

Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang

¹Balqista Yolanda Azizah, ²Iwan Hermawan, ³Nur Aini Farida

Universitas Singaperbangsa Karawang

¹1910631110026@student.unsika.ac.id, ²iwan.hermawan@fai.unsika.ac.id,

³nfarida@fai.unsika.ac.id

Abstract: *The purpose of this research is to describe how it is used, supporting and inhibiting factors, and the impact of Using The Quizizz Paper Mode Application In Increasing Motivation To Learn Islamic Religious Education For Class VII At Islamic Middle School Tarbiyyatul Falah Karawang. This study used a qualitative approach with a descriptive research type located at Tarbiyyatul Falah Islamic Middle School Karawang. The results of this study indicate that: 1) The use of the Quizizz Paper Mode Application in Increasing Learning Motivation in Islamic Religious Education Subjects for Class VII at Islamic Middle School Tarbiyyatul Falah Karawang is used as a learning medium, precisely as a medium for evaluating learning and strengthening material after learning is complete. 2) Supporting factors for the use of Quizizz Paper Mode include: the availability of devices (handphones, laptops, and LCD projectors), does not require large quota consumption, the affordability of cellular networks and wifi networks, and the availability of printed and laminated barcode paper that can be used at all classes. While the inhibiting factor is an unstable network for teachers. 3) The impact of using the Quizizz Paper Mode application is that students become enthusiastic and motivated in the continuity of the learning process, can attract students' attention in delivering material so they don't get bored, make students enthusiastic in learning, and make it easier for students to understand learning.*

Keywords: *Quizizz Application, Learning Motivation, Islamic Religious Education*

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan, faktor pendukung dan penghambat, serta dampak Penggunaan Aplikasi Mode Quizizz Paper Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VII di SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang berlokasi di SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang digunakan sebagai media pembelajaran, tepatnya sebagai media evaluasi pembelajaran dan penguatan materi setelah pembelajaran selesai. 2) Faktor pendukung penggunaan Quizizz Paper Mode antara lain: ketersediaan perangkat (handphone, laptop, dan LCD proyektor), tidak memerlukan konsumsi kuota yang besar, keterjangkauan jaringan seluler dan jaringan wifi, serta tersedianya media cetak dan laminasi kertas barcode yang dapat digunakan di semua kelas. Sedangkan faktor penghambatnya adalah

jaringan guru yang tidak stabil. 3) Dampak penggunaan aplikasi Quizizz Paper Mode adalah siswa menjadi antusias dan termotivasi dalam kelangsungan proses pembelajaran, dapat menarik perhatian siswa dalam menyampaikan materi sehingga tidak bosan, membuat siswa bersemangat dalam belajar, dan membuat siswa lebih mudah memahami pembelajaran.

Kata kunci: Aplikasi Quizizz, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam

Pendahuluan

Pendidikan pada hakikatnya adalah proses pendewasaan seseorang untuk menjadi pribadi yang bijaksana. Dapat dikatakan bahwa pendidikan mempunyai peran sebagai penyokong dalam menjalani kehidupan yang terus berkembang. Tanpa adanya pendidikan, manusia tidak akan bisa maju dan tidak akan mampu untuk melakukan perubahan-perubahan seiring dengan perkembangan zaman.¹ Dengan demikian, peradaban manusia selalu ditandai dengan kemajuan pada aspek globalisasi serta kemajuan intelegensi manusia yang berpengaruh di seluruh dunia untuk berlomba-lomba menciptakan perubahan yang baru dalam revolusi industri, khususnya bidang pendidikan maupun tatanan kerja sistem yang terjadi di negaranya.²

Pendidikan sebagai bekal untuk menjalani kehidupan menuju keabadian yang mempersiapkan peserta didik, tidak hanya secara kognitif (pengetahuan) saja, tetapi juga secara afektif (sikap), dan skill (keterampilan). Namun saat ini, semua lapisan masyarakat perlu lebih memperhatikan pendidikan, tidak hanya guru dan sekolah, tetapi juga orang tua, masyarakat, dan lembaga berpengaruh lainnya. Faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam pencapaian tujuan dari pendidikan di sekolah ialah motivasi belajar peserta didik, karena hal tersebut merupakan dorongan untuk melakukan pembelajaran, keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran dipengaruhi oleh beragam faktor yang berasal dari luar (keadaan yang datang dari luar peserta didik yang mampu mendorong untuk melakukan kegiatan belajar) dan juga dari dalam peserta didik (keadaan yang berasal dari dalam peserta didik yang mendorong dirinya untuk melakukan tindakan belajar), faktor dari luar misalkan fasilitas belajar, cara menyampaikan guru, media yang digunakan. Dengan adanya hal ini maka peserta didik dapat meningkatkan kemauan dalam belajar sehingga dapat berprestasi. Karena sesungguhnya

¹ Ma'ruf & Rawati, *Pendidikan Era Mileneal*, ed. Aisyah & Nurdin Yamani, Cetakan 1. (Pustaka Taman Ilmu, 2019).

² Riska Syafarina, Oyoh Bariah, and Nancy Riana, "Penggunaan Pembelajaran ICT Dalam Pelajaran PAI Di MA Nihayatul Amal Rawamerta Karawang," *Fondatia* 6, no. 3 (2022): 590-603.

pembelajaran berlangsung aktif dan efektif serta tujuan yang diharapkan dapat tercapai dalam rentang waktu yang ditentukan.³

Pemilihan media dalam penyampaian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sangat penting karena hal tersebut akan membantu peserta didik untuk meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, pembelajaran juga tidak terkesan monoton dengan adanya aplikasi media pembelajaran yang interaktif, peserta didik akan dapat bermain sekaligus belajar sehingga terciptalah pembelajaran yang menyenangkan. Terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satunya yaitu media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* yang memberikan data dan statistik tentang kinerja peserta didik. Aplikasi media pembelajaran *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif pada peserta didik dalam sebuah permainan, yang mempunyai karakteristik guna menciptakan motivasi belajar yang berupa tantangan dalam menjawab soal, dan keingintahuan peserta didik yang mana hasilnya dapat menjadi bahan untuk evaluasi tindak lanjut pembelajaran.⁴ Maka dari itu, aplikasi *Quizizz Paper Mode* merupakan permainan yang kreatif, inovatif, menantang, serta menyenangkan menjadi potensi guna menumbuhkan motivasi belajar bagi para peserta didik. Seiring dengan berjalannya waktu Aplikasi *Quizizz* menghadirkan fitur baru yakni *paper mode* (mode kertas). Fitur *paper mode* ini dimanfaatkan untuk membuat kuis interaktif tanpa menggunakan internet.

Asal usul penggunaan teknologi komunikasi termasuk komunikasi dalam pembelajaran. Hal ini diungkapkan dalam Q.S. An-Naml [27]: 29-30, yaitu tentang cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis;

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ (٢٩) إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ (٣٠)

“(29) Berkata ia (Balqis): “Hai pembesar-pembesar, Sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia, (30) Sesungguhnya surat itu, dari Sulaiman dan Sesungguhnya (isi)-nya: “Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang”.

Maksud dari Q.S. An-Naml [27]: 29-30 merupakan gambaran dari penggalan kisah Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis yang berlangsung seiring

³ Veny Dwi Churniawati, “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Di Kelas X MIPA 1 MAN 5 Jombang” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022).

⁴ Ahmad Nuril Falah, “Efektivitas Media Quizizz Dalam Usaha Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dan Peserta Didik Di SMPN 13 Surabaya” (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2022).

dengan canggihnya teknologi komunikasi pada masa itu. Nabi Sulaiman menggunakan burung hud-hud untuk menyampaikan pesan berupa surat kepada Ratu Balqis, dan pesan tersebut diterima dengan baik dan sampai pada tujuan yang diinginkan. Bahkan Nabi Sulaiman telah menunjukkan kecanggihan teknologi di istananya yang Allah SWT abadikan pada ayat berikutnya, yaitu Q.S An-Nam; [27]: 44;

فِيلَ لَهَا أَذْخُلِي الصَّرْحَ فَلَمَّا رَأَتْهُ حَسِبَتْهُ لُجَّةً وَكَشَفَتْ عَنْ سَاقَيْهَا ؕ قَالَ إِنَّهُ صَرْحٌ مُّمَرَّدٌ مِنْ قَوَارِيرَ ؕ قَالَتْ رَبِّ إِنِّي ظَلَمْتُ نَفْسِي وَأُسْلِمْتُ مَعَ سُلَيْمَانَ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

“Dikatakan kepadanya: “Masuklah ke dalam istana”. Maka tatkala Dia melihat lantai istana itu dikiranya kolam air yang besar, dan disingkapkannya kedua betisnya. Berkatalah Sulaiman: “Sesungguhnya ia adalah istana yang licin yang terbuat dari kaca”. Berkatalah Balqis: “Ya Tuhanku, Sesungguhnya aku telah berbuat dzalim terhadap diriku dan aku berserah diri bersama Sulaiman kepada Allah, Tuhan semesta alam.”

Maksud dari Q.S. An-Naml [27]: 44 adalah bahwa Nabi Sulaiman memberitahukan istananya dengan berbagai kecanggihan pada saat itu, hal ini merupakan salah satu daya pikat dalam teknik komunikasi agar dapat berjalan dengan baik. Sehingga Ratu Balqis dapat terpicat dan merasa nyaman di istana Nabi Sulaiman, yang akhirnya beliau menjadikan Ratu Balqis sebagai istri. Oleh karena itu, pembelajaran harus menggunakan media yang dapat mempermudah komunikasi dalam prosesnya, dan menggunakan alat yang dapat membuat peserta didik nyaman, sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan secara maksimal.⁵

Sangat dipercayai bahwa dengan adanya teknologi dapat memberikan banyak manfaat bagi pendidikan di era sekarang ini. Teknologi dapat meningkatkan aksesibilitas terhadap sumber belajar yang beragam, mempermudah komunikasi antara guru dan peserta didik, serta membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan efektif. Dengan adanya teknologi yang sudah terdapat di mana-mana ini menjadi kesempatan untuk mengubah cara belajar peserta didik serta mengubah cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.⁶

⁵ Abdul. H Pito, “MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF ALQURAN,” *Andragogi Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan* VI (2018): 97–117, <https://pusdiklattekniskemenag.e-journal.id/andragogi/article/view/59>.

⁶ Unik Hanifah Salsabila et al., “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA,” *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi | JIITUJ* | 4, no. 2 (2020): 163–173.

Berdasarkan hasil pra survey yang peneliti lakukan di SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang, peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru Pendidikan Agama Islam (PAI) mengenai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara pada guru Pendidikan Agama Islam (PAI) mengenai media pembelajaran apa yang digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar, dan jawabannya adalah bahwa pada Pendidikan Agama Islam (PAI) media pembelajaran yang digunakan adalah *Quizizz Paper Mode*. Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) juga menyampaikan bahwa sebelum menggunakan aplikasi *Quizizz Paper Mode* ini peserta didik kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru, serta dalam pembelajaran pun peserta didik menjadi pasif, apalagi peserta didik SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang mayoritas adalah santriwan dan santriwati yang tidak diperkenankan membawa *handphone* ke sekolah. Hal tersebut pun menjadikan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) menggunakan aplikasi *Quizizz Paper Mode* sebagai media pembelajaran karena peserta didik lebih terdorong dan termotivasi untuk melakukan pembelajaran di kelas pada saat materi disampaikan dan itu menjadi hal baru bagi peserta didik SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang.

Penelitian tentang penggunaan aplikasi *Quizizz* telah banyak dilakukan di beberapa disiplin ilmu sehingga perlunya menganalisis penelitian terdahulu guna memperkuat penelitian yang akan dilakukan. Beberapa penelitian tersebut diantaranya, Bagus Kamajaya (2022), menunjukkan bahwa penerapan *Quizizz* dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) sangat efektif, karena siswa lebih antusias menggunakan media pembelajaran berbasis *game* atau kuis yang sangat diperlukan dalam menunjang proses pembelajaran.⁷ Selain itu, penggunaan aplikasi *Quizizz* juga dilakukan oleh Yulan dari (2022) bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar dalam memanfaatkan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran. Melalui aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tapi tidak menurunkan pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran.⁸ Hal tersebut pun diperkuat oleh penelitian Maulia Rusdian (2021) yang menunjukkan bahwa

⁷ Bagus Kamajaya, "Pemanfaatan Media *Quizizz* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VIII C SMPN 7 Karawang Barat" (Universitas Singaperbangsa Karawang, 2022).

⁸ Yulan Dari, "Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat Skripsi" (Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu., 2022).

kelayakan media pembelajaran yaitu Quizizz mendapat nilai rata-rata 86,27% dari keempat validator dengan kriteria sangat valid.⁹

Menurut pengamatan peneliti terkait penggunaan aplikasi Quizizz *Paper Mode* masih sangat langka. Hal ini membuat penelitian sangat *urgent* dilakukan terutama untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Kebaruan penelitian terletak pada aplikasi Quizizz yang memiliki fitur baru yakni *paper mode* (mode kertas). Pada penelitian ini aplikasi Quizizz *Paper Mode* akan digunakan sebagai media pembelajaran dalam peningkatan motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, peneliti memilih menggunakan pendekatan kualitatif yaitu karena masalah dalam penelitian ini sendiri mengharuskan menggunakan penelitian kualitatif dapat dilihat dari masalah yang diamati agar mendapatkan hasil yang lebih terperinci dan kompleks mengenai penggunaan aplikasi Quizizz *Paper Mode* dalam peningkatan motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada peserta didik kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. Berdasarkan pendekatan yang digunakan, metode penelitian yang tepat untuk penelitian ini adalah metode studi kasus.

Subjek dalam penelitian ini adalah seorang Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dan peserta didik kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. Teknik triangulasi digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Pengumpulan data dilakukan dalam *setting* yang natural, artinya proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dilakukan oleh guru dan peserta didik di dalam kelas. Teknik observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi akan digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini.¹⁰

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

⁹ Maulia Rusdian, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Quizizz Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Viii Smpn 1 Siak Hulu," *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* (Universitas Islam Riau Pekanbaru, 2021).

¹⁰ Iwan Hermawan, "Penguatan Literasi Beragama Pada Mahasiswa Berbasis Student-Centered Learning Dalam Pembelajaran PAI Di Universitas Singaperbangsa Karawang" (Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Jati Bandung, 2022).

1. Penggunaan aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang

SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu aplikasi Quizizz yang memiliki fitur baru bernama *paper mode*. Ini sesuai dengan yang peneliti tanyakan kepada guru Pendidikan Agama Islam (PAI), Ibu Citra Cahaya Nugraha, S.Pd. mengenai media pembelajaran apa yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), beliau menjawab:

“Kalau saya pribadi dalam menggunakan media pembelajaran yaitu menggunakan aplikasi Quizizz dengan fitur *paper mode*. Karena sekarang udah modelnya zaman digital, jadi saya pribadi lebih mengutamakan pemakaian media pembelajaran secara digital”. (Wawancara pada hari Selasa, 23 Mei 2023 pukul 10.00 WIB)

Pernyataan tentang media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang ini dikuatkan juga oleh peserta didik yakni Safa, Sarah, Sela, Alfin, dan Arifin ketika peneliti bertanya mengenai hal yang sama dan jawabannya:

“Quizizz pake kertas, proyektor, LKS, buku paket PAI”. (Wawancara pada hari Selasa, 23 Mei pukul 09.00 WIB)

Adapun pertanyaan lain yang dilontarkan kepada ibu Citra Cahaya Nugraha, S.Pd. mengenai apakah alasan ibu menggunakan aplikasi Quizizz Paper Mode dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), beliau menjawab:

“Alasannya itu agar bisa mengetahui materi yang belum dikuasai peserta didik supaya dapat mengukur peningkatan kompetensi peserta didik yang dihitung dari selisih *pre test* dan *post test*. Selain itu juga, agar peserta didik tidak bosan saat dievaluasi kembali materi yang diajarkan jadi lebih bisa memberikan stimulus semangat dan motivasi peserta didik”. (Wawancara pada hari Selasa, 23 Mei 2023 pukul 10.00 WIB)

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sangat penting untuk mempersiapkan soal kuis dengan matang. Hal ini sesuai dengan yang peneliti tanyakan kepada ibu Citra Cahaya Nugraha, S.Pd. mengenai persiapan guru untuk menggunakan aplikasi Quizizz Paper Mode dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), beliau memaparkan:

“Pada saat menggunakan aplikasi Quizizz *paper Mode* dalam pembelajaran, pentingnya melakukan persiapan seperti pembuatan

akun Quizizz dan log in sebagai *teacher*, membuat soal-soal yang akan dijadikan tes, menguji coba semua *barcode* karena ditakutkan ada *barcode* yang tidak terbaca, setelah semua itu selesai baru bisa diteskan kepada peserta didik untuk dijadikan bahan evaluasi dan penguatan materi setelah pembelajaran selesai". (Wawancara pada hari Selasa, 23 Mei 2023 pukul 10.00 WIB)

Dalam penggunaan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan materi pembelajaran yang cocok untuk diterapkan. Hal ini sesuai dengan peneliti tanyakan kepada ibu Citra Cahaya Nugraha, S.Pd. mengenai materi apa yang cocok dalam menggunakan aplikasi Quizizz *Paper Mode*, beliau menjawab:

"Semua materi cocok, karena aplikasi Quizizz *Paper Mode* digunakan untuk bahan evaluasi tiap materi yang sudah diajarkan. Penggunaan aplikasi Quizizz *Paper Mode* ini bisa meminimalisir penggunaan *handphone* buat anak walaupun perkembangan kita sudah di era digital. Tapi kalau kita terus-terusan bergantung pada *handphone* mungkin agak kurang baik untuk anak-anak". (Wawancara pada hari Selasa, 23 Mei 2023 pukul 10.00 WIB)

Penggunaan media pembelajaran juga harus disusun dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang dibuat oleh guru agar pembelajaran terlaksana dengan baik. Sesuai dengan wawancara peneliti di mana peneliti bertanya kepada ibu Citra Cahaya Nugraha, S.Pd. mengenai apakah guru menerapkan semua perencanaan sesuai RPP yang dibuat, beliau menjawab:

"Iya, itu wajib sih sebenarnya, karena RPP itu kan administrasi pembelajaran jadi semua guru pastinya membuat RPP. Tapi terkadang lebih disesuaikan lagi dilihat lagi kondisinya seperti apa. Hal kecilnya dari segi metode pembelajaran terkadang suka diubah karena disesuaikan." (Wawancara pada hari Selasa, 23 Mei 2023 pukul 10.00 WIB)

Dalam pelaksanaan penggunaan aplikasi Quizizz *Paper Mode* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), guru menjelaskan pokok-pokok materi atau menayangkan video pembelajaran dan memberikan contoh yang dapat ditiru di kehidupan sehari-hari, kemudian memberikan kepada peserta didik untuk mengasah daya pikiran melalui tanya jawab terkait materi yang telah dibahas. Setelah guru melakukan refleksi terhadap materi pelajaran yang dibahas maka guru mengevaluasi dengan memberikan timbal balik berupa pertanyaan kepada peserta didik. Hal ini sejalan dengan apa yang dipaparkan oleh guru Pendidikan Agama Islam (PAI) yang peneliti tanyakan kepada ibu Citra Cahaya Nugraha, S.Pd. terkait bagaimana pelaksanaan pembelajaran

menggunakan aplikasi *Quizizz Paper Mode* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VII, beliau menjelaskan:

“Yang pertama pastinya memberikan asesmen diagnostik dulu, merangsang anak-anak dalam memberikan pertanyaan-pertanyaan. Setelah itu, saya menjelaskan dan memberi penguatan sedikit terhadap materi pembelajaran, lalu saya menyiapkan *barcode* sesuai dengan jumlah peserta didik, membagikannya, lalu menyiapkan proyektor agar anak bisa membaca soal. Setelah itu, ditampilkan dan anak menjawab menggunakan *barcode* yang sudah disiapkan, pertanyaannya sesuai dengan materi yang sudah dijelaskan.” (Wawancara pada hari Selasa, 23 Mei 2023 pukul 10.00 WIB)

Ini diperkuat juga dengan wawancara peserta didik yakni Safa mengenai bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz Paper Mode*, Safa menuturkan:

“Guru masuk kelas memberikan pelajaran *Quizizz* pake mode kertas. Kita diminta untuk menutup buku. Bu Citra memberikan soal *Quizizz* dan kita menjawab soalnya pake kertas *barcode* yang sudah dikasih”. (Wawancara pada hari Selasa, 23 Mei 2023 pukul 09.00 WIB)

Sarah dan juga peserta didik yang lain yakni Sela, Alfin, dan Arifin merespon hal yang serupa, bahwa:

“Guru masuk kelas memberikan pelajaran, lalu memberikan kuis pake mode kertas. Kita diminta untuk menutup buku oleh Bu Citra. Bu Citra memberikan soal kuis dan kita menjawab soalnya menggunakan kertas *barcode* yang udah dikasih sebelumnya”. (Wawancara pada hari Selasa, 23 Mei 2023 pukul 09.00 WIB)

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menggunakan aplikasi *Quizizz Paper Mode*. Kemudian, dikuatkan dengan hasil observasi yang telah peneliti lakukan, menunjukkan bahwa sebelum memulai kegiatan pembelajaran guru perlu menyiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), perangkat pembelajaran seperti laptop, proyektor, *handphone*, membuat soal-soal yang akan dijadikan tes, mencetak *barcode*, serta menguji coba *barcode* tersebut. Setelah itu guru memulai pembelajaran di kelas dengan menyampaikan salam dan berdo’a. Kegiatan selanjutnya adalah guru mempersiapkan kondisi kelas dengan cara mencatat kehadiran peserta didik, memberi motivasi, serta membimbing peserta didik agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Kemudian guru menyampaikan dan menjelaskan materi secara terstruktur, setelah materi dijelaskan guru melakukan interaksi antara peserta didik dengan guru memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya, apabila ada materi yang belum dipahami. Setelah peneliti melakukan pengamatan, pemberian evaluasi dilakukan dengan memberikan *barcode* dan soal yang telah disiapkan.

Dalam menggunakan aplikasi *Quizizz Paper Mode* pada pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) juga harus mengetahui bagaimana respon peserta didik dalam menerapkannya. Hal ini dapat dibuktikan dengan pertanyaan yang diajukan peneliti kepada ibu Citra Cahaya Nugraha, S.Pd. mengenai bagaimana respon peserta didik terkait *Quizizz Paper Mode* ini, beliau memaparkan:

“Antusias, senang, dan semangat. Karena *Quizizz Paper Mode* ini seperti main game, ada musiknya, dari cara pemilihan ganda juga lumayan bagus, mereka banyak menemukan hal baru dan menjadi penasaran, cara kerjanya juga gampang mereka cuman mengangkat kertas *barcode*, dan guru hanya menyiapkan laptop dan *handphone* untuk memindai jawaban anak-anak”. (Wawancara pada hari Selasa, 23 Mei 2023 pukul 10.00 WIB)

Selain itu, peneliti bertanya juga kepada peserta didik yakni Safa, Sarah, Sela, dan Arifin mengenai bagaimana respon ananda setelah menggunakan aplikasi *Quizizz Paper Mode* dalam proses pembelajaran, mereka menjawab:

“Senang dan menyenangkan, tapi suka ada yang nyontek jawaban.” (Wawancara pada hari Selasa, 23 Mei 2023 pukul 09.00 WIB)

Tidak senada dengan Arifin, ia menjawab:

“Tidak senang, karena kalo ada jawaban yang susah gabisa dilewat.” (Wawancara pada hari Selasa, 23 Mei 2023 pukul 09.00 WIB)

Penggunaan media pembelajaran interaktif di dalam kelas Pendidikan Agama Islam (PAI), seperti *Quizizz*, tentu akan meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan pemaparan ibu Citra Cahaya Nugraha, S.Pd. mengenai apakah dengan menggunakan aplikasi *Quizizz Paper Mode* peserta didik lebih paham dan termotivasi dalam belajarnya, beliau menjawab:

“Iya, karena berbeda dengan sebelumnya pada saat tidak menggunakan *quizizz* motivasi belajar peserta didik kurang, bisa terlihat dari nilai yang kurang baik. Dan sekarang setelah menggunakan aplikasi *Quizizz Paper Mode* peserta didik termotivasi untuk belajar, lebih fokus memperhatikan materi yang diajarkan, ini pun terlihat dari nilai mereka yang jauh lebih baik dibanding

sebelumnya". (Wawancara pada hari Selasa, 23 Mei 2023 pukul 10.00 WIB)

Hal ini pun sejalan dengan apa yang disampaikan peserta didik yakni Safa, Sarah, Sela, Alfin dan Arifin mengenai apakah belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) menggunakan aplikasi *Quizizz Paper Mode* membantu mengingat materi yang disampaikan, mereka menjawab:

"Iya karena diakhir pembelajaran materinya diulas kembali." (Wawancara pada hari Selasa, 23 Mei 2023 pukul 09.00 WIB)

Penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* dalam pelaksanaan Pendidikan Agama Islam (PAI) mendapatkan respon yang baik dari guru maupun para peserta didik. Adapun keuntungan yang dimiliki aplikasi *Quizizz Paper Mode*, tentu tetap memiliki hal-hal yang harus dievaluasi baik dari aplikasinya maupun guru Pendidikan Agama Islam (PAI), hal ini sejalan dengan pernyataan oleh guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di mana peneliti bertanya kepada ibu Citra Cahaya Nugraha, S.Pd. mengenai hal apa yang harus dievaluasi pada saat menggunakan aplikasi *Quizizz Paper Mode*, beliau memaparkan:

"Yang harus dievaluasi mungkin karena *paper mode* ini masih kurang stabil. Jadi jaringan juga suka keluar, aplikasi *Quizizz* juga suka keluar sendiri, dan juga pada saat soal yang sulit diberikan itu tidak bisa dilewat, bisa gak bisa harus dijawab. Bisa juga yang dievaluasi dari jawaban anak-anak yang salah menjawab soal kuis, mungkin itu yang harus dievaluasi juga dari metode pembelajaran kita". (Wawancara pada hari Selasa, 23 Mei 2023 pukul 10.00 WIB)

2. Faktor Pendukung dan Penghambat dari Penggunaan Aplikasi *Quizizz Paper Mode* dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang

Berdasarkan hasil wawancara ibu Citra Cahaya Nugraha, S.Pd. sebagai guru Pendidikan Agama Islam (PAI) mengenai apa saja faktor pendukung dari penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* ini, beliau memaparkan:

"Faktor pendukungnya itu seperti perangkat, kuota, jaringan, dan untuk kertas *barcodenya* itu dicetak dari guru. Kalau misalkan kita gamau capek-capek hanya mencetak sesuai dengan jumlah siswa di dalam kelas dan dilaminating itu bisa dipakai semua kelas. Jadi hanya mengatur perabsen saja di aplikasi *Quizizz Paper Modenya*". (Wawancara pada hari Selasa, 23 Mei 2023 pukul 10.00 WIB)

Selain itu peneliti juga bertanya kepada ibu Citra Cahaya Nugraha, S.Pd. mengenai faktor penghambat dari aplikasi *Quizizz Paper Mode* ini, beliau memaparkan:

“Faktor penghambatnya mungkin jaringan yang tidak stabil itu yang bikin menghambat, karena suka keluar sendiri harus *direstart* ulang. Itu ya mungkin dari *Quizizz*nya secara langsung harus ditingkatkan lagi”. (Wawancara pada hari Selasa, 23 Mei 2023 pukul 10.00 WIB)

Adapun pertanyaan lainnya yang dilontarkan peneliti kepada Ibu Citra Cahaya Nugraha, S.Pd. mengenai apakah kendala dalam menggunakan aplikasi *Quizizz Paper Mode*, beliau menjawab:

“Tidak ada, sangat-sangat dimudahkan dalam pekerjaan guru”. (Wawancara pada hari Selasa, 23 Mei 2023 pukul 10.00 WIB)

Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* dalam peningkatan motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII. Faktor pendukung yang peneliti temukan diantaranya yaitu perangkat (*handphone*, laptop, proyektor), kuota internet, dan jaringan sinyal yang bagus. Sedangkan faktor penghambat yang peneliti temukan diantaranya adalah jaringan sinyal yang kurang bagus bagi guru dan aplikasi *Quizizz*nya tersendiri yang harus ditingkatkan lagi.

3. Dampak dari Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang

Peneliti mewawancarai guru Pendidikan Agama Islam (PAI) yakni ibu Citra Cahaya Nugraha, S.Pd. mengenai apakah penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan motivasi belajar PAI bagi peserta didik, beliau menjawab:

“Dapat. Bisa dijadikan motivasi belajar karena yang pertama, *Quizizz* itu dapat mencairkan suasana. Kalau bisa dibandingkan dengan *gform* kita tidak bisa melihat animasi atau apapun, tidak ada musik, *boring*, dan cuman ada tulisan doang. Tetapi kalau di *Quizizz* itu ada suara, bisa *upload* gambar, bisa rekam audio, bisa mengirim gambar, dan fitur terbarunya yaitu *paper mode* ini yang bisa membantu motivasi belajar anak-anak. Ketika pakai *Quizizz Paper Mode* jawabannya juga langsung ada di layar. Mereka bisa tahu mana jawaban yang salah dan jawaban yang benar, siswa bisa melihat poin-poinnya itu bisa membuat motivasi anak-anak dan

mereka tambah semangat lagi". (Wawancara pada hari Selasa, 23 Mei 2023 pukul 10.00 WIB)

Peneliti juga bertanya kepada ibu Citra Cahaya Nugraha, S.Pd. mengenai apakah aplikasi *Quizizz Paper Mode* memiliki dampak terhadap motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII, beliau menjawab:

"Ada dampaknya". (Wawancara pada hari Selasa, 23 Mei 2023 pukul 10.00 WIB)

Sejalan dengan pertanyaan di atas bahwa aplikasi *Quizizz Paper Mode* memiliki dampak terhadap motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII, peneliti melontarkan pertanyaan lain kepada Ibu Citra Cahaya Nugraha, S.Pd. mengenai apa saja dampak positif dari penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VII, beliau menjawab:

"Ada dampak positifnya kalau bisa dilihat udah digital, yang kedua sangat-sangat membantu pekerjaan guru mulai dari menata soal, menganalisis soal, merekap jawaban anak-anak, merekap nilai anak-anak, yang ketiga itu dapat memberikan motivasi yang baik buat anak-anak". (Wawancara pada hari Selasa, 23 Mei 2023 pukul 10.00 WIB)

Hal ini senada dengan respon peserta didik yakni Safa, Sarah, Sela, Alfin, dan Arifin mengenai apakah menggunakan aplikasi *Quizizz Paper Mode* membuat semakin bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, mereka menjawab:

"Iya, karena belajar pake *Quizizz Paper Mode* kita lebu fokus merhatiin guru pada saat menjelaskan materi agar materinya mudah dipahami dan diingat". (Wawancara pada hari Selasa, 23 Mei 2023 pukul 09.00 WIB)

Selain dampak positif, penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* pastinya juga memiliki dampak negatif, hal ini peneliti tanyakan kepada ibu Citra Cahaya Nugraha, S.Pd. adakah dampak negatif dari penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* dalam peningkatan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam kelas VII, beliau menjawab:

"Tidak ada, saya belum menemukan karena memang benar pake *Quizizz* itu memudahkan pekerjaan guru". (Wawancara pada hari Selasa, 23 Mei 2023 pukul 10.00 WIB)

Untuk menunjukkan keberhasilan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* memang dapat meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII guru perlu menyiapkan instrumen penilaian apa yang harus disiapkan untuk mengukur kemampuannya, hal ini sesuai dengan peneliti tanyakan kepada Ibu Citra

Cahaya Nugraha, S.Pd mengenai bagaimana instrumen penilaian untuk menunjukkan keberhasilan menggunakan aplikasi *Quizizz Paper Mode*, beliau memaparkan:

“Instrumen penilaian pada peserta didik menggunakan tes yaitu dengan teknik penilaian dengan butir-butir pertanyaan pilihan ganda yang dikerjakan oleh peserta didik untuk mengetahui kemampuannya”. (Wawancara pada hari Selasa, 23 Mei 2023 pukul 10.00 WIB)

Hal lain yang ditanyakan juga kepada Ibu Citra Cahaya Nugraha, S.Pd. mengenai adakah pengaruh aplikasi *Quizizz Paper Mode* dalam pembelajaran PAI, beliau menjawab:

“Ada pengaruhnya yaitu nilai lebih bagus dari sebelumnya, motivasi dan semangat belajar meningkat, lebih fokus memperhatikan materi yang dipaparkan guru karena di setiap akhir materi selalu diakhiri dengan tes”. (Wawancara pada hari Selasa, 23 Mei 2023 pukul 10.00 WIB)

Berdasarkan pertanyaan wawancara di atas penelitian dapat menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* dalam peningkatan motivasi belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki dampak yang baik bagi guru dan memiliki pengaruh bagi peserta didik yaitu dapat memudahkan pekerjaan guru dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Serta belum ditemukannya dampak negatif dari penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* ini.

B. Pembahasan

1. Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang

Penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* sangatlah mendukung proses belajar mengajar. Sebagai salah satu dari sekian banyak media yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan, media ini memiliki langkah positif untuk mendorong dan meningkatkan motivasi peserta didik serta memberikan kesempatan untuk lebih memahami dan mengamati objek dalam materi pembelajaran.

Ketika menerapkan suatu media harus sesuai dengan pembelajaran saat menggunakan media yang akan diajarkan dan dijelaskan lalu menyiapkan perangkat (*handphone*, laptop, dan LCD proyektor), membuat soal-soal yang akan dijadikan tes, mencetak *barcode* jawaban, menguji coba semua *barcode*, setelah semua itu selesai bisa dijadikan bahan evaluasi dan penguatan materi kepada peserta didik.

Penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* yang diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang menjadi media pembelajaran yang lebih modern karena menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Aplikasi *Quizizz Paper Mode* yang digunakan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dijadikan sebagai media pembelajaran bukan sebagai sumber belajar, tepatnya yaitu sebagai media evaluasi pembelajaran dan penguatan materi setelah pembelajaran selesai. Menurut Sari media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran, bisa berupa sarana, piranti, ataupun alat lainnya.¹¹ Sedangkan Hamalik dalam Priyadi sumber belajar adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai bahan atau acuan untuk menambah pengetahuan dan kemampuan peserta didik, perangkat materi yang disiapkan untuk memudahkan peserta didik belajar, atau segala sesuatu yang digunakan sebagai referensi bahan ajar.¹²

Pada kegiatan perencanaan guru melakukan pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), ini dilakukan untuk pedoman guru dan administrasi pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran guru menggunakan strategi, metode, dan media yang bervariasi. Salah satunya yaitu penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* yang dijadikan sebagai media pembelajaran untuk evaluasi pembelajarannya.

