

ABSTRAK

Hanum Salsabila, 1182020090, 2022. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Siswa (Penelitian Quasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VIII SMP Negeri 17 Kota Bandung).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena yang ada di SMP Negeri 17 Kota Bandung yaitu mengenai rendahnya motivasi belajar PAI siswa. Hal ini terjadi karena pembelajaran yang dilakukan bersifat monoton sehingga siswa merasa bosan dan jenuh pada saat pembelajaran berlangsung. Maka dari itu, salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar PAI siswa yakni dengan menerapkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *quizizz*.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui motivasi belajar PAI siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional; (2) mengetahui motivasi belajar PAI siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *quizizz*; (3) mengetahui perbedaan antara motivasi belajar PAI siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *quizizz* di kelas VIII SMP Negeri 17 Kota Bandung.

Penelitian ini bertolak dari pemikiran bahwa motivasi belajar PAI siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai macam media pembelajaran yang digunakan oleh guru, salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *quizizz*. Oleh karena itu, hipotesis yang diajukan adalah terdapat perbedaan signifikan antara motivasi belajar PAI siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *quizizz*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah observasi, angket, dan dokumentasi. Adapun analisis hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Independent Sampel t-Test*, dengan jumlah sampel sebanyak 50 peserta didik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) motivasi belajar PAI siswa pada kelas kontrol yakni kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional termasuk dalam kategori sedang dengan persentase 52% sebanyak 13 siswa yang berada pada rentang 118–124; (2) motivasi belajar PAI siswa pada kelas eksperimen yakni kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *quizizz* termasuk dalam kategori tinggi dengan persentase 48% sebanyak 12 siswa yang berada pada interval 138-145; (3) terdapat perbedaan signifikan antara motivasi belajar PAI siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *quizizz*. Hal ini berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-Test* yang ditunjukkan pada Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05, maka dapat diambil simpulan bahwa hipotesis diterima.

Kata Kunci: *Game* Edukasi *Quizizz*, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar