

SKRIPSI

PENERAPAN MEDIA *QUIZIZZ* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII DI SMPN 3 SENTAJO RAYA

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



OLEH

MAINUR SULVIA
NPM. 200307003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
TELUK KUANTAN
1446H / 2024M**

SURAT PERNYATAAN

Nama : **Mainur Sulvia**
Tempat/Tanggal Lahir : Teratak Air Hitam, 18 Mei 2002
NPM : 200307003
Alamat : Seberang Teratak Air Hitam, Kec. Sentajo Raya
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam
Kuantan Singingi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMPN 3 Sentajo Raya”** adalah benar karya saya sendiri dan saya bertanggung jawab atas data dan informasi yang termuat didalamnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, maka saya bersedia menanggung semua resikonya.

Teluk Kuantan, 13 Agustus 2024
Pernyataan Saya



Mainur Sulvia
NPM.200307003

SOPIATUN NAHWIYAH, S.Pd.I, MA
DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI (UNIKS)

NOTA DINAS

Perihal : Skripsi Mainur Sulvia

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di-

Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum Warahmaullahi Wabarakatuh

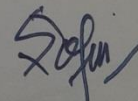
Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap Skripsi saudara:

Nama : Mainur Sulvia
NPM : 200307003
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : **"Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMPN 3 Sentajo Raya"**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh.

Teluk Kuantan, 13 Agustus 2024
Pembimbing I



Sopiatus Nahwiyah, S.Pd.I, MA
NIDN. 2110018901

SOPIATUN NAHWIYAH, S.Pd.I, MA
DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI (UNIKS)

NOTA DINAS

Perihal : Skripsi Mainur Sulvia

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di-

Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum Warahmaullahi Wabarakatuh

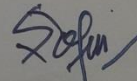
Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap Skripsi saudara:

Nama : Mainur Sulvia
NPM : 200307003
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : **"Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMPN 3 Sentajo Raya"**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh.

Teluk Kuantan, 13 Agustus 2024
Pembimbing I



Sopiatus Nahwiyah, S.Pd.I, MA
NIDN. 2110018901

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMPN 3 Sentajo Raya”. Yang ditulis oleh Mainur Sulvia, NPM. 200307003 dapat di terima dan di setujui untuk diujikan dalam Sidang Munaqasah Sarjana Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi untuk memenuhi salah satu persyaratan meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Teluk Kuantan, 30 September 2024

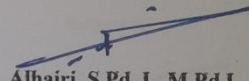
Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II



Sopiatus Nahwiyah, S.Pd.I, MA
NIDN. 2110018901



Alhairi, S.Pd. I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

Mengetahui
Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam



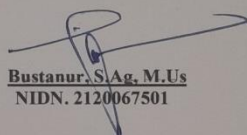
Alhairi, S.Pd. I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

PENGESAHAN TIM PENGUJI

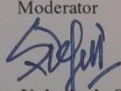
Skripsi dengan judul "Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMPN 3 Sentajo Raya" yang ditulis oleh Mainur Sulvia, NPM. 200307003 telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi pada tanggal 30 September 2024, skripsi ini sudah diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Agama Islam.

Teluk Kuantan, 30 September 2024


Mengesahkan,
Tim Sidang Munaqasyah
Ketua


Bustanur, S.Ag, M.Us
NIDN. 2120067501

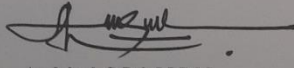
Moderator


Sopiatus Nahwiyah, S.Pd.I, MA
NIDN. 1010038901


Sekretaris


Alhairi, S.Pd.I, M.Pd.I
NIDN. 1010038901

Penguji I


Andrizal, S.Psi, M.Pd.I
NIDN. 2111108301

Penguji II


A.Mualif, S.Pd.I, MA
NIDN. 1010078605

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Kuantan Singingi



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹ Pendidikan adalah usaha sadar untuk mengembangkan akhlak, ketarampilan, dan pengetahuan anak dan pemuda di sekolah atau di rumah, agar hidup bahagia dan bermanfaat bagi masyarakat dan bangsa.²

Pendidikan memainkan peran penting dalam pembentukan dan pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) yang kuat yang tidak hanya mampu bersaing secara sehat tetapi juga ramah terhadap orang lain.³ Pemerintah berusaha memberikan perhatian yang sungguh-sungguh pada masalah peningkatan pendidikan di tingkat dasar, menengah, dan tingkat tinggi karena pentingnya pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa,

¹Jejen Musfah, *Manajemen Pendidikan Teori, Kebijakan, dan Praktik* (Jakarta: Kencana, 2015), hal.9

² *Ibid*, hal.11

³ Yayan Alpian,dkk, “Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia” dalam *Jurnal Buana Pengabdian* Vol. 1 No 1, 2019, hal.67

meningkatkan kesejahteraan masyarakat, dan membangun dan membangun martabat bangsa.⁴

Pendidikan pada manusia bertujuan untuk melatih dan membiasakan manusia sehingga potensi, bakat dan kemampuannya menjadi lebih sempurna. Ini menggambarkan bahwa manusia membutuhkan pendidikan untuk menjadikan manusia lebih baik, lebih maju dan lebih sempurna.⁵

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.⁶ Pembelajaran yang baik sudah tentu harus memiliki tujuan. Tujuan pembelajaran yang ideal adalah agar murid mampu mewujudkan perilaku belajar yang efektif.⁷

Dalam perspektif berbagai macam teori-teori belajar menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang baik adalah peserta didik tidak hanya sebagai objek, tetapi juga sebagai subjek, sehingga jika hal tersebut terjadi maka diharapkan peserta didik akan lebih aktif sehingga termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan memahami penjelasan yang diberikan.⁸

⁴ Ibid, hal.68

⁵ Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Bara Kota Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018), hal.17

⁶ Moh. Suardi,dkk, *Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Parama Ilmu, 2019), hal.15

⁷ Suyono, dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2015), hal.209

⁸ Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021) hal.2

Motivasi sangat penting untuk kegiatan belajar karena mendorong semangat untuk belajar, dan melemahkannya akan melemahkan. Tanpa motivasi, siswa tidak akan berhasil.⁹ Dalam dunia pendidikan, siswa atau pelajar yang lapar tidak akan memiliki motivasi penuh untuk belajar. Rasa aman adalah kebutuhan tingkat berikutnya setelah kebutuhan fisik terpenuhi. Dalam hidupnya, seorang siswa yang telah memenuhi kebutuhan harga dirinya akan merasa percaya diri, berharga, kuat, mampu, dan berguna.¹⁰

Sangat penting bagi siswa untuk memiliki motivasi belajar, karena semakin tinggi motivasi siswa, semakin besar keinginan mereka untuk belajar lebih banyak dan lebih memahami konsep. Sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi belajar yang rendah atau tinggi akan mempengaruhi keinginan mereka untuk belajar dan memahami konsep yang sudah mereka ketahui. Dalam situasi seperti ini, pendidik harus menerapkan model pembelajaran yang sesuai untuk memberdayakan kemampuan penalaran siswa mereka.¹¹

Fenomena yang sering terjadi selama proses pembelajaran adalah peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat terjadi karena siswa tidak bersemangat selama pelajaran, pelajaran monoton dan satu arah, dan suasana pembelajaran yang menjenuhkan. Beberapa guru telah menemukan bahwa mereka tetap menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan hanya bergantung pada papan tulis, sehingga

⁹ Suharni, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" dalam *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, Vol. 6, No. 1, 2021, hal.173

¹⁰ *Ibid*, hal.174

¹¹ Nila Sari Latif "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Melalui Pembelajaran E-Learning Berbantuan Quizizz" dalam *Jurnal Ilmiah BDK Makassar* Vol. 11, No. 2, 2022, hal.3

pembelajaran menjadi monoton dan membosankan, dan guru menjadi dominan dalam aktivitas siswa.¹²

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didalamnya terkandung informasi yang mungkin didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain/pebelajar.¹³

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang disampaikan dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri.¹⁴

Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan memudahkan proses belajar mengajar peserta didik dan pengajar, dimana dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dikarenakan bahan ajar dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

¹² Nidaan Hafiyya, "Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika" dalam *Community Development Journal* Vol.4, No. 2, 2023, hal.1647

¹³ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: Bintang Sutabaya, 2016), hal.6

¹⁴ Yolanda Febrita, "Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" dalam *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 2019, hal.183

bahan ajar akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan dari bahan ajar.¹⁵

Banyak media pembelajaran yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh guru, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis permainan, tentu juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang telah diajarkan.¹⁶ Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah dengan media *quizizz*.

Quizizz adalah alat online yang memungkinkan membuat permainan kuis interaktif yang dapat digunakan untuk membantu siswa belajar di kelas. Aplikasi ini berbasis internet, jadi dapat digunakan hanya jika ada dukungan internet yang memadai. *Quizizz* dibuat dengan mudah dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Sebelum mengakses www.Quizizz.com, guru harus menyiapkan konten dalam bentuk pertanyaan dan alternatif jawaban yang akan ditampilkan dalam aplikasi ini.¹⁷

Quizizz adalah alat pembelajaran yang sangat penting untuk digunakan selama pembelajaran online. Fitur: *Quizizz* dapat memberi siswa pengalaman belajar. *Quizizz* adalah alat pembelajaran yang dapat membantu guru membuat

¹⁵ Maklonia Meling Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan" dalam Indonesian Journal of Primary Education, Vo.3, No.1, 2019, hal.26

¹⁶ Unik Hanifah Salsabila,dkk, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA" dalam Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi, Vol.4, No.2, 2020, hal.165

¹⁷ Prima Mutia Sari, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi" dalam Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, Vol.4 No.2, 2021,hal.196

materi dan mengajukan pertanyaan kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran *Quizizz* memudahkan guru memberikan soal pelajaran, sehingga siswa dapat mengerjakan soal hanya pada hari yang sudah ditentukan. Ini mencegah siswa menumpuk tugas selama proses belajar.¹⁸ Permainan *Quizizz* dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar.¹⁹

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan di SMPN 03 Sentajo Raya, Kecamatan Sentajo Raya, Kabupaten Kuantan Singingi, dapat ditemukan gejala-gejala permasalahan terkait motivasi belajar siswa dan aktivitas pembelajaran sebagai berikut.²⁰

1. Kurangnya motivasi belajar siswa yang ditandai dengan siswa kurang memperhatikan dan merasa bosan pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung
2. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Sebenarnya dengan pemanfaatan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
3. Siswa dalam memahami pembelajaran sangat kurang. Hal ini ditandai dengan siswa terkadang ribut dan bermain sendiri ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

¹⁸ Gamar Al Haddar, "Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar", dalam Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 3 No. 6, 2021, hal.4796

¹⁹ Unik Hanifah Salsabila, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA" dalam Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi P-ISSN: 2580-2240 Vol.4 No. 2, 2020, hal.165

²⁰ Wawancara dan Observasi dengan Bapak Muhammad Ikhsan, S.Pd, pada Senin 27 November 2023 di SMP N 3 Sentajo Raya

4. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran PAI sehingga membuat motivasi belajar siswa sangat rendah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada Senin, 27 November 2023 dengan Bapak Muhammad Ikhsan, S.Pd selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 3 Sentajo Raya, Peneliti mendapatkan beberapa permasalahan dalam pembelajaran seperti kurangnya motivasi belajar siswa yang ditandai dengan siswa kurang memperhatikan saat proses pembelajaran sedang berlangsung, siswa yang merasa bosan dan mengantuk dalam proses pembelajaran, cara mengajar guru yang monoton yaitu guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal dan masih menggunakan metode ceramah.²¹ Kurangnya memanfaatkan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa pada saat proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam berlangsung.

Oleh karena itu dalam proses pembelajaran hendaknya seorang guru dapat menerapkan media dan model pembelajaran yang mengedepankan peran aktif peserta didik sehingga diharapkan tercipta iklim pembelajaran yang kondusif, mampu membangkitkan motivasi belajar.²²

Berdasarkan pada uraian diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VIII SMPN 3 Sentajo Raya”**

²¹ Wawancara dengan Bapak Muhammad Ikhsan, S.Pd, pada Senin 27 November 2023 di SMP N 3 Sentajo Raya

²² Nila Sari Latif “Upaya Meningkatkan Motivasi...” hal.3

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan antara lain:

1. Kurangnya motivasi belajar siswa yang ditandai dengan siswa kurang memperhatikan proses pembelajaran yang sedang berlangsung
2. Siswa dalam memahami pembelajaran sangat kurang. Hal ini ditandai dengan siswa terkadang ribut dan bermain sendiri ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.
3. Guru PAI dan Budi Pekerti belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Sebenarnya dengan pemanfaatan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
4. Jarangnya guru dalam menggunakan media pada saat proses pembelajaran berlangsung.

C. Batasan Masalah

Dari masalah-masalah yang ada pada identifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini hanya pada penerapan media *quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VIII di SMPN 3 Sentajo Raya.

D. Rumusan Masalah

Adapun sebagai rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah Penerapan Media *Quizizz* dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII Di SMPN 3 Sentajo Raya?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan media *quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas VIII di SMPN 3 Sentajo Raya.

F. Kegunaan Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran
 - b. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik
2. Bagi guru
 - a. Mendapatkan pengalaman tentang penerapan media *quizizz*
 - b. Membantu guru dalam memperbaiki perilaku peserta didik sehingga dapat memperbaiki watak yang baik
3. Bagi peneliti
 - a. Sebagai pengembangan wawasan keilmuan peneliti sebagai guru pendidikan agama islam dan yang berkaitan dengan penulisan ilmiah
 - b. Sebagai salah satu persyaratan bagi peneliti guna menyelesaikan program studi pendidikan agama islam di universitas islam kuantan singingi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan Media *Quizizz* dapat meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Kelas VIII SMPN 3 Sentajo Raya.

Penerapan Media *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMPN 3 Sentajo sudah terlaksana dengan baik. Dapat dilihat dari pra penelitian rata-rata presentase 70%, pada setiap siklus yang mengalami peningkatan mulai dari Siklus I-II rata-rata persentase 100%.

Penerapan Media *Quizizz* ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMPN 3 Sentajo Raya. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil penyebaran angket kepada siswa di mana dapat dilihat pada Pra Siklus motivasi belajar siswa sebanyak 51%, pada Siklus I pertemuan ke-1 motivasi belajar siswa mulai mengalami peningkatan menjadi 59,80%, pada pertemuan ke-2 motivasi belajar siswa meningkat menjadi 70,27% dan pada Siklus II pertemuan ke-1 motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan menjadi 80,50%, dan pada pertemuan ke-2 motivasi siswa meningkat menjadi 90%.

B. Saran

Melalui tulisan ini peneliti mengajukan beberapa saran yang berhubungan dengan penerapan Media *Quizizz* diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, penerapan Media *Quizizz* ini dapat dijadikan salah satu alternative untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.
2. Bagi guru, hendaknya menggunakan atau menerapkan media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan mengajak siswa berfikir kreatif, agar pemahaman dapat lebih baik lagi dan membangun kreativitas siswa secara perlahan.
3. Bagi peneliti lain atau guru yang akan meneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar guna terlaksana penelitian yang lebih baik.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Ade Imelda Frimayanti, "Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pendidikan Agama Islam", Dalam Jurnal Pendidikan Islam, Volume 8 No II, 2017. 86 hal.
- Ahmad Suryadi, *Teknologi Dan Media Pembelajaran* (Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2020). 145 hal.
- Alfia Nuraini, "Penggunaan Media Game Quizizz Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI Di SMA N 1 Nguntoronadi Wonogiri" Dalam Jurnal IAIN Ponogoro, 2023. 176 hal.
- Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran" Dalam Lantanida Journal, Vol. 5 No. 2, 2017. 16 hal.
- Arif Ainur Rofiq, "Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19" Dalam Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, Vol.8, No.1. 8 hal.
- Azhar Arsyad, MA. *Media Pembelajaran* (Jakarta : Rajawali Pers, 2017), 225 hal.
- Balqista Yolanda Azizah, Dkk, "Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang" Dalam Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam, 2023. 10 hal.
- Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung: PT. Saranatutorial Nurani Sejahtera, 2020). 183 hal.

Devi Syukri Azhari, “Fungsi Pendidikan Agama Islam Dalam Pengembangan Kepribadian Islami” Dalam Jurnal Pendidikan Dan Konseling vol.4 No. 5, 2022. 10 hal.

Gamar Al Haddar, “Analisis Media Pembelajaran Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar”, Dalam Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 3 No. 6, 2021. 21 hal.

Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Digital* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2022). 336 hal.

Hamzah, *Teori Motivasi & Pengukurannya* (Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2022). 127 hal.

Icha Timart Diany Sinaga, Dkk, “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau”, Dalam Journal Of Environment And Management, 2022. 18 hal.

Mokh Firmansyah, Iman, “Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi”, Dalam Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol.17 No.2, 2019

Nabila, “Tujuan Pendidikan Islam”, Dalam Jurnal Pendidikan Indonesia Vol.2 No.5, 2021. 8 hal.

Nidaan Hafiyya, “Implementasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika” Dalam Communnity Development Journal Vol.4, No. 2, 2023

Nila Sari Latif “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Melalui Pembelajaran E-Learning Berbantuan Quizizz” Dalam Jurnal Ilmiah BDK Makassar Vol.11, No 2, 2022. 15 hal.

- Nur Ahyat, "Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam" Dalam Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam, Vol.4, No.1, 2017. 10 hal.
- Prima Mutia Sari, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi" Dalam Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, Vol.4 No.2, 2021. 21 hal.
- Puspita Rahmawati, Dkk "Peningkatan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Game Quizizz" Dalam Seminar Nasional LPPM UMMAT, Vol 1, 2022. 121 hal.
- Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2016). 223 hal.
- Savira Rahmania, "Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam" Dalam Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Vol.11. No.02, 2023. 10 hal.
- Siti Suprihatin, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" Dalam Jurnal ISSN: 2442-9449 Vol.3.No.1, 2015. 12 hal.
- Suharni, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa" Dalam Jurnal Bimbingan Dan Konseling, 2021. 8 hal.
- Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019). 259 hal.
- Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa", Dalam Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2, 2018. 7 hal.

Talizaro Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”, Dalam Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2, 2018. 10 hal.

Yulia Isratul Aini, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu” Dalam Jurnal Kependidikan Vol. 2, No. 25, 2019. 10 hal.