Respon peserta didik terlihat jelas bahwa peserta didik lebih antusias dan bersemangat dalam belajar dalam menggunakan aplikasi *Quizizz Paper Mode*. Dengan menggunakan aplikasi *Quizizz Paper Mode*, peserta didik lebih tertantang untuk menyelesaikan semua pertanyaan dengan harapan berada di papan peringkat teratas. Pada akhirnya, mereka lebih mengingat pelajaran yang telah diberikan dengan lebih baik setelah menjawab pertanyaan dengan aplikasi *Quizizz Paper Mode*. Peserta didik yang mamlu berinteraksi dengan lingkungan secara efektif menunjukkan bahwa peserta didik tersebut berkompeten. Ketika peserta didik menyadari pengetahuannya yang valid pada akhir proses pembelajaran, ketika peserta didik dapat menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas, ketika peserta didik tahu bahwa mereka merasa diberdayakan dan mengendalikan materi yang mereka pelajari, mereka akan merasa percaya

¹¹ Fitri Kartika Sari, "Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet (Quizizz) Dalam Pembelajaran Akuntansi" (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2020).

¹² Rimba Sastra Sasmita, "Research & Learning in Primary Education Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 1 (2020): 1-5.

diri. Hal ini senada dengan apa yang dikatakan Dimiyati dan Mudjino tentang pengaruh motivasi belajar.¹³

2. Faktor Pendukung dan Penghambat dari Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang

Tak ada gading yang tak retak. Sepenggal kalimat tersebut yang dapat menggambarkan bahwa semua yang ada di dunia ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Aplikasi *Quizizz Paper Mode* yang dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran yang dapat membantu guru dan peserta didik untuk tetap menjalankan kegiatan pembelajaran, namun tidak dapat dipungkiri juga bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* memiliki faktor pendukung dan penghambat.

Berdasarkan hasil wawancara kepada ibu Citra Cahaya Nugraha, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adapun faktor pendukung dalam penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* diantaranya: 1) Tersedianya perangkat *handphone*, laptop, LCD proyektor bagi guru. Karena *handphone* dan laptop merupakan perangkat utama yang harus dimiliki guru untuk melaksanakan dengan menggunakan aplikasi *Quizizz Paper Mode*. Sedangkan LCD proyektor untuk menampilkan soal-soal, papan peringkat, dan mengembangkan semangat dan motivasi belajar peserta didik; 2) Tidak memerlukan konsumsi kuota yang banyak bagi guru. Setelah peneliti melakukan pengecekan secara pribadi, dengan memainkan kuis di aplikasi *Quizizz* dengan fitur *paper mode* bersistem operasi Andorid serta jumlah 10 soal dengan waktu pengerjaan 10 menit, konsumsi kuota ternyata kurang dari 15 mega byte; 3) Terjangkaunya jaringan seluler dan jaringan *WiFi* bagi guru. Aplikasi *Quizizz Paper Mode* pada dasarnya berbasis *online* sehingga itu dibutuhkan guru untuk memindai (*scan*) *barcode* jawaban dari peserta didik; 4) Kertas *barcode* yang dicetak dari guru. Yang bisa digunakan sesuai dengan jumlah peserta didik yang berbeda di setiap kelasnya serta dapat dilaminating sehingga dapat digunakan di semua kelas.

Sedangkan faktor penghambat dalam penggunaan *Quizizz Paper Mode* adalah jaringan yang tidak stabil. Bagi guru salah satu hambatan yang dihadapi ketika pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz Paper Mode* adalah jaringan yang tidak satbil. Gangguan jaringan terjadi ketika

¹³ Viktory N.J Rotty, Listriyanti Palangda, and Kreyt Debora Welong, *Kreativitas, Inovasi, Dan Motivasi Belajar*, ed. Dietje A. Katuuk and Jeffry S.J Lengkong, Cetakan Pe. (Klaten: Lakeisha, 2023).

guru menggunakan operator seluler yang tidak menjangkau sampai lokasi sekolah dan ini menjadi faktor utama dalam pembelajaran. Karena aplikasi *Quizizz Paper Mode* bisa keluar dengan sendirinya dan harus direstart ulang.

Jadi dapat disimpulkan bahwa faktor pendukung dalam rangka penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* dalam peningkatan motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII sangat kompleks sehingga mendukung dalam proses pembelajaran, memudahkan dalam penggunaannya, serta murah secara biaya. Sedangkan faktor penghambat yang dialami oleh guru Pendidikan Agama Islam (PAI) saat penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* dan paling berpengaruh terhadap jalannya proses pembelajaran adalah jaringan yang tidak stabil.

3. Dampak dari Penggunaan Aplikasi *Quizizz Paper Mode* dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang

Dalam penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* ini diharapkan adanya perubahan yang positif terhadap motivasi belajar dari sisi afektif, kognitif, dan psikomotorik. Indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno dalam Lestari (2020) dapat diklasifikasikan sebagai berikut: ¹⁴

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- d. Adanya penghargaan dalam belajar
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Faktor yang sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah pembelajaran yang dikemas secara menarik. Peserta didik dengan kemauan belajar yang tinggi, semangat belajar yang tinggi adalah efek dari media pembelajaran aplikasi *Quizizz Paper Mode*. Kuis yang tersedia dalam aplikasi *Quizizz Paper Mode* menggunakan sistem cepat dan tepat. Perolehan poin tertinggi akan terpampang dalam setiap soal. Hal ini mampu mengalihkan fokus peserta didik untuk menjadi tertarik pada materi pembelajaran yang diberikan.

Dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, pertama-tama sebagai seorang guru tugas kita tidak hanya mentransfer ilmu saja, akan tetapi memotivasi belajar peserta didik yang merupakan tanggung jawab bagi guru. Dalam penggunaannya, sangat banyak selalu pengaruhnya

¹⁴ Endang Titik Lestari, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*, ed. Dwi Novidiantoko, Gofur Dyah Ayu, and Avinda Yuda Wati, Cetakan Pe. (Sleman, Yogyakarta: PENERBIT DEPPUBLISH, 2020).

terutama ditinjau dari sisi efektifnya. Dalam aspek kognitif peserta didik lebih sering bertanya kepada guru, dalam aspek afektifnya peserta didik lebih giat dalam belajar, dan dalam aspek psikomotoriknya kelas menjadi hidup dan dapat mencairkan suasana. Hal itu terlihat ketika proses kegiatan belajar mengajar menggunakan aplikasi *Quizizz Paper Mode* tidak ada peserta didik yang tidak memperhatikan saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pembahasan dan temuan peneliti pada wawancara dan observasi di kelas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* dapat meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) karena aplikasi tersebut dapat menarik perhatian peserta didik dalam menyampaikan materi sehingga tidak bosan, bisa membuat antusias dalam belajar, dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan tentang “Penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* dalam peningkatan motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang” dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* dalam peningkatan motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang adalah digunakan sebagai media pembelajaran, tepatnya yaitu sebagai media evaluasi pembelajaran dan penguatan materi setelah pembelajaran selesai dengan mengukur peningkatan kompetensi peserta didik yang dihitung dari selisih *pre test* dan *post test*, serta peserta didik tidak bosan saat dievaluasi kembali materi pelajaran yang diajarkan. Dengan menyiapkan perlengkapan perangkat (*handphone*, laptop, LCD proyektor), membuat soal-soal yang akan dijadikan tes, mencetak *barcode* jawaban, menguji coba semua *barcode*, lalu bisa dijadikan bahan evaluasi dan penguatan materi kepada peserta didik.
2. Terdapat faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* dalam peningkatan motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. Adapun faktor pendukungnya tersedianya perangkat (*handphone*, laptop, dan LCD proyektor), tidak memerlukan konsumsi kuota yang terlalu banyak, terjangkau jaringan seluler dan jaringan *WiFi*, dan tersedianya kertas *barcode* yang dicetak dan dilaminating yang bisa digunakan di semua kelas. Sedangkan faktor penghambatnya yakni jaringan yang tidak stabil bagi guru.
3. Dampak dari penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* dalam peningkatan motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang adalah peserta didik menjadi bersemangat dan termotivasi dalam keberlangsungan proses

pembelajaran, dapat menarik perhatian peserta didik dalam menyampaikan materi sehingga tidak bosan, membuat peserta didik antusias dalam belajar, dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Churniawati, Veny Dwi. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Kelas X MIPA 1 MAN 5 Jombang." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022.
- Dahwadin, and Farhan Sifa Nugraha. *Motivasi Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Edited by Iskandar Husain and Hendri Purbo Waseso. Cetakan Pe. Wonosobo, Jawa Tengah: CV. Mangku Bumi Media, n.d.
- Dari, Yulan. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat Skripsi." Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu., 2022.
- Falah, Ahmad Nuril. "Efektivitas Media Quizizz Dalam Usaha Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Dan Peserta Didik Di SMPN 13 Surabaya." Universitas Islam negeri Sunan Ampel Surabaya, 2022.
- Fatmawati, Sri. "Hubungan Antara Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Akhlak Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 03 Tangerang Selatan" (2011).
- Febrita, Yolanda, and Maria Ulfah. "Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Prosiding DPNPM Unindra 2019* 0812, no. 2019 (2019): 181-188.
- Hermawan, Iwan. "Penguatan Literasi Beragama Pada Mahasiswa Berbasis Student-Centered Learning Dalam Pembelajaran PAI Di Universitas Singaperbangsa Karawang." Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Jati Bandung, 2022.
- Kamajaya, Bagus. "Pemanfaatan Media Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VIII C SMPN 7 Karawang Barat." Universitas Singaperbangsa Karawang, 2022.
- Kuswandari, Liana. "Penerapan Model Pembelajaran Mastery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMKN 1 Setu Bekasi." Universitas Islam "45" Bekasi, 2022.
- Lestari, Endang Titik. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Edited by Dwi Novidiantoko, Gofur Dyah Ayu, and Avinda Yuda Wati. Cetakan Pe. Sleman, Yogyakarta: PENERBIT DEPPUBLISH, 2020.
- Ma'ruf & Rawati. *Pendidikan Era Mileneal*. Edited by Aisyah & Nurdin Yamani. Cetakan 1. Pustaka Taman Ilmu, 2019.
- Pito, Abdul.H. "MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF ALQURAN." *Andragogi Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan* VI (2018): 97-117. <https://pusdiklattekniskemenag.e-journal.id/andragogi/article/view/59>.
- Ridha, Muhammad. "Teori Motivasi Mcclelland Dan Implikasinya Dalam

- Pembelajaran PAI." *Palapa* 8, no. 1 (2020): 1–16.
- Rotty, Viktory N.J, Listriyanti Palangda, and Krety Debora Welong. *Kreativitas, Inovasi, Dan Motivasi Belajar*. Edited by Dietje A. Katuuk and Jeffry S.J Lengkong. Cetakan Pe. Klaten: Lakeisha, 2023.
- Rusdian, Maulia. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Quizizz Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Viii Smpn 1 Siak Hulu." *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. Universitas Islam Riau Pekanbaru, 2021.
- Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi |JIITUJ|* 4, no. 2 (2020): 163–173.
- Sari, Fitri Kartika. "Analisis Media Pembelajaran Berbasis Internet (Quizizz) Dalam Pembelajaran Akuntansi." Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2020.
- Sasmita, Rimba Sastra. "Research & Learning in Primary Education Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 1 (2020): 1–5.
- Supriadi, Nunung, Destyanisa Tazkiyah, and Zuyinatul Isro. "Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19." *Jurnal Cakrawala Mandarin* 5, no. 1 (2021): 42.
- Syafarina, Riska, Oyoh Bariah, and Nancy Riana. "Penggunaan Pembelajaran ICT Dalam Pelajaran PAI Di MA Nihayatul Amal Rawamerta Karawang." *Fondatia* 6, no. 3 (2022): 590–603.
- Zakariah, M. Askari, Vivi Afriani, and KH. M Zakariah. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Action Research, Research and Development (R and D)*. Edited by M.Askari Zakariah. Cetakan Pe. Sulawesi Tenggara: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah, 2020.