 2, no. 2: 86–93. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/pedagogik/article/view/529/407>.
- Syarifuddin K. (2018). *Inovasi Baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Sleman: Deepublish.
- Thawila, L, N Ramayani, dan A Sanusi. (2023). Pengaruh Habit Forming (Pembiasaan) terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas X di SMK Negeri 1 Tanjung Pura. *JIA: Journal Idarah At-Ta'lim* 2, no. 1: 17–24. <https://jurnal.perima.or.id/index.php/JIA/article/view/237>.
- Tulus Winarsunu. (2017). *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Uliana Hidayatika, Didah Nurhamidah. (2024). Quizwhizzer as A Innovative Evaluation Learning Media Bahasa Indonesia. *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 8, no. 1: 79–90. <https://doi.org/10.21009/AKSIS.080106>.
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1.
- Wahyuningsih, Fahmi, Rr. Dyah, L. Saksono, dan Suwarno Imam Samsul. (2021). Utilization of QuizWhizzer Educational Game Applications as Learning Evaluation Media. Vol. 209. Surabaya: Atlantis Press International BV, <https://doi.org/10.2991/aer.k.211215.028>.
- Wardani, Federika Junia Putri, Aifi Umdatul Khoiroh, Munawir. (2024). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Aqidah Akhlak Siswa Kelas V MI

Islamiyah Melalui Metode Reward dan Punishment. *Kurikula: Jurnal Pendidikan* 9, no. 1: 40–47. <https://doi.org/10.56997/kurikula.v9i1.1360>.

Yusup, Febrianawati. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7, no. 1: 17. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/jtjik/article/view/2100/1544>.

Zahro, Indah Fajrotuz, dan Dania Masrotun Navisa. (2022). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak di SD Nurul Hikmah Babat. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda ...* 8, no. 1: 128–33. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/AN-NUR/article/download/6627/3774>.

Ziplin. (2021). Problem-Based Learning Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMK Negeri 3 Tebo. *Teacher: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru* 1, no. 1: 102–6. <https://jurnalp4i.com/index.php/teacher/article/view/588>.

Zuhairini, Abdul Ghofir, dan Slamet. (1993). *Metodik Khusus Pendidikan Agama*. 8 ed. Surabaya: Usaha Nasional.

