



Penggunaan *game* edukasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran Al-Qur'an Hadis

Sakinah Amiliani Walimah¹, Ase Kurniawan², Moh. Syaeful Ulum³, Lelah Nurjamilah⁴
IAILM Suryalaya, Tasikmalaya, Indonesia
Universitas Islam KH Ruhiat Cipasung, Tasikmalaya, Indonesia

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game* edukasi *quizizz* sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAS Serba Bakti Suryalaya Tasikmalaya. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penggunaan *game* edukasi *quizizz* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAS Serba Bakti Suryalaya Tasikmalaya, memperoleh hasil rata-rata hitung (\bar{x}) yaitu 59,52 yang berada pada klasifikasi baik (interval 58,14- 63,52). Motivasi belajar di MAS Serba Bakti yang berada pada klasifikasi cukup (interval 55,08-60,12). Adapun pengaruh penggunaan *game* edukasi *quizizz* sebagai media pembelajaran cukup berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik di MAS Serba Bakti Suryalaya sebesar 25,5% sisanya 74,5% ditentukan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Penelitian ini juga dibuktikan dengan pengujian hipotesis dengan uji t, dan menghasilkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 5,641 > 1,661$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa *game* edukasi *quizizz* sebagai media pembelajaran (X) berpengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi belajar (Y).

Kata-kata Kunci: *Quizizz*, media, motivasi

Implementation of educational game Quizizz as education medium of Al-Quran and Hadith study

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of using *quizizz* educational games as learning media on student learning motivation in the subject of Al-Qur'an Hadith at MAS Serba Bakti Suryalaya Tasikmalaya. The research method used is descriptive method with quantitative approach. Data collection techniques using observation, questionnaires and documentation. Based on the results of the research conducted, the use of *quizizz* educational games as learning media in the subject of Al-Qur'an Hadith at MAS Serba Bakti Suryalaya Tasikmalaya, obtained the average count (\bar{x}) of 59,52 which is in the good classification (interval 58,14-63,52). Learning motivation at MAS Serba Bakti which is in the sufficient classification (interval 55,08-

60,12). The effect of using *quizizz* educational games as learning media is quite influential on student learning motivation at MAS Serba Bakti Suryalaya by 25.5%, the remaining 74,5% is determined by other variables not examined in this study. This research is also evidenced by hypothesis testing with the *t* test, and results in a $t_{count} > t_{table}$ value = 5,641 > 1,661. So it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that *quizizz* educational games as learning media (X) have a positive and significant effect of on learning motivation (Y).

Keywords: *Quizizz*, medium, motivation

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran yang disukai oleh peserta didik yaitu proses pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran yang inovatif bertujuan agar peserta didik lebih semangat sehingga disiplin belajarnya pun bisa meningkat. Salah satu hal yang harus dipertimbangkan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik yaitu pemilihan media. Guru berkewajiban memberikan kemudahan belajar melalui penciptaan iklim yang kondusif, dengan menggunakan fasilitas media dan materi pembelajaran yang bervariasi. Menurut Hamidjojo bahwa media ialah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide sehingga gagasan itu sampai kepada penerima.

Media *game* edukasi *quizizz* merupakan salah satu aplikasi *game* online yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. *Game quizizz* dilengkapi dengan berbagai macam tema, gambar, maupun musik yang dapat menciptakan suasana belajar lebih menarik. *Game quizizz* yang dilengkapi dengan waktu dalam pengerjaan latihan soal serta ranking (peringkat) yang dapat membuat siswa bersaing dan termotivasi untuk belajar lebih giat sehingga hasil belajar dapat meningkat. *quizizz* menghubungkan seluruh guru-guru di dunia dan semua guru yang ada di dalamnya dapat mengakses *quizizz* secara gratis. Oleh sebab itu, ada baiknya jika guru mulai merubah pola pelaksanaan pembelajaran dan mengemasnya sekreatif dan seinovatif mungkin dengan memanfaatkan teknologi yang telah menyediakan berbagai macam fitur guna mengatasi permasalahan motivasi belajar siswa. Penggunaan aplikasi ini bisa dilakukan dimana saja, tidak terikat oleh ruang dan waktu. Dengan demikian adanya aplikasi ini tugas-tugas pembelajaran tidak diabaikan oleh peserta didik.

Berdasarkan observasi saat studi awal serta informasi dari guru-guru di Madrasah Aliyah Swasta (MAS) Serba Bakti, bahwa di sekolah tersebut sudah menerapkan *Learning Manajemen System* (LMS). Walaupun dalam pelaksanaannya masih banyak kendala, namun sekolah ini tidak kalah saing dengan sekolah di kota pada umumnya karena sudah membuktikan bahwa sekolah ini bisa mengikuti perkembangan zaman. Dengan LMS yang berbasis *online* yang sudah mulai diterapkan, maka media-media lain yang berbasis *online* pun sudah mulai dicoba. Salah satunya yaitu *quizizz* yang dipakai saat proses pembelajaran. Tujuan penggunaan aplikasi *quizizz* pada

proses pembelajaran salah satunya yaitu untuk menambah motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Hal ini dilakukan karena banyaknya keluhan dari peserta didik mengenai mata pelajaran Al-Qur'an Hadis yang terkesan monoton saat proses pembelajaran. Namun saat penggunaan aplikasi *quizizz* ini diterapkan di kelas, masih ada peserta didik yang kurang antusias terhadap pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan kurangnya antusias terhadap pembelajaran. Sehingga pembelajaran pun belum dikatakan sempurna karena masalah-masalah yang ada belum bisa terselesaikan. Misalnya, kedisiplinan dalam belajar terutama saat mengerjakan tugas masih diabaikan dan disiplin belajar masih rendah. Rendahnya motivasi belajar peserta didik menjadi fokus masalah pada penelitian ini karena motivasi belajar akan menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah (1) Bagaimana penggunaan *game* edukasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Al-Quran Hadis di MAS Serba Bakti Suryalaya Tasikmalaya? (2) Bagaimana motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Quran Hadis di MAS Serba Bakti Suryalaya Tasikmalaya? (3) Bagaimana pengaruh penggunaan *game* edukasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAS Serba Bakti?

Untuk tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk menganalisis penggunaan *game* edukasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Al-Quran Hadis di MAS Serba Bakti Suryalaya Tasikmalaya. (2) Untuk menganalisis motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Quran Hadis di MAS Serba Bakti Suryalaya Tasikmalaya. (3) Untuk menganalisis pengaruh penggunaan *game* edukasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAS Serba Bakti.

Dari banyaknya penelitian yang telah dilakukan, terdapat masalah yang serupa berjudul "Pengaruh Media *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PPKn (*Quasi Eksperiment* pada Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Kota Serang)". Dalam penelitiannya dilakukan pengambilan melalui angket dari 72 sampel dan menyebutkan bahwa hasil dari penelitian tersebut yaitu terdapat pengaruh yang signifikan media aplikasi *quizizz* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn yang telah diteliti oleh Rani, dkk (2022: 310-319). Lalu ada pula penelitian lain yang membuktikan bahwa penggunaan *quizizz* pada peserta didik kelas III di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi membuat peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran, menumbuhkan rasa semangat peserta didik dalam mengerjakan soal dan menambah sumber belajar (Anggraini et al., 2020).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan analisis data secara kuantitatif. metode deskriptif. Metode deskriptif adalah metode penelitian yang berupaya untuk mengungkapkan keadaan/kondisi yang terjadi saat sekarang dengan mempertimbangkan keadaan masa lampau (Wawan, 2015: 5). Sementara metode kuantitatif yang disebut sebagai metode ilmiah/scientific karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, obyektif, terukur, rasional dan sistematis. Metode ini juga disebut metode discovery, karena dengan metode ini dapat ditemukan dan dikembangkan berbagai iptek baru. Metode ini disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2017: 7).

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan *sampling purposive*. *Sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2017:85). Teknik ini bisa diartikan sebagai suatu proses pengambilan sampel yang bertujuan mendapatkan hasil yang diinginkan. Alasan digunakannya teknik ini sebab tidak mungkin mempelajari semua populasi yang ada. Maka akan diambil sampel dari kelas X yang dianggap *representatif* atau mewakili. Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil untuk dijadikan objek pengamatan langsung dan dijadikan dasar dalam pengambilan kesimpulan (Nuryadi, 2017: 8). Sampel menjadi bagian objek penelitian sebagai perwakilan yang menggambarkan populasi yang diteliti itu sendiri dan dianggap dapat menggambarkan populasinya. Sejalan dengan media pembelajaran *Quizizz* yang lebih sering digunakan pada kelas X, maka penelitian ini menetapkan kelas X sebagai sampel penelitian yang berjumlah 96 orang karena dianggap mewakili populasi.

Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen diantaranya : (1) Pedoman Angket, (2) Observasi, (3). Dokumentasi. Teknik pengumpulan datanya adalah : (1) Angket, merupakan teknik pengambilan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2017: 142). Sebagai instrumen penelitian, fungsi angket adalah memudahkan peneliti untuk mengumpulkan data lapangan. (2) Observasi, yaitu dengan melakukan pengamatan yang berkaitan dengan data profil sekolah dan kondisi lingkungan sekitar sekolah MAS Serba Bakti. Dengan melihat secara langsung ke lapangan akan memudahkan peneliti mengetahui hal tersebut (Yusuf, 2013: 384), (3) Dokumentasi, ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan penelitian (Ridwan, 2014 : 105). Dalam penelitian, dokumentasi yang digunakan yaitu kurikulum sekolah dan daftar hadir peserta didik kelas X pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana. Regresi sederhana digunakan apabila peneliti ingin mengetahui linearitas hubungan dua variabel dan dapat pula digunakan untuk memprediksikenaikan variabel dependen jika variabel independen diketahui (Rusydi dan Fadhli, 2018: 33). Pada perhitungannya, penulis menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25 for windows. Persamaan umum regresi linier sederhana adalah: $Y' = a + bX$ (Sugiyono, 2017: 188).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Madrasah Aliyah Serba Bakti terletak di lingkungan Pondok Pesantren Suryalaya yang sudah berdiri sejak tahun 1905 M, sehingga kultur yang terbangun adalah sangat erat dengan pesantren tersebut. Sebagaimana madrasah yang ada di lingkungan pesantren pada umumnya MAS Serba Bakti Suryalaya mengedepankan nilai-nilai keagamaan, budi pekerti yang luhur atau akhlak mulia. Struktur kurikulum dan beban belajar MA penyelenggara SKS mengikuti struktur kurikulum 2013 yang ditetapkan oleh pemerintah (KMA Nomor 184 Tahun 2019 tentang Pedoman Implementasi Kurikulum pada Madrasah). Struktur kurikulum Madrasah Aliyah Serba Bakti meliputi substansi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama 3 (tiga) tahun mulai kelas X sampai dengan XII.

Tabel 1 Jumlah Murid MAS Serba Bakti Suryalaya Tahun Pelajaran 2022/2023

NO	KELAS/PROGRAM	JENIS KELAMIN		
		L	P	Jumlah
1	X-MIPA	8	11	19
2	X-IPS	8	11	19
3	X-KEAGAMAAN-1	9	7	16
4	X-KEAGAMAAN-2	9	8	17
5	XI-MIPA	16	15	31
6	XI-IPS	16	13	29
7	XI-KEAGAMAAN-1	24	11	35
8	XI-KEAGAMAAN-2	12	11	23
9	XII-MIPA	14	19	33
10	XII-IPS	21	14	35
11	XII-KEAGAMAAN-1	13	22	35
12	XII-KEAGAMAAN-2	19	8	27
Jumlah		169	149	318

Sumber: MAS Serba Bakti Suryalaya Tasikmalaya

Dari angket variabel X (penggunaan *game* edukasi *quizizz* sebagai media pembelajaran) yang sudah tersebar kepada 96 responden yang merupakan peserta didik kelas X MAS Serba Bakti Suryalaya bahwa pada umumnya rata-rata peserta didik memberikan penilaian baik (pada interval 58,14-63,52) dengan skor 59,32. Hal ini dibuktikan dengan *quizizz* ini mampu memudahkan peserta didik dalam memahami materi serta adanya *quizizz* membuat peserta didik tertarik untuk mengerjakan tugas dalam bentuk kuis. Sementara hasil dari angket variabel Y (motivasi belajar) pada umumnya rata-rata peserta didik memberikan penilaian cukup baik (pada interval 55,08 – 60,12) dengan skor 58,67. Hal ini dibuktikan dengan motivasi belajar peserta didik saat belajar di kelas terlihat kurang minat dalam belajar serta belum memiliki keinginan yang kuat dalam menguasai materi Untuk melihat pengaruh penggunaan *game* edukasi *quizizz* sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar di MAS Serba Bakti dilakukan dengan uji prasyarat terlebih dahulu dan menunjukkan hasilnya bahwa data berdistribusi normal, linier dan homogen. Selanjutnya uji hipotesis menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya adalah variabel penggunaan *game* edukasi *quizizz* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar di MAS Serba Bakti. Hal ini dibuktikan dengan hasil yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel} = 5,641 > 1,661$. Berdasarkan koefisien determinasi, kontribusi pengaruh penggunaan *game* edukasi *quizizz* terhadap motivasi belajar di MAS Serba Bakti adalah 25,5%. Hal ini bisa dilihat dari analisis indikator setiap butir angket dan observasi yang telah dilakukan bahwa dengan adanya *quizizz*, peserta didik menjadi semangat belajar dan konten yang ada dalam *quizizz* membuat peserta didik tertarik sehingga ketika diberikan tugas dalam bentuk kuis, peserta didik senantiasa mengerjakannya. Dan untuk sisanya sebesar 74,5% dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini, diantaranya faktor internal seperti kondisi fisik, kecerdasan, bakat dan minat peserta didik serta faktor eksternal seperti lingkungan peserta didik. Jadi, berdasarkan hasil dari penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan *game* edukasi *quizizz* berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar di MAS Serba Bakti.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis (Penelitian di Madrasah Aliyah Swasta Serba Bakti Suryalaya Tasikmalaya), maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Penggunaan *game* edukasi *quizizz* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAS Serba Bakti Suryalaya Tasikmalaya, berdasarkan hasil uji statistik, maka diperoleh hasil rata-rata hitung (\bar{x}) yaitu 59,52. Bila dikonfirmasi ke dalam skala penafsiran, maka berada pada klasifikasi baik (pada interval

58,14-63,52). Hal ini berarti penggunaan game edukasi quizizz sebagai media pembelajaran di MAS Serba Bakti tergolong kategori baik (2) Motivasi belajar di MAS Serba Bakti Suryalaya Tasikmalaya berdasarkan hasil uji statistik, maka diperoleh hasil rata-rata hitung (\bar{x}) yaitu 58,67. Bila dikonfirmasi ke dalam skala penafsiran, maka berada pada klasifikasi cukup (pada interval 55,08 – 60,12). Hal ini berarti motivasi belajar peserta didik di MAS Serba Bakti tergolong kategori cukup. (3) Pengaruh penggunaan game edukasi quizizz sebagai media pembelajaran cukup berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik di MAS Serba Bakti Suryalaya sebesar 25,5% sisanya 74,5% ditentukan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Penelitian ini juga dibuktikan dengan pengujian hipotesis dengan uji t, dan menghasilkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel} = 5,641 > 1,661$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa “ada pengaruh yang positif dan signifikan game edukasi quizizz sebagai media pembelajaran (X) terhadap motivasi belajar (Y)”.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Rusydi dan Muhammad Fadhli. (2018). *Statistik Pendidikan*. Medan: CV. Widya Puspita
- Anggraini, Windi dkk. (2020). "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi". *Seminar Nasional Penelitian 2020*. (Oktober) 1-9
- Djamiluddin, Ahdar dan Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center
- Hamzah B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara
- Nuryadi, dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: SIBUKU MEDIA
- Purwanti. (2023). “Penerapan Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi ASEAN pada Siswa Kelas VI SD Negeri Sanggrahan”. *Jurnal P4I*. (59)
- Rani, dkk. (2022). "Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran PPKn. (*Quasy Eksperiment* pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Kota Serang. *Journal of Civic Education*. (310-319)
- Rohani, Ahmad. (1997). *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta. Rhineka Cipta Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wawan. (2015). *Desain Penelitian Kuantitatif*, Tasikmalaya: Latifah Press. Wahyu Wibisono, Lies Yulianto. (2010). "Perancangan Game Edukasi untuk Media Pembelajaran pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan". *Journal Speed: Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. 37-42