ABSTRAK

Sri Bintang Abadi : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Dan Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (Penelitian Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel)

Pendidikan pada era digital menuntut Peneliti untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif guna meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik. Namun, proses pembelajaran PAI yang sudah menerapkan media digital kahoot masih belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran digital yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi digital, salah satunya melalui penggunaan media interaktif Quizizz.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis: (1) Perbedaan motivasi belajar antara kelompok yang menggunakan Quizizz (Eksperimen) dan kelompok yang menggunakan Kahoot (Kontrol); (2) Perbedaan hasil belajar antara kelompok yang menggunakan Quizizz (Eksperimen) dan kelompok yang menggunakan Kahoot (Kontrol); (3) Pengaruh penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap motivasi belajar; (4) Pengaruh penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar; (5) Pengaruh simultan penggunaan media interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar.

Penelitian ini menggunakan *grand theory* Teori Behaviorisme dan Teori Konstruksivisme. Middle theory *Self-Determination Theory (SDT) dan Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML*) dan *applied theory* quizizz dan kahoot.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen menggunakan Quasi Eksperimental design. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket motivasi belajar dan tes hasil belajar kognitif. Data penelitian dianalisis menggunakan uji statistik *t-test* dengan bantuan aplikasi SPSS untuk mengetahui perbedaan motivasi dan hasil belajar antara kedua kelas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *pertama*, terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas control dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Kedua, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas control dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Ketiga, terdapat pengaruh penggunaan media interaktif quizizz terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai signifikansi adalah 0.002. Keempat, terdapat pengaruh penggunaan media interaktif quizizz terhadap motivasi hasil belajar siswa dengan nilai signifikansi 0.000. Kelima, terdapat pengaruh penerapan media interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran PAI di kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel secara bersamaan dengan nilai signifikansi 0.000.

ABSTRACT

Sri Bintang Abadi: The Effect of the Use of Quizizz Interactive Media on Learning Motivation and Improvement of Students' Learning Outcomes (Research on PAI Subject Class VIII Junior High School IT Al-Hidayah Rancaseel)

Education in the digital era requires teachers to be able to utilize technology as an innovative and interactive learning medium to increase students' motivation and learning outcomes. However, the PAI learning process that has implemented digital kahoot media is still not optimal. Therefore, digital learning media that is more interesting and in accordance with the characteristics of the digital generation is needed, one of which is through the use of Quizizz interactive media.

This study aims to analyze: (1) The difference in learning motivation between the group using Quizizz (Experiment) and the group using Kahoot (Control); (2) The difference in learning outcomes between the group using Quizizz (Experiment) and the group using Kahoot (Control); (3) The effect of the use of Quizizz interactive media on learning motivation; (4) The effect of the use of Quizizz interactive media on improving learning outcomes; (5) The simultaneous effect of the use of Quizizz interactive media on motivation and learning outcomes.

This study uses the grand theory of Behaviorism Theory and Constructivism Theory. Middle theory Self-Determination Theory (SDT) and Cognitive Theory of Multimedia Learning (CTML) and applied theory quizizz and kahoot.

This study uses a quantitative method with a quasi experimental approach using Quasi Experimental design. The research was conducted on grade VIII students of SMP IT Al-Hidayah Rancaseel which was divided into an experimental class and a control class. The data collection technique was carried out through a learning motivation questionnaire and a cognitive learning outcome test. The research data was analyzed using a t-test statistical test with the help of the SPSS application to find out the difference in motivation and learning outcomes between the two classes.

The results showed that first, there was a significant difference between the learning motivation of students in the experimental class and the control class with a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000. Second, there was a significant difference between the learning outcomes of students in the experimental class and the control class with a significance value of 0.000. Third, there is an effect of the use of quizizz interactive media on students' learning motivation with a significance value of 0.002. Fourth, there is an effect of the use of quizizz interactive media on the motivation of student learning outcomes with a significance value of 0.000. Fifth, there is an effect of the application of quizizz interactive media on students' motivation and cognitive learning outcomes in PAI learning in grade VIII of SMP IT Al-Hidayah Rancaseel simultaneously with a significance value of 0.000.

