

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMKN 26 JAKARTA

Farhana^{1*}, Aulia Seftianingsih²

¹Universitas Islam Jakarta

*Email: frh961@gmail.com

²Universitas Islam Jakarta

Email: aaliasaid79@gmail.com

ABSTRAK

Fokus penelitian ini adalah untuk mengkaji penggunaan media pembelajaran yang dibatasi pada salah satu aplikasi game berbasis edukasi yaitu quizizz. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan quizizz terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam serta menganalisis strategi guru untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif analisis korelasional. Menggunakan instrumen kuesioner yang disebar ke 41 sampel dari 491 jumlah populasi kelas X di SMKN 26 Jakarta. Instrumen kuesioner berjumlah 20 butir pernyataan positif dan negatif pada variabel X dan Y. Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh dengan menggunakan quizizz terhadap motivasi belajar siswa, pembuktian ini berasal dari uji hipotesis $r_o > r_t$ dengan hasil r_o sebesar **0,436** maka hasil tersebut lebih besar daripada " r_t " taraf signifikan 5% sebesar **0,316** dan taraf signifikan 1% sebesar **0,408** dan koefisien determinasi sebesar **0,190** atau **19%**. Dengan demikian hasil penelitian ini menunjukkan bahwa **media pembelajaran menggunakan quizizz memiliki korelasi yang sedang/cukup terhadap motivasi belajar siswa** dalam mata pelajaran PAI dengan nilai sebesar **0,436** atau **43,6%**.

Keyword: *Quizizz, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar.*

ABSTRACT

The focus of this research is to examine the use of learning media which is limited to one of the educational-based game applications, namely Quizizz. This study aims to determine the effect of using quizizz on student learning motivation in Islamic Religious Education subjects and to analyze teacher strategies to increase student motivation in learning. This study used a quantitative approach with a descriptive correlational analysis method. Using a questionnaire instrument distributed to 41 samples from 491 total population of class X at SMKN 26 Jakarta. The questionnaire instrument consists of 20 positive and negative statements on the variables X and Y. This study shows the results that there is an influence by using Quizizz on student learning motivation, this evidence comes from the hypothesis test $r_o > r_t$ with a result of r_o of 0.436, the result is greater than " r_t " a significant level of 5% is 0.316 and a significant level of 1% is 0.408 and the coefficient of determination is 0.190 or 19%. Thus the results of this study indicate that learning media using quizizz have a moderate/sufficient correlation with student learning motivation in PAI subjects with a value of 0.436 or 43.6%.

Keyword: *Quizizz, Learning Media, Learning Motivation.*

1. PENDAHULUAN

Saat ini, IPTEK telah berkembang sangat cepat dan ini berdampak pada kehidupan sehari-hari. Penggunaan teknologi dalam pendidikan memiliki dampak yang benar-benar menguntungkan pada pembelajaran.

Siswa sekarang memiliki akses cepat ke banyak informasi dari berbagai sumber. Selain itu, guru dapat menggunakan banyak aplikasi untuk memfasilitasi pembelajaran, seperti platform berbasis PowerPoint, YouTube atau e-learning. Teknologi dapat membantu menciptakan lingkungan kelas belajar menjadi lebih menyenangkan dan kreatif.

Pendidik beserta segala tim memiliki kewajiban untuk melahirkan iklim pendidikan yang memberikan makna, menggembirakan, beragam dan komunikatif. Selain mendorong anak-anak dalam belajar, penggunaan alat bantu dalam pembelajaran juga dapat menghidupkan kembali rasa ingin tahu dan animo baru yang ke depannya akan berdampak pada psikologisnya. Media memainkan peran yang esensial dalam proses belajar mengajar lantaran mampu menghidupkan kembali antusiasme siswa saat belajar. Penyampaian pelajaran disalurkan dan disampaikan melalui media pembelajaran, yang berarti penggunaan media juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Halamik, dalam Arsyad, 2013: 15).

Telah menjadi fakta nyata di lapangan bahwa tidak sedikit guru yang kurang optimal dalam membuat suasana belajar menyenangkan. Sebagian pengajar enggan menggunakan alat bantu pembelajaran atau hanya sekadar menggunakan Template PowerPoint (PPT) sebagai alat bantu untuk mentransfer materi kepada siswa. Hal ini perlu dilakukan adanya pembaruan terkait pemanfaatan media belajar yang menarik agar siswa lebih terdorong dalam belajar.

belajar dan mengajar merupakan kegiatan sentral di lembaga pendidikan, di mana pembelajaranlah yang menentukan mutu lulusan siswa di lembaga pendidikan tersebut. Namun, tidak sedikit siswa yang merasa kesulitan ketika belajar, salah satu penyebab kesulitan belajar ini bisa terjadi karena siswa kurang mendapat dorongan dari lingkungan sekitar maupun diri sendiri.

Kurangnya inovasi guru untuk menciptakan iklim pendidikan yang berkesan untuk siswa maka hal tersebut bisa menurunkan motivasinya. Fokus yang sering teralihkan dan persiapan belajar yang kurang dari siswa sendiri mengakibatkan kejenuhan karena suasana belajar yang sangat monoton merupakan suatu pembuktian dari kurangnya inovasi guru.

Salah satu latar belakang suksesnya siswa di sekolah yaitu memiliki dorongan atau motivasi belajar. Suasana kelas yang nyaman disertai dengan kreatifitas guru seperti menggunakan media pembelajaran yang menarik bisa menjadi salah satu cara menumbuhkan minat belajar siswa di kelas. Setelah itu mereka akan merasa nyaman dan lebih cepat menyerap ilmu yang diberikan.

Penggunaan alat bantu belajar juga mesti mengikuti standar untuk menarik minat siswa dan membuat siswa terlibat aktif selama proses pembelajaran. Sangat penting untuk meng-*upgrade* materi pembelajaran dengan memasukkan permainan dan teknologi berbasis media agar siswa dapat berpartisipasi secara aktif di kelas. Sudah memasuki era revolusi industri yang sedang berkembang maka dalam hal pendidikan mulai ditingkatkan terkait penggunaan media untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, interaktif, dan bisa digunakan oleh semua kalangan.

Quizizz adalah layanan atau aplikasi web online yang berguna untuk membuat tes dan survei interaktif untuk penggunaan di kelas, seperti untuk penilaian formatif. Dengan menggunakan layanan ini, guru bisa membuat kuis di perangkat komputer, dan siswa dapat berpartisipasi dengan menjawab pertanyaan kuis melalui browser di berbagai perangkat, seperti komputer atau smartphone. Agar siswa tidak bisa menyontek, maka guru sebagai operator dapat mengatur kuis agar nomor soal pada setiap siswa berbeda-beda atau acak (random).

Quizizz ini dapat digunakan kapan dan di mana saja. Apabila siswa sedang tidak berada di kelas, maka siswa tetap bisa mengakses kuis yang diberikan oleh guru tersebut setelah guru memberikan kode aksesnya. Guru juga dapat menggunakan kuis ini sebagai mode live yang digunakan langsung untuk evaluasi di dalam kelas maupun mode homework yang untuk memberikan pekerjaan rumah kepada siswa.

Quizizz adalah platform berbasis kuis yang berfungsi ganda, dapat digunakan untuk bermain dan belajar. Siswa dan guru dapat mengakses jutaan kuis yang tersedia di Quizizz dalam berbagai mata pelajaran. Quizizz ini menciptakan sebuah pembelajaran yang berpusat pada siswa karena dapat membuat siswa menjadi aktif.

Peneliti telah melakukan observasi pada hari Senin, 13 Februari 2023 dengan ibu Qurrotu Aeni, S.Ag., selaku guru mata pelajaran PAI SMKN 26 Jakarta, menurut beliau bahwa ketika dalam pembelajaran, penggunaan atau pemanfaatan media mampu menjadikan siswa belajar lebih semangat, yang mana munculnya semangat itu menjadikan siswa lebih termotivasi dalam belajar. Sebagian fakta di lapangan menunjukkan bahwa ketika mengajar sekarang guru sudah menggunakan media berupa *Whatsapp*, Template PowerPoint (PPT), kemudian sekarang sudah bertambah menggunakan Quizizz. Akan tetapi masih terdapat beberapa permasalahan yang timbul, seperti kendala pada jaringan internet, ada beberapa siswa yang malah membuka aplikasi di luar aplikasi yang digunakan untuk belajar, bahkan ada pula siswa yang kelihatannya masih belum bersemangat ketika belajar.

Keinginan untuk mengetahui lebih banyak hal dan rasa haus akan ilmu baru adalah sebab motivasi belajar siswa bisa muncul. Dengan adanya media untuk belajar yang menarik dan berinovasi diharapkan akan membuat siswa lebih tertarik dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, contohnya penggunaan Quizizz ini.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan, maka peneliti ingin menggali lebih dalam terkait penggunaan Quizizz dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI melalui penelitian yang bertema “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI” (Survei di SMKN 26 Jakarta).

2. TINJAUAN PUSTAKA

Secara harfiah, media berasal dari bahasa latin yang berarti perantara atau pengantar, bentuk jamaknya adalah medium. Definisi lain dari media yaitu segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, dibaca, didengar, atau dibicarakan beserta alat yang dapat dipergunakan untuk suatu kegiatan (Nurfadhillah, 2021: 7).

Gerlach dan Ely (dalam Azhar Arsyad, 2010: 3, media bila diartikan secara garis besar yaitu dapat berupa orang, benda, atau peristiwa yang

menciptakan suatu situasi agar siswa mendapatkan suatu ilmu, sikap, atau keterampilan.

Media pembelajaran dapat didefinisikan alat fungsional untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran. Sedangkan menurut Gagne, media pembelajaran diartikan sebagai komponen sumber belajar yang dapat membangkitkan siswa untuk belajar. (Hujair, 2013: 3).

Media pembelajaran yang baik semestinya memenuhi indikator tertentu sebelum dapat diaplikasinya ke siswa. Menurut Rivai (dalam Pratiwi dan Meilani, 2018) indikator media pembelajaran yang baik terdiri dari: 1) kesesuaian, 2) kompetensi guru, 3) mudah ketika digunakan, 4) kesiapan sarana dan prasarana, 5) fungsional.

Dari berapa penjelasan di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana atau alat perantara yang digunakan oleh seorang pengajar sebagai alat bantu untuk memberikan terhadap bahan ajar agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Karena teknologi berkembang pesat seiring dengan perkembangan zaman, maka pendidikpun harus mengikuti perkembangan zaman. Menggunakan komputer, laptop, smartphone atau tablet adalah hal yang umum dalam dunia pendidikan sekarang. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, maka dikembangkanlah sebuah media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi online yaitu Quizizz.

Suhartatik (2020: 6) menjelaskan bahwa quizizz merupakan sebuah kuis interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk belajar di kelas seperti penilaian pengetahuan. Penjelasan lain diperkuat oleh Purba, bahwa aplikasi Quizizz merupakan aplikasi pendidikan untuk membuat latihan di sebuah kelas menjadi aktif dan menyenangkan (Purba dalam Marunung & Nurhairani, 2020: 298).

Aplikasi Quizizz dapat meningkatkan dan memotivasi siswa dalam belajar. Layanan ini dapat memudahkan guru dan siswa karena siswa diperbolehkan belajar dari rumah menggunakan gadget atau komputer masing-masing. Aplikasi ini juga mempunyai keunikan yaitu berupa game yang menarik sekaligus dapat menghibur namun tetap berbasis edukasi. Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi dengan tampilan menarik yang dapat memberi kesan *eye-catching* dan mengasyikkan ketika dimainkan sehingga dapat menurunkan kejenuhan siswa ketika belajar (Etika, dkk., 2021: 209).

Quizizz ini merupakan sebuah layanan game berbasis edukasi yang memiliki karakteristik komunikatif dan fleksibelitas. Selain dapat digunakan untuk alat penyampaian materi, layanan ini juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana penilaian yang menyenangkan dan tidak membosankan. (Unik Hanifah Salsabila, dkk., 2020: 163-172).

Dari beberapa penjelasan tersebut, penulis membuat garis besar bahwa Quizizz yaitu sebuah platform berbasis edukasi dan dapat diakses melalui gawai atau komputer yang bisa dimanfaatkan guru untuk menunjang jalannya pembelajaran yang menyenangkan di kelas.

Istilah kata motivasi sudah sering terdengar di khalayak umum atau dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menunjukkan apabila seseorang melakukan sesuatu, tidak jarang ada yang menyebut kata “motif”. Motif dapat diartikan sebagai suatu alasan-alasan manusia yang melatarbelakangi mereka untuk melakukan suatu kehendak.

Shilphy (2020: 52), motivasi bersumber dari makna *motivatian*. *Motivation*, kata dasarnya adalah *motive*. Sedangkan dalam bahasa melayu adalah motif yang bermakna tujuan atau segala upaya untuk mencapai tujuan. Tujuan tersebutlah yang akan menimbulkan rasa semangat bagi seseorang dalam upaya untuk mencapai atau mendapatkan suatu hal yang diinginkan baik itu secara positif maupun negatif.

Emilda (2020: 89-90) sebuah dorongan, keinginan, atau minat yang begitu kuat dari diri seseorang untuk menggapai suatu cita-cita, keinginan atau tujuan yang diinginkan disebut motivasi. Individu akan melakukan segala upaya untuk mencapai tujuannya jika ia memiliki motivasi. Pengaruh positif dalam hidupnya akan datang dari seseorang yang bermotivasi tinggi. Untuk mencapai tujuan dan menjalani kehidupan yang lebih baik, orang dengan motivasi tinggi akan mengubah perilakunya. Akibatnya, motivasi mutlak diperlukan bagi setiap individu. Hal ini agar manusia bisa cepat bangkit kembali saat gagal dan tidak mudah menyerah.

Uno (2017: 23), sebuah dorongan secara intern dan ekstern untuk mencapai tujuan dari berubahnya tingkah laku menjadi lebih baik yang didukung dengan beberapa unsur dan indikator. Indikator motivasi belajar ada enam menurut beliau, yaitu: 1) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) adanya harapan dan cita-cita di masa depan, 4) adanya penghargaan dalam belajar, 5) adanya kegiatan yang menarik dalam pembelajaran, 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif.

3. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode deskriptif analisis korelasional. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dari sumber data primer dan sekunder. Data primer diambil dari peserta didik kelas X SMKN 26 Jakarta dengan mengamati langsung dan juga melalui instrument penelitian, instrument yang dipakai dalam penelitian ini adalah angket. Sedangkan data sekunder yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung diambil di lapangan seperti profile sekolah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan skema:

a. Pengamatan (Observasi)

Observasi yang dilakukan peneliti adalah dengan cara mengamati media pembelajaran yang dipakai oleh pendidik dalam pembelajaran PAI. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data secara objektif jika dilakukan pengamatan secara langsung dan dengan mengamati data secara langsung akan memudahkan peneliti dalam menganalisis. Observasi ini dilakukan di SMK Negeri 26 Jakarta, beralamat di Jl. Balai Pustaka Baru I, Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

b. Angket (Kuesioner)

Angket yang disebar merupakan kuesioner tertutup sebanyak 20 item pernyataan yang berkaitan dengan variabel X (Media Pembelajaran Quizizz) dan 20 item pernyataan yang berkaitan dengan variabel Y (Motivasi Belajar Siswa). Teknik ini bertujuan untuk pengumpulan data dari responden, dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket yang digunakan adalah angket yang dikendalikan oleh peneliti yaitu angket yang jawabannya sudah tersedia dengan 5 jawaban alternatif.

Dalam pemberian bobot nilai terhadap item-item pada angket, peneliti menggunakan peraturan bobot pada pengukuran skala likert. Untuk bobot item positif sangat setuju = 5, setuju = 4, kurang setuju = 3, tidak setuju = 2, dan sangat tidak setuju = 1. Sedangkan untuk bobot negatif diberikan sangat setuju = 1, setuju = 2, kurang setuju = 3, tidak setuju = 4 dan sangat tidak setuju = 5.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi seluruh Siswa/i kelas X SMKN 26 Jakarta sebanyak 491 siswa dan sampel yang diambil sebanyak 41 siswa yang ditentukan menggunakan perhitungan rumus slovin dengan teknik *non-probability sampling* dan menggunakan metode *purposive sampling*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus statistik pada Microsoft Excel dan di konfirmasi menggunakan SPSS versi 25. Rumus yang digunakan adalah rumus Korelasi “r” Product Moment dengan mencari angka korelasi menggunakan rumus

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Angka indeks korelasi “r” product moment

N = Banyaknya pasangan X dan Y (banyaknya subyek)

$\sum XY$ = Penjumlahan hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$ = Jumlah seluruh skor Y (Sugiyono, 2016: 183)

Memberikan Interpretasi Terhadap r_{xy} , yaitu:

Besarnya “r” Product Moment	Interpretasi
0,00 – 0,20	Antara variabel X dan Y memang terdapat korelasi, akan tetapi korelasi itu sangat lemah atau sangat rendah, sehingga korelasi itu diabaikan (dianggap tidak ada korelasi antara variabel X dan variabel Y).
0,20 – 0,40	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang lemah/ sangat rendah.
0,40 – 0,70	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang sedang/ cukup.
0,70 – 0,90	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang kuat/ tinggi.
0,90 – 1,00	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang sangat kuat/ sangat tinggi.

