

**Hakipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZIZ
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS
NEGERI 5 PEKANBARU**



UIN SUSKA RIAU

OLEH

HARI AMANTRA PRATAMA

NIM. 11910111088

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1445 H/2023 M**

**Hakipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZIZ
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS
NEGERI 5 PEKANBARU**

Skripsi

diajukan untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



UIN SUSKA RIAU

Oleh

HARI AMANTRA PRATAMA

NIM. 11910111088

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1445 H/2023 M**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Pekanbaru*, yang ditulis oleh Hari Amantra Pratama NIM. 11910111088 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 30 Zulqa'dah 1444 H
19 Juni 2023 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Agama Islam

Dr. Idris, M.Ed.
NIP. 19760504 200501 1 005

Pembimbing

Dr. Mudasir, M.Pd.
NIP. 19661108 199402 1 001

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizziz terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Pekanbaru*, yang ditulis oleh Hari Amantra Pratama NIM 11910111088 telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 10 Rabiul Awal 1445 H/25 September 2023 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Agama Islam, konsentrasi PAI SLTP/SLTA.

Pekanbaru, 10 Rabiul Awal 1445 H
25 September 2023 M

Mengesahkan
sidang munaqasyah

Penguji I

Dr. Zarkasih, M.Ag.

Penguji II

Mohd. Fauzan, M.Ag.

Penguji III

Dr. Yanti, M.Ag.

Penguji IV

Dr. Asmuri, M.Ag.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Kadar, M.Ag.
NIP.19650521 190402 1 001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hari Amantra Pratama
 NIM : 11910111088
 Tempat/Tgl Lahir : Tanjung Balai Karimun/ 15 Maret 2002
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Prodi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizziz terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Pekanbaru

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 19 Juni 2023
 Yang membuat pernyataan,



Hari Amantra Pratama
 NIM. 11910111088



PENGHARGAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan nikmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam penulis kirimkan buat junjungan alam nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah menuju zaman penuh cahaya keimanan dan ilmu pengetahuan.

Atas ridha Allah SWT skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizziz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Pekanbaru” dapat penulis selesaikan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis menyadari begitu banyak bantuan dari berbagai pihak yang telah memberikan uluran tangan dan kemurahan hati kepada penulis. Terutama kedua orang tua tercinta yaitu Ayahanda Jumari dan Ibunda Nirawati yang tidak pernah berhenti mendoakan segala urusan penulis termasuk dalam hal penyelesaian skripsi ini. Dan juga keluarga besar saya yang selalu mendukung dan memberi semangat penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Selain itu, pada kesempatan ini penulis juga ingin menyatakan dengan penuh hormat ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hairunas, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. Dr. Hj. Helmiati., M.Ag., selaku Wakil Rektor I, Dr. Mas’ud Zein, M.Pd., selaku Wakil Rektor II. Prof. Edi Erwan, S.Pt., M. Sc., Ph.D., selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Dr. H. Kadar, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dr. H. Zarkasih, M.Ag., selaku Wakil Dekan I, Dr. Zubaidah Amir, MZ, M.Pd., selaku Wakil Dekan II, Dr. Amirah Diniaty, M. Pd., Kons., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
3. Dr. Idris, M.Ed., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Dr. Nasrul HS, S.Pd.I, M. A., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Dr. H. Mudasir, M. Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, pengarahan, nasihat bahkan sabar menghadapi penulis dalam menyusun skripsi ini dari awal hingga selesainya penulisan skripsi ini.
5. Prof. Dr. Munzir Hitami, MA., selaku Penasehat Akademik (PA) penulis yang telah membimbing dan membantu penulis dalam proses perkuliahan serta memberi dukungan dan motivasi agar penulis menyelesaikan perkuliahan dengan baik.
6. Bapak dan Ibu dosen seluruh civitas akademika yang telah mendidik dan membantu penulis dalam menyelesaikