

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Di masa pandemi Covid-19 pemerintah membuat kebijakan untuk menerapkan sistem pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) di mana pemerintah meminta peserta didik untuk melakukan pembelajaran dari rumah masing-masing. Tentunya, hal ini dilakukan untuk mencegah terjadinya penyebaran virus Covid-19. Keadaan seperti ini tentu saja memberikan dampak yang sangat besar baik terhadap proses pembelajaran, siswa, maupun guru. Pembelajaran yang biasanya dilakukan di dalam kelas, kini harus berinteraksi secara virtual yang bisa dibayangkan terbatas. Agar pembelajaran berjalan seperti biasanya, maka peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran melalui media online seperti *Zoom Meeting*, *Google Meet*, *WhatsApp*, dan lain-lain. Meskipun pembelajaran dilakukan secara daring, pendidik harus tetap memberikan pengajaran yang terbaik, membuat suasana kelas menjadi kondusif dan pembelajaran harus berjalan dengan maksimal. Hal ini tentu menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keaktifan siswa.

Salah satu upaya yang dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, menarik, dan menyenangkan sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian belajar sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Karena dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik akan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dan ketika pembelajaran berlangsung siswa dapat meningkatkan motivasi belajarnya sehingga materi

pembelajaran dapat dipahami dengan baik dan hasil belajar siswa akan meningkat. Dalam melaksanakan tugasnya sebagai seorang pendidik, guru perlu mendasari langkah-langkahnya dengan sumber ajaran agama Islam. Dasar pemikiran dalam penerapan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar ini tercantum dalam QS. An-Nahl [16] : 44

... وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Dan Kami turunkan kepadamu Al-Qur’an agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.”

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 17 Kota Bandung khususnya pada siswa kelas 8, pembelajaran PAI dilakukan secara daring menggunakan media online seperti *Learning Management System (LMS)*, *Zoom Meeting*, serta *WhatsApp Group*. Meskipun media pembelajaran ini dirasa sudah sangat mendukung kegiatan pembelajaran siswa secara daring di masa pandemi, namun pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran ini masih belum maksimal dan kurang efektif karena timbulnya berbagai macam permasalahan. Hal ini terlihat dari kurangnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Selama pembelajaran berlangsung, siswa tidak menyimak materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa merasa bosan dan pasif, bahkan banyak dari siswa yang tidak hadir dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar merupakan faktor psikologis non intelektual yang dapat mengubah gairah, kesenangan dan semangat belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan memiliki banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Dalam proses belajar tentunya ada hal-hal yang ingin dicapai yang disebut prestasi belajar. Dorongan untuk mencapai prestasi belajar inilah yang disebut dengan motivasi berprestasi. Rendahnya motivasi belajar siswa nantinya akan mempengaruhi hasil dari proses pembelajaran. Motivasi dalam kegiatan belajar sangat diperlukan sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Semestinya dalam proses pembelajaran, siswa dapat berperan aktif dan mengikuti pembelajaran dengan baik. Permasalahan-permasalahan ini terjadi karena beberapa faktor, diantaranya yaitu

penyajian materi pembelajaran yang bisa dibilang monoton. Maka dari itu, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa diperlukan media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Dari permasalahan tersebut, maka peneliti termotivasi untuk menerapkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi, yang mana *game* edukasi merupakan salah satu media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan dapat menimbulkan interaksi antar siswa, yaitu fantasi, tantangan, dan keingintahuan. Pemanfaatan permainan (*game*) dalam pembelajaran tentunya memiliki dampak positif, salah satunya adalah dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat memberikan kesiapan bagi siswa untuk mengatasi masalah. Salah satu media pembelajaran berbasis *game* edukatif yang dapat dimanfaatkan untuk memperluas motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI adalah dengan memanfaatkan media *game* edukatif *quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran berbasis *game* yang dapat dimanfaatkan sebagai media penilaian atau evaluasi pembelajaran. Pembelajaran di kelas dapat menjadi pembelajaran yang melelahkan bagi siswa jika pembelajaran hanya dengan teks dan dibacakan oleh guru saja. Guru dapat memanfaatkan media evaluasi dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi agar lebih memikat semangat belajar siswa. (Citra, 2020). *Game* edukasi *quizizz* ini sangat mudah digunakan dan dapat menilai hasil belajar siswa dengan cepat, sehingga dapat memudahkan tugas guru dalam melakukan penilaian hasil belajar peserta didiknya. Sedangkan bagi siswa, pemberian soal dalam bentuk *game* tentu sangat menarik perhatian serta meningkatkan motivasi belajar siswa, yang di mana ketika motivasi siswa meningkat, maka tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai.

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “*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)*”.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana motivasi belajar PAI siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional di kelas VIII SMP Negeri 17 Kota Bandung?
2. Bagaimana motivasi belajar PAI siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *quizizz* di kelas VIII SMP Negeri 17 Kota Bandung?
3. Apakah terdapat 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?

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui motivasi belajar PAI siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran konvensional di kelas VIII SMP Negeri 17 Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar PAI siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *quizizz* di kelas VIII SMP Negeri 17 Kota Bandung.
3. Untuk 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.

4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat bagi pembelajaran Pendidikan Agama Islam, diantaranya yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan kajian secara teoritis, menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman dalam

rangka menerapkan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *quizizz* untuk meningkatkan motivasi belajar PAI siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Peserta Didik

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *quizizz*.

b. Untuk Pendidik

Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang interaktif serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga dengan adanya penelitian ini pendidik diharapkan mampu memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas agar tercapainya tujuan pembelajaran.

c. Untuk Peneliti

Bagi peneliti, agar mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI serta sebagai wadah untuk menambah pengalaman dalam proses pembelajaran PAI di masa yang akan datang.

5. Kerangka Berpikir

Pendidikan Agama Islam merupakan kegiatan yang berlangsung secara interaktif antara pendidik dan peserta didik agar memperoleh pengetahuan, serta meyakini dan mengamalkan ajaran Islam. Pada proses pembelajaran PAI, pendidik memiliki peran penting dalam memilih kualitas pembelajaran yang akan dilaksanakan. Beberapa pendidik terkadang terlihat masih kurang berinovatif dalam mengondisikan suasana belajar yang mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton. Hal ini terlihat dari tidak fokusnya peserta didik dalam proses pembelajaran. Seharusnya pendidik dapat membuat suasana kelas menjadi kondusif dan harus menjalankan tugasnya di kelas dengan baik sehingga tercapainya pembelajaran yang efektif serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah

kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai (Sardiman, 2017). Sedangkan belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dan pengetahuan dari bahan yang telah di pelajari (Khadijah, 2013). Kewajiban belajar ini telah dijelaskan dalam salah satu hadits Nabi SAW.

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: “Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap muslim”. (HR. Ibn majah, Baihaqi, dll)

Sardiman A.M menjelaskan bahwa motivasi belajar merupakan keutuhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan aktivitas belajar serta menjamin berlangsungnya aktivitas belajar dalam memberikan arah sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu tercapai (Sardiman, 2017). Seorang pendidik hendaknya memperhatikan motivasi belajar siswa, karena jika motivasi siswa meningkat maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menyatakan bahwa pendidik dan staf pendidik berkewajiban untuk membuat lingkungan edukatif yang signifikan, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan salah satunya dapat dilakukan dengan melibatkan media dalam pembelajaran. Dengan membuat suasana kelas yang menyenangkan dan melibatkan media yang menarik dalam pembelajaran dapat mendorong motivasi siswa dalam belajar sehingga materi yang disampaikan akan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa.

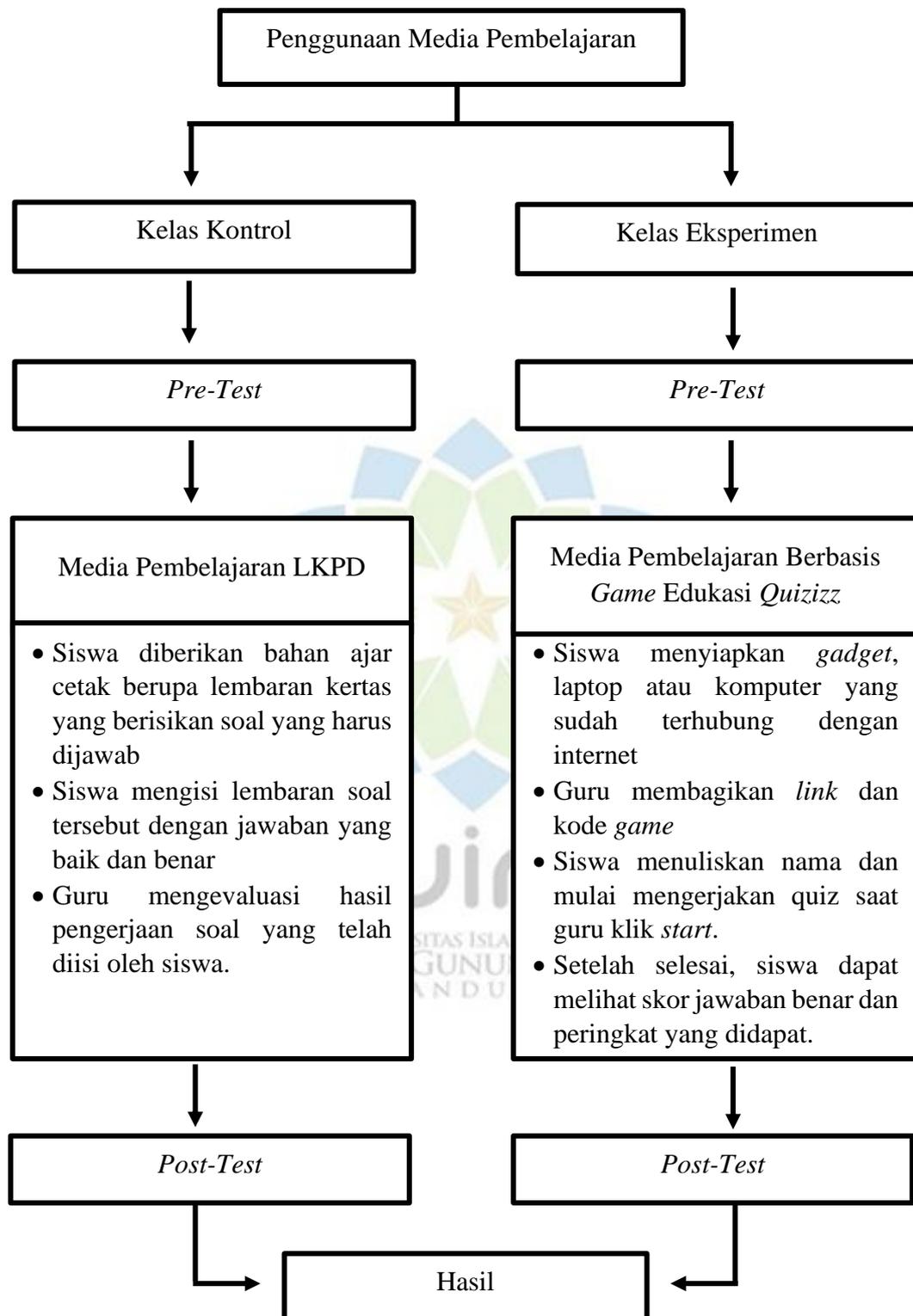
Seiring berkembangnya zaman, teknologi semakin canggih hingga menghasilkan alat-alat pembelajaran daring yang menarik dan efektif untuk digunakan di masa pandemi ini. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran daring ini yaitu menggunakan *game* edukasi *Quizizz*. *Game* edukasi ialah permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir serta meningkatkan konsentrasi siswa dan dapat memecahkan persoalan (Tresnawati, 2016). Tujuan diadakannya *game* edukasi ini yaitu agar dapat mengatasi masalah pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar, membantu perkembangan kecerdasan dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam

proses belajar. Karena itulah diperlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga penyampaian *Game* edukasi ini dapat dilakukan dengan bermain sambil belajar.

Quizizz merupakan salah satu *game* edukasi yang bermanfaat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang kemungkinan hasil belajarnya akan semakin baik serta terasahnya kompetensi pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran (Citra, 2020). *Game* edukasi *quizizz* ini berisikan kuis-kuis yang dapat digunakan oleh peserta didik ataupun guru yang dapat diakses melalui handphone, laptop, komputer, dan sebagainya. *Quizizz* dapat digunakan oleh guru dalam memberikan soal-soal latihan baik di awal maupun di akhir pembelajaran. *Game* edukasi *quizizz* ini dilengkapi dengan berbagai macam fitur yang dapat menarik perhatian siswa seperti pengerjaan soal yang dibatasi dengan waktu, fitur skor dan peringkat yang dapat membuat siswa semangat dan termotivasi untuk belajar lebih giat lagi. Media pembelajaran *game* edukasi *quizizz* ini mempunyai kelebihan-kelebihan, diantaranya yaitu dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk mempermudah guru dalam mengevaluasi hasil pembelajaran, dapat dijadikan sebagai wadah untuk belajar sambil bermain. Karena pembelajaran yang kreatif, inovatif, menantang, dan menyenangkan akan menumbuhkan motivasi positif bagi keinginan belajar siswa.

Untuk mengetahui seberapa efektifnya penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *quizizz*, peneliti melakukan uji coba dengan memilih dua kelas yang diberikan perlakuan yang berbeda, yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi *quizizz*. Sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional yakni menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan suatu tugas tertulis yang harus dikerjakan oleh peserta didik yang dirancang sesuai dengan kondisi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Umbaryati).

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan melalui bagan berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

6. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data (Sugiyono, 2013). Hipotesis juga dapat diartikan sebagai kesimpulan yang bersifat sementara yang diperoleh dari fakta-fakta dan dapat dijadikan dasar untuk membuat kesimpulan penelitian (Priatna, 2021). Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H₀ : Tidak 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*.

H_a : 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*.

7. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam hal ini, peneliti mencantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang masih terkait dengan judul yang penulis teliti, diantaranya yaitu:

1. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Rafika pada tahun 2021 dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Al-Rifa’ie Gondanglegi*”. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif, dengan jenis eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *game* edukasi *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran IPS terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa data motivasi akhir siswa dan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang signifikan. Persentase motivasi siswa kelas eksperimen sebesar 80,54% dengan rata-rata 84,57 dan kelas kontrol

sebesar 73,13% dengan rata-rata 76,79. Sedangkan rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *Quizizz* sebesar 83,92 dan nilai rata-rata kelas kontrol yang menggunakan media konvensional seperti LKPD adalah 72,50. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa melalui media *game* edukasi *Quizizz* dalam kegiatan pembelajaran IPS dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa (Rafika, 2021).

Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang disusun oleh penulis diantaranya yaitu *pertama*, memiliki variabel X dan Y yang sama yaitu Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Motivasi Siswa. *Kedua*, menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen. Sedangkan perbedaannya yaitu *pertama*, pada variabel Y penelitian terdahulu menggunakan “Motivasi dan Hasil Belajar Siswa” sedangkan penelitian yang disusun oleh peneliti hanya menggunakan “Motivasi Belajar” saja. *Kedua*, penelitian tersebut menggunakan mata pelajaran IPS sedangkan mata pelajaran yang disusun oleh peneliti yaitu PAI sehingga terdapat perbedaan dalam materi kajian teorinya. *Ketiga*, perbedaan sekolah yang dijadikan sebagai objek penelitian.

2. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Biqrotul Azizah pada tahun 2020 dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XII MAN 1 Gresik”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tipe riset korelasional. Penelitian ini menggunakan empat teknik pengumpulan data yaitu teknik angket, dokumentasi, wawancara, dan observasi. Hasil dari penelitian ini memperlihatkan bahwa skor t hitung untuk variabel media *Quizizz* yaitu 6,748 dengan skor signifikansi yang didapat sama dengan 0,000. Hal ini menjelaskan bahwa variabel *Quizizz* mempunyai skor signifikansi kurang dari 0,05, sehingga dugaan (H_1) diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Quizizz* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa (Azizah, 2020).

Adapun persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang disusun oleh penulis diantaranya yaitu *pertama*, pada variabel X yang mana sama-sama

meneliti Pengaruh Media Pembelajaran *Quizizz*. *Kedua*, menggunakan pendekatan yang sama yakni pendekatan kuantitatif. Sedangkan perbedaannya yaitu *pertama*, variabel Y penelitian terdahulu merupakan “Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XII MAN 1 Gresik” sedangkan variabel Y yang disusun oleh penulis yaitu “Motivasi Belajar PAI Siswa”, sehingga terdapat perbedaan dalam bahasan kajian teorinya. *Kedua*, sekolah yang dijadikan obyek penelitiannya berbeda, sehingga materi pembelajaran, populasi dan sampelnya pun berbeda.

3. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Halimatus Solikah pada tahun 2020 dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020*”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, dengan rancangan *true experimental design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik tes, angket, dan wawancara. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat dikemukakan bahwa terdapat respon positif dari penggunaan media interaktif *Quizizz* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII pada materi teks persuasif (Solikah, 2020).

Adapun persamaan dalam penelitian ini diantaranya yaitu memiliki variabel X dan Y yang sama yaitu Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Motivasi Siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu *pertama*, pada variabel Y penelitian terdahulu menggunakan “Motivasi dan Hasil Belajar Siswa” sedangkan penelitian yang disusun oleh peneliti hanya menggunakan “Motivasi Belajar” saja. *Kedua*, penelitian tersebut menggunakan metode penelitian eksperimen, dengan rancangan *true experimental design*, sedangkan penelitian yang diteliti oleh penulis menggunakan rancangan *quasi eksperimen*. *Ketiga*, teknik pengumpulan data yang digunakan berbeda. *Keempat*, sekolah yang dijadikan obyek penelitiannya juga berbeda.

4. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurul Izzah Wahyuillahi, Imam Nawawi, Putri Mahanani pada tahun 2021 dalam penelitiannya yang berjudul “*Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Metode Evaluasi dalam Pembelajaran*”

Daring terhadap Hasil Belajar Pada Muatan PKN Kelas V SD". Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimental design dengan menggunakan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Teknik analisis data menggunakan beda mean dan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar PKN dan skor kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang positif dalam penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar PKN kelas V di SD Negeri Bunulrejo 01 Malang (Izzah, Nawawi, & Maharani, 2021).

Adapun persamaan dalam penelitian ini diantaranya yaitu *pertama*, sama-sama menerapkan aplikasi *Quizizz*. *Kedua*, menggunakan metode penelitian yang sama yaitu quasi eksperimen design. Sedangkan perbedaannya yaitu *pertama*, pada variabel Y penelitian terdahulu menggunakan hasil belajar sedangkan variabel Y yang disusun oleh penulis yaitu motivasi belajar PAI siswa. *Kedua*, sekolah yang dijadikan obyek penelitiannya berbeda.

5. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Gammar Al-Haddar, Maulana Adam Juliano pada tahun 2021 dalam penelitiannya yang berjudul "*Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar*". Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Berdasarkan pembahasan mengenai menganalisis media pembelajaran *Quizizz* dalam pembelajaran daring kelas IV SD Muhammadiyah 6 Samarinda Utara bahwa menggunakan aplikasi *Quizizz* yang mempunyai banyak fitur menarik dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa (Gamar Al Haddar, 2021).

Adapun persamaan dalam penelitian ini diantaranya yaitu sama-sama meneliti media pembelajaran aplikasi *Quizizz*. Sedangkan perbedaannya yaitu *pertama*, penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif sedangkan penelitian yang dilakukan penulis menggunakan pendekatan kuantitatif. *Kedua*, perbedaan pada objek penelitiannya.

6. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Syifa Agestrisna Nur 'Amanah, Cecep Darul Iwan, dan Selamat pada tahun 2020 dalam penelitiannya yang berjudul

“Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan satu teknik yaitu teknik kuesioner (angket). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* lebih baik dibandingkan pembelajaran menggunakan konvensional dengan kata lain pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* efektif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas atas di SDN 3 Cisaga tahun 2018/2019 (Syifa Agestrisna Nur 'Amanah, 2020).

Adapun persamaan dalam penelitian ini diantaranya yaitu pertama, sama-sama meneliti media pembelajaran aplikasi *Quizizz* untuk mengetahui keefektifan pembelajaran PAI. *Kedua*, menggunakan mata pelajaran yang sama yaitu Pendidikan Agama Islam. Sedangkan perbedaannya yaitu pada sekolah yang dijadikan objek penelitian.