Prosedur yang harus dilalui untuk dapat menginterpretasikan hasil dari r_{xy} , adalah:

- 1) Merumuskan hipotesis alternative (H_a) dan hipotesis nihil (H_0).
- 2) Menguji kebenaran atau kepalsuan dari hipotesa dengan mencari terlebih dahulu derajat bebasnya (db) atau *degress of freedom* (df), dengan rumus:

$$Df = N - nr$$

Keterangan:

Df : *Degress of freedom*

N : *Number of cases*

nr : Banyaknya variabel yang dikorelasikan

Dengan diperoleh db atau df, maka dapat dicari besarnya “r” product moment, baik pada taraf signifikan 5% maupun taraf signifikan 1%.

4. HASIL PEMBAHASAN

4.1 Isi Hasil dan Pembahasan

a. Deskripsi dan Analisis Data

Dalam menganalisis data pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 26 Jakarta, peneliti mengajukan angket kepada 41 objek penelitian sebanyak 20 butir pernyataan variabel X (Media Pembelajaran Quizizz) dan 20 butir pernyataan variabel Y (Motivasi Belajar Siswa). Data-data mengenai pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi belajar siswa diambil dari hasil jawaban angket variabel X (media pembelajaran Quizizz) dan variabel Y (motivasi belajar siswa) yang diberikan kepada peserta didik kelas X sebagai sampel di SMKN 26 Jakarta yang peneliti sebarakan pada Senin, 27 Februari 2023 hingga Kamis, 2 Maret 2023.

Hasil Skor Kedua Variabel

Responden	Var. X	Var. Y	Responden	Var. X	Var. Y
Q1	78	85	Q22	77	80
Q2	100	87	Q23	82	84
Q3	95	98	Q24	88	81
Q4	100	99	Q25	92	95
Q5	95	98	Q26	94	95
Q6	83	100	Q27	96	91
Q7	82	67	Q28	77	81
Q8	79	65	Q29	80	81
Q9	90	93	Q30	87	93
Q10	88	86	Q31	82	94
Q11	97	85	Q32	92	95
Q12	84	91	Q33	78	82
Q13	86	85	Q34	92	90
Q14	90	89	Q35	84	87
Q15	94	84	Q36	83	100
Q16	81	84	Q37	82	88
Q17	81	84	Q38	79	88
Q18	95	91	Q39	92	86
Q19	79	89	Q40	91	87
Q20	94	91	Q41	91	88
Q21	82	95	Jumlah	3572	3612

Berdasarkan tabel di atas, peneliti menganalisis data pengaruh media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 26 Jakarta dengan menggunakan data yang terdapat di atas. Kemudian untuk membuat tabel distribusi frekuensi, langkah-langkah sebagai berikut:

Langkah 1: Menemukan Nilai Tertinggi (H) serta Nilai Terendah (L) dari kedua variabel.

Nilai Tertinggi Variabel X = 100 serta Variabel Y = 100

Nilai Terendah Variabel Y = 77 serta Variabel Y = 65

Langkah 2: Mencari Rentang Kelas (R)

Score tertinggi dikurangi skor terendah variabel X = $100 - 77 = 23$

Score tertinggi dikurangi skor terendah variabel Y = $100 - 65 = 35$

Langkah 3: Mencari Banyaknya Kelas Interval (BK) Variabel X dan Y

$$\begin{aligned} BK &= 1 + 3.3 \log n \\ &= 1 + 3.3 \log 41 \\ &= 1 + (3.3) (1,612783857) \\ &= 6,3221867 \text{ dibulatkan } (6) \end{aligned}$$

Langkah 4: Mencari Panjang Kelas Interval (i)

$$\text{Panjang kelas Interval Variabel X} = \frac{R}{BK} = \frac{23}{6} = 3,64 \text{ Dibulatkan } (4)$$

$$\text{Panjang kelas Interval Variabel Y} = \frac{R}{BK} = \frac{35}{6} = 5,5 \text{ Dibulatkan } (6)$$

Langkah 5: Menyusun Tabel Distribusi Frekuensi Kedua Variabel Variabel X

(Media Pembelajaran Quizizz)

No	Kelas Interval	F	Nilai Tengah	Nilai Nyata
1	77 - 80	8	78,5	76.5 - 79.5
2	81 - 84	11	82,5	80.5 - 83.5
3	85 - 88	4	86,5	84.5 - 87.5
4	89 - 92	8	90,5	88.5 - 91.5
5	93 - 96	7	94,5	92.5 - 95.5
6	97 - 100	3	98,5	96.5 - 99.5
Jumlah		41		

Berdasarkan tabel di atas, sebanyak 11 responden yang berada pada interval 81-84 dengan nilai tengah 82,5 memiliki frekuensi paling tinggi. Sedangkan sebanyak 3 responden yang berada pada interval 97-100 dengan nilai tengah 98,5 memiliki frekuensi paling rendah.

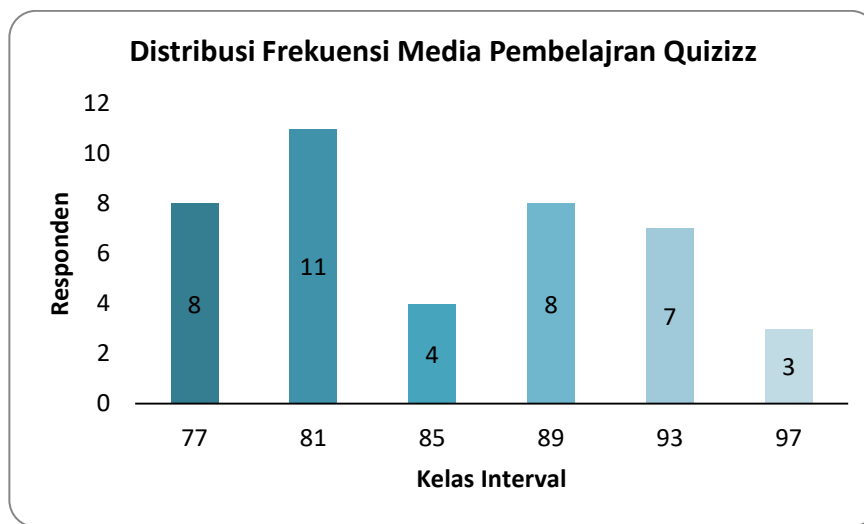
**Tabel Distribusi Variabel Y
(Motivasi Belajar Siswa)**

No	Kelas Interval	F	Nilai Tengah	Nilai Nyata
1	65 - 70	2	67,5	64.5 - 69.5
2	71 - 76	0	73,5	70.5 - 75.5
3	77 - 82	5	79,5	76.5 - 81.5
4	83 - 88	15	85,5	82.5 - 88.5
5	89 - 94	10	91,5	91.5 - 94.5
6	95 - 100	9	97,5	95.5 - 100.5

Jumlah		41		
---------------	--	-----------	--	--

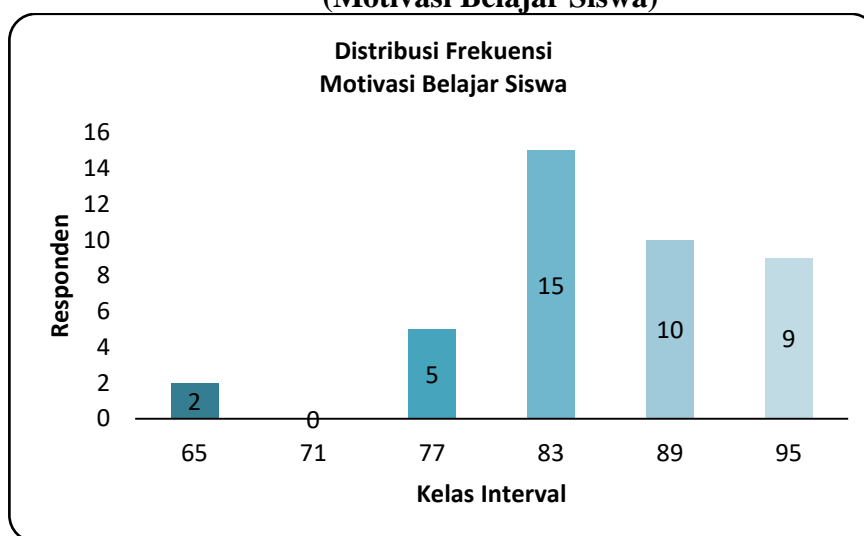
Berdasarkan tabel, sebanyak 15 responden yang berada pada interval 83-88 dengan nilai tengah 8,5 memiliki frekuensi paling tinggi. Sedangkan sebanyak 0 responden yang berada pada interval 71-76 dengan nilai tengah 73,5 memiliki frekuensi paling rendah. Berdasarkan tabel di atas, maka grafik histogram frekuensi interval dari setiap kelas interval:

**Variabel X
(Media Pembelajaran Quizizz)**



Berdasarkan grafik, pengisian angket (Media Pembelajaran Quizizz) sebanyak 11 responden yang berada pada kisaran angka 81-84 memiliki frekuensi paling tinggi dan frekuensi terendah berada pada kisaran angka 97-100 sebanyak 3 responden.

**Variabel Y
(Motivasi Belajar Siswa)**



Berdasarkan grafik, pengisian angket pada (Motivasi Belajar Siswa) sebanyak 15 responden yang berada pada kisaran 83-88 memiliki frekuensi paling tinggi dan frekuensi terendah berada pada kisaran angka 71-76 sebanyak 0 responden.

Langkah 6 : Mencari Rata-Rata (Mean)

Tabel Jumlah Kedua Variabel

N	=	41
$\sum X$	=	3572
$\sum Y$	=	3612
$\sum X^2$	=	313060
$\sum Y^2$	=	320460
$\sum XY$	=	315577

Merujuk dari tabel, dari dua variabel dapat diketahui rata-ratanya dengan menggunakan rumus:

$$\text{Variabel X} \rightarrow M_x = \frac{\sum X}{n} = \frac{3572}{41} = 87,12$$

$$\text{Variabel Y} \rightarrow M_y = \frac{\sum Y}{n} = \frac{3612}{41} = 88,10$$

Langkah 7: Menemukan Angka Indeks Korelasi antara Kdua Variabel

$$r_{xy} = \frac{n \cdot \sum xy - (\sum x \cdot \sum y)}{\sqrt{[n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2][n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{41 \times 315577 - (3572 \times 3612)}{\sqrt{[41 \times 313060 - (3572)^2][41 \times 320460 - (3612)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{36593}{\sqrt{[12835460 - 12759184][13138860 - 13046544]}}$$

$$r_{xy} = \frac{36593}{\sqrt{[76276][92316]}}$$

$$r_{xy} = \frac{36593}{\sqrt{7041495216}}$$

$$r_{xy} = \frac{36593}{83913,61758}$$

$$r_{xy} = 0.4360794 \rightarrow (0.436)$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka diketahui kedua variabel ini menghasilkan korelasi sebesar 0,436 atau 43,6%. Ini berarti terdapat pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar siswa.

Perhitungan di atas merupakan data analisis menggunakan korelasi *person product moment* yakni untuk jenis statistik parametrik. Kemudian peneliti akan membandingkan hasil perhitungan tersebut dengan menggunakan non parametik SPSS versi 25 dengan hasil berikut:

**Jumlah Kedua Variabel
Descriptive Statistics**

	Mean	Std. Deviation	N
Motivasi Belajar Siswa	88.10	7.503	41
Media Pembelajaran Quizizz	87.12	6.820	41

Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS versi 25 pada tabel di atas menghasilkan nilai rata-rata yang sama persis dengan perhitungan statistika parametrik sebelumnya pada langkah 6, yaitu nilai rata-rata variabel X sebesar 87,12 dan nilai rata-rata variabel Y sebesar 88,10.

**Tabel Analisis Korelasi Variabel X terhadap Variabel Y
Model Summary^b**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.436 ^a	0.190	0.169	6.838

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Quizizz

b. Dependent Variable: Motivasi Belajar Siswa

R disebut juga dengan Koefisien Korelasi. Nilai R menerangkan tingkat hubungan variabel independent X (Media Pembelajaran Quizizz) terhadap variabel dependent Y (Motivasi Belajar Siswa). Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui nilai koefisien korelasi sebesar **0,436**. Hasil ini sesuai dengan perhitungan statistik parametrik yang dapat dilihat pada langkah 7. Berarti pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar siswa sebesar **0,436** atau **43,6%**.

R *Square* disebut Koefisien Determinasi. Koefisien determinasi menerangkan seberapa besar variasi variabel Y yang disebabkan oleh variabel X. Dari tabel di atas dapat dilihat nilai R square (R^2) sebesar **0,190**. Nilai koefisien determinasi dapat dihasilkan dengan mengkuadratkan nilai korelasi, sebagaimana dapat diketahui bahwa nilai korelasi variabel X terhadap variabel Y adalah **0,436**, maka nilai koefisien determinasi adalah **0,436² = 0,190** atau **19%**.

Hal ini berarti bahwa variasi yang terjadi dalam mempengaruhi motivasi belajar siswa 19% disebabkan oleh media pembelajaran quizizz dan sisanya 81% (100% - 19%) dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak digunakan dalam penelitian ini. Atau dengan kata lain besarnya pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar siswa sebesar 19%. Adapun sisanya yaitu 81% merupakan faktor-faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar siswa diantaranya faktor internal dan faktor eksternal.

Disebut juga koefisien korelasi, R. Besarnya hubungan antara variabel bebas X (Media Pembelajaran Quizizz) dengan variabel terikat Y (Motivasi Belajar Siswa) ditunjukkan dengan nilai R. Sebagaimana dapat dilihat dari tabel di atas, koefisien korelasinya adalah 0,436. Hasil tersebut sesuai dengan perhitungan statistik parametrik yang dapat dilihat pada langkah 7. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Quizizz memiliki pengaruh sebesar 0,436 atau 43,6% terhadap motivasi belajar siswa.

Koefisien determinasi adalah R Square. Besarnya variasi yang disebabkan oleh variabel Y oleh variabel X dijelaskan oleh koefisien determinasi. Jelas dari tabel di atas bahwa nilai R square (R^2) adalah 0,190. indikator dari

**Tabel Hasil Analisis Korelasi Variabel X terhadap Variabel Y
Correlations**

		Motivasi Belajar Siswa	Media Pembelajaran Quizizz
Pearson Correlation	Motivasi Belajar Siswa	1.000	0.436
	Media Pembelajaran Quizizz	0.436	1.000
Sig. (1-tailed)	Motivasi Belajar Siswa		0.002
	Media Pembelajaran Quizizz	0.002	
N	Motivasi Belajar Siswa	41	41
	Media Pembelajaran Quizizz	41	41

Berdasarkan hasil output di atas dapat diketahui bahwa nilai korelasi yang dihasilkan adalah sebesar **0,436** atau **43,6%**. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Hal ini diperkuat oleh nilai koefisien korelasi yakni sebesar **43,6%**. Artinya terdapat pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar siswa.

a. Interpretasi Data

Berdasarkan perhitungan di atas diperoleh koefisien korelasi antara hasil penelitian kuesioner media pembelajaran quizizz dengan motivasi belajar siswa sebesar 0,436 atau 43,6%.

Untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel yang diteliti, ada dua cara menginterpretasikannya, yaitu sebagai berikut:

- 1) Memberikan interpretasi terhadap angka indeks korelasi product moment secara sederhana.

Tabel 4.8 Angka Indeks Korelasi Product Moment

Besarnya “r” Product Moment	Interpretasi
0,00 – 0,20	Antara variabel X dan Y memang terdapat korelasi, akan tetapi korelasi itu sangat lemah atau sangat rendah, sehingga korelasi itu diabaikan (dianggap tidak ada korelasi antara variabel X dan variabel Y).
0,20 – 0,40	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang lemah / sangat rendah.
0,40 – 0,70	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang sedang / cukup.
0,70 – 0,90	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang kuat / tinggi.
0,90 – 1,00	Antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi yang sangat kuat / sangat tinggi.

Dari perhitungan di atas telah berhasil diperoleh r_{xy} sebesar **0,436**. Jika diperhatikan, maka angka indeks korelasi yang telah peneliti peroleh itu bertanda positif. Ini berarti korelasi antara variabel X (Media Pembelajaran Quizizz) dan variabel Y (Motivasi Belajar Siswa) ada pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa. Artinya media pembelajaran quizizz dengan motivasi belajar siswa, apabila dilihat r_{xy} yang diperoleh yaitu **0,436** ternyata terletak antara **0,40 - 0,70** berdasarkan pedoman yang terdapat pada tabel. Sehingga dapat dinyatakan bahwa antara korelasi variabel X dan variabel Y adalah korelasi yang tergolong **sedang atau cukup**.

2) Memberikan interpretasi terhadap angka indeks korelasi “r” product moment, dengan jalan melihat pada tabel nilai “r” *product moment*. Untuk melihat pengaruh model dua variabel, maka penelitian merumuskan hipotesis alternative (Ha) dan hipotesis nihil (Ho), hipotesisnya sebagai berikut:

- a) Hipotesis Alternatif (Ha): diduga terdapat pengaruh media pembelajaran quizizz dengan motivasi belajar siswa.
- b) Hipotesis Nihil (Ho): diduga tidak terdapat pengaruh media pembelajaran quizizz dengan motivasi belajar siswa.

Untuk menguji hipotesis di atas maka perlu dibuktikan dengan cara membandingkan “r” yang diperoleh melalui perhitungan atau “r” observasi (r_o) dengan besarnya “r” yang tercantum dalam tabel nilai “r” product moment (r_t), terlebih dahulu mencari derajat bebas (db) atau degrees of freedom yang rumusnya sebagai berikut:

$$Df = N - nr$$

Keterangan:

Df : Degree of freedom

N : Number of cases

nr : Banyaknya variabel yang dikorelasikan

Peserta didik yang menjadi sampel penelitian di sini adalah 41 peserta didik, dengan demikian $N = 41$. Variabel yang dicari korelasinya adalah variabel X dan variabel Y, jadi $nr = 2$. Dengan mudah dapat diperoleh df-nya yaitu: $df = 41 - 2 = 39$.

Berkonsultasi pada tabel nilai “r” *product moment*, maka dapat diketahui bahwa df sebesar 39, diperoleh “r” product moment pada taraf signifikan 5% = 0,316 dan taraf signifikan 1% = 0,408. Membandingkan besarnya “ r_o ” dengan “ r_t ” seperti yang diketahui r_o yang peneliti peroleh adalah **0,436** sedangkan r_t masing-masing **0,316** dan **0,408**.

Dengan demikian ternyata bahwa $r_o > r_t$ baik pada taraf signifikan 5% atau 1%. Maka hipotesis nihil ditolak, sedangkan hipotesis alternatif diterima atau disetujui, artinya ada pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar siswa.

4.2 Isi Hasil Pembahasan

A. Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Pembahasan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran quizizz dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis, setelah itu peneliti melakukan pembahasan lebih lanjut mengenai analisis data. Peneliti membahas masalah ini

dengan sudut pandang peneliti setelah membandingkan antara teori dengan penerapan dari teori tersebut dalam bentuk uraian.

Berdasar pada interpretasi data di atas menunjukkan bahwa pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar siswa sebesar 0,436. Hasil ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran quizizz memiliki pengaruh yang cukup atau sedang terhadap motivasi belajar siswa (survei di SMKN 26 Jakarta).

Cukup atau sedang ini memiliki tingkat korelasi sebesar 0,40 - 0,70. Jadi bisa diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran quizizz berpengaruh 43,6% terhadap motivasi belajar siswa. Dengan demikian terbukti bahwa Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 26 Jakarta yaitu cukup berpengaruh.

Berdasarkan hasil di lapangan, media pembelajaran quizizz dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar karena media tersebut termasuk media pembelajaran berbasis game sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan meningkatkan jiwa persaingan dalam hal menjawab soal-soal evaluasi yang diberikan. Media pembelajaran quizizz merupakan sebuah media pembelajaran yang dapat menghemat waktu serta tidak memerlukan banyak kertas sebagai bahan evaluasi.

Guru dapat melakukan kegiatan evaluasi di akhir pelajaran tanpa harus mencetak soal-soal di kertas yang mungkin ketika sudah dibagikan ke siswa maka akan ada kejadian tercecer di mana-mana. Media pembelajaran quizizz ini memudahkan guru dan siswa, selain karena fleksibel, quizizz juga mempunyai tampilan yang menarik seperti game sehingga dapat membuat siswa yang jenuh terhadap materi-materi menjadi tertarik dan bersemangat lagi dalam belajar.

Hal ini menjadikan siswa memiliki daya saing yang tinggi dalam mengerjakan soal-soal penelaian yang guru berikan karena dalam mengerjakan soal akan ada peringkat-peringkat dan gambar-gambar latar belakang yang memotivasi siswa untuk berusaha menjawab semua pertanyaan dengan benar. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran quizizz ini dapat membuat suasana di kelas menjadi menyenangkan serta siswa menjadi lebih mudah untuk memahami materi PAI, maka dalam hal ini intensitas belajarnya menjadi meningkat.

Motivasi belajar siswa tidak cuma berasal dari siswa itu sendiri (intern) melainkan ada faktor-faktor eksternal siswa, diantaranya ada peran guru maupun orang tua. wali siswa merupakan tempat belajar pertama yang memiliki peran sangat krusial dalam proses tumbuh kembang anak, kemudian ada peran guru di sekolah yang membantu dan turut serta membina anak dalam proses perkembangan belajarnya.

Kurnianto & Rahmawati (2020) melengkapi, untuk memancing siswa agar lebih giat belajar maka diperlukan motivasi yang tepat. Siswa akan lebih mampu mengatasi rasa bosan dan tidak nyaman saat belajar jika siswa tersebut merasa memiliki motivasi. Karena motivasi adalah jantungnya belajar, maka dampaknya terbilang sangat besar.

Oleh sebab itu, peran orang tua maupun guru terbilang cukup krusial dalam memotivasi belajar anak. Maka dari orang tua maupun guru semestinya membangun kerja sama dan memaksimalkan perannya sebagai motivator dan fasilitator agar anak memiliki semangat belajar yang tinggi agar anak merasa bahwa belajar merupakan sebuah kebutuhan, bukan sebuah paksaan.

B. Strategi Guru PAI dalam Menaikkan Motivasi Belajar Siswa di SMKN 26 Jakarta

Strategi pembelajaran dapat disebut juga sebagai cara, pola kegiatan atau langkah-langkah untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Seorang guru yang profesional sudah pasti akan menggunakan berbagai strategi untuk mengajar di dalam kelas agar terciptanya suatu pembelajaran yang efektif.

Ada banyak strategi untuk dilakukan oleh guru di dalam kelas agar membangkitkan motivasi siswa untuk belajar seperti dengan mengaplikasikan metode dan teknik pembelajaran yang bervariasi. Namun, dari semua itu tidak menutup kemungkinan bahwa dengan metode yang sudah dilakukan, masih ada guru yang belum maksimal dalam melakukan proses pembelajaran.

Peran guru PAI bisa dibidang cukup penting di sekolah. Selain menjadi sumber tenaga kependidikan, guru PAI juga berperan dalam membimbing siswa dalam sisi keagamaannya. Agar dengan pengetahuan dan bimbingan yang diperoleh, menjadikan siswa sebagai seorang hamba Allah yang bertakwa, memiliki akhlak mulia dalam kehidupannya, sosialnya, bangsa, dan negara dengan bertambahnya iman, pengetahuan, dan pengamalan dari ajaran agama Islam.

Upaya guru PAI memberikan strategi motivasi di SMKN 26 Jakarta selain dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz, mereka juga memberikan strategi motivasi seperti:

- 1) Melakukan kegiatan belajar mengajar di luar ruangan agar siswa tidak jenuh karena terus-menerus belajar di dalam ruang kelas
- 2) Dari belajar di ruang terbuka itu siswa tidak hanya belajar tentang materi yang sedang dipelajari, namun juga agar siswa dapat menumbuhkan sikap syukur kepada Allah SWT karena bisa mengaitkan materi pembelajaran dengan keadaan di sekitar.
- 3) Selain itu, guru selalu memberikan nilai pada tugas siswa untuk mengapresiasi serta memberikan pujian atas tugas yang telah mereka kerjakan dengan baik.
- 4) Memberikan dukungan dan motivasi untuk siswa dalam setiap kegiatan positif yang dilakukan beserta dukungan dari wali kelas agar siswa memiliki motivasi dan percaya diri yang tinggi dalam menciptakan prestasi.

Dari beberapa strategi tersebut, secara garis besarnya guru PAI di SMKN 26 Jakarta menggunakan strategi di atas untuk memotivasi siswa dalam belajar. Walaupun demikian, dalam proses pembelajaran pasti ada saja hambatan atau kendala-kendala yang dialami. Maka sebagai guru yang memberikan dorongan atau motivasi, hendaknya selalu berusaha dan memberikan segala yang terbaik untuk siswa dalam belajarnya. Karena selain dorongan dari diri siswa itu sendiri untuk belajar, strategi ideal yang dihasilkan oleh guru adalah suatu motivasi ekstrinsik untuk mendorong siswa agar tercapai tujuan belajarnya.

Dari beberapa uraian di atas, peneliti dapat melihat bahwa strategi guru menjadikan siswa memiliki peningkatan dalam motivasi belajarnya sedikit demi sedikit. Hal ini terbukti bahwa terlihat adanya perubahan dari siswa, walaupun memang ada juga sebagian siswa yang memang harus dipantau secara khusus karena karakter setiap siswa berbeda-beda.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 26 Jakarta, maka dapat peneliti simpulkan secara singkat sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan dalam media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 26 Jakarta.
2. Adapun besarnya pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar siswa yaitu sebesar 0,436 dan motivasi belajar yang disebabkan ketika menggunakan media pembelajaran quizizz sebesar 0,190. Diketahui analisis dari hasil uji coba instrumen penelitian dan perhitungan melalui rumus Uji-r dengan hasil "ro" sebesar 0,436 maka hasil tersebut lebih besar daripada "rt" taraf signifikan 5% = 0,316 dan taraf signifikan 1% = 0,408. Dengan demikian dapat diketahui bahwa $ro > rt$ baik pada taraf signifikan 5% atau 1% maka hipotesis nihil ditolak, sedangkan hipotesis alternatif diterima dan disetujui. Maka dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh media pembelajaran quizizz terhadap motivasi belajar siswa sebesar 0,436 atau 43,6%. Artinya dari media pembelajaran quizizz terdapat pengaruh yang cukup terhadap motivasi belajar siswa di SMKN 26 Jakarta.
3. Adapun strategi dari guru dalam mendorong atau memotivasi anak untuk belajar dapat dilakukan dengan mengembangkan komunikasi persuasif, pendekatan personal, mengawasi pembelajaran siswa di sekolah, memonitor perkembangan belajar siswa, menawarkan bantuan untuk membantu mengatasi kesulitan belajarnya, memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan dan mengembangkan minat bakatnya sendiri serta memberikan informasi tentang minat bakat yang cocok untuk anak. Memfasilitasi infrastruktur pembelajaran. Membina kerjasama antara orang tua dan guru. Memaksimalkan peran sebagai motivator dan fasilitator.

DAFTAR PUSTAKA

- A Octavia, Shilphy. 2020. *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Fauziyah, Nur Laily, Nabil, and Aldian Syah. "Analisis Sumber Literasi Keagamaan Guru PAI Terhadap Siswa Dalam Mencegah Radikalisme Di Kabupaten Bekasi." *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* Vol 11 (2022): 503–17.
- Manurung, I. F. U., & Nurhairani, N. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Tematik Uuntuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa PGSD". *Jurnal Sekolah*, Vol. 4 No. 2, Maret 2020: 298.
- Nurfadhillah, Septy. 2021. *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.
- Nabil, N. (2020). *Dinamika Guru Dalam Menghadapi Media Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Almarhalah| *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 51-62.
- Pratiwi, I. T., & Meilani, R. I. "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 3 No. 2, Juli 2018: 36.

- Puspitasari, Etika Dyah. Dkk 2021. *Pembelajaran untuk Menjaga Ketertarikan Siswa di Masa Pandemi*. Yogyakarta: UAD Press.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartatik, T. 2020. *Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional*. Malang: Ahlimedia Press.
- Sulasm, Emilda. 2020. *Manajemen dan Kepemimpinan*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Uno, Hamzah B. 2017. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisa di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.