تجريد

سري بينتانج أبادي:

تأثير استخدام وسائل الإعلام التفاعلية
على الدافعية التعليمية وتحسين نتائج تعلم الطلاب
بحث فيالدراسة الإسلامية في الصف الثامن من مدرسة الثناوية الإسلامية الإعدادية المتكاملة الهداية رانكسيل

يتطلب التعليم في العصر الرقمي من المعلمين استخدام التكنولوجيا كوسيلة تعليمية مبتكرة وتفاعلية لتحسين دافعية الطلاب ونتائج تعلمهم. ومع ذلك، لا تزال عملية تعلم التربية الدينية الإسلامية تُجرى في كثير من الأحيان بالطرق التقليدية، مما يؤدي إلى قلة تفاعل الطلاب وشعورهم بالملل بسهولة. لذلك، ثمة حاجة إلى وسائل تعليمية جذابة تتناسب مع خصائص الجيل الرقمي، ومن الأمثلة على ذلك استخدام منصة Quizizz التفاعلية.

تهدف هذه الدراسة إلى تحليل ما يلي: (1) الفروق في دافعية التعلم بين المجموعة التي تستخدم Quizizz (المجموعة التجريبية) والمجموعة التي تستخدم Kahoot (المجموعة الضابطة)؛ (2) الفروق في نتائج التعلم بين المجموعة التي تستخدم Quizizz (المجموعة التجريبية) والمجموعة التي تستخدم Kahoot (المجموعة الضابطة)؛ (3) أثر استخدام منصة Quizizz التفاعلية على دافعية التعلم. (4) أثر استخدام الوسائط التفاعلية Quizizz على تحسين مخرجات التعلم؛ (5) الأثر المتزامن لاستخدام الوسائط التفاعلية Quizizz على الدافعية ومخرجات التعلم.

تستند هذه الدراسة إلى النظريات الكبرى للسلوكية والبنائية، والنظريات المتوسطة لنظرية تقرير المصير (SDT) والنظرية المعرفية للتعلم متعدد الوسائط (CTML)، بالإضافة إلى النظريات التطبيقية لـ Quizizz وKahoot.

استخدمت هذه الدراسة المنهج الكمي مع تصميم شبه تجريبي. أُجريت الدراسة على طلاب الصف الثامن في مدرسة الهداية الإسلامية الإعدادية المتكاملة رانكاسيل، حيث قُسّموا إلى فصل تجريبي وفصل ضابط. جُمعت البيانات باستخدام استبيان دافعية التعلم واختبار التحصيل المعرفي. حُللت البيانات باستخدام اختبار t في برنامج SPSS لتحديد الفروق في الدافعية ومخرجات التعلم بين الفصلين.

أظهرت النتائج ما يلي: أولًا، وجود فرق دال إحصائيًا بين دافعية الطلاب للتعلم في المجموعتين التجريبية والضابطة، بقيمة دلالة إحصائية (Sig. 2-tailed) تساوي 0.000. ثانيًا، وجود فرق دال إحصائيًا بين نتائج تعلم الطلاب في المجموعتين التجريبية والضابطة، بقيمة دلالة إحصائية تساوي 0.000. ثالثًا، كان لاستخدام الوسائط التفاعلية Quizizz تأثير على دافعية الطلاب للتعلم، بقيمة دلالة إحصائية تساوي 0.002. رابعًا، كان لاستخدام الوسائط التفاعلية Quizizz تأثير على دافعية الطلاب في نتائج التعلم، بقيمة دلالة إحصائية تساوي 0.000. خامسًا، كان لتطبيق الوسائط التفاعلية Quizizz تأثير على دافعية الطلاب ونتائج التعلم المعرفي في مادة التربية الدينية الإسلامية للصف الثامن في مدرسة الهداية الإسلامية الإعدادية المتكاملة رانكاسيل ، بقيمة دلالة إحصائية تساوي 0.000

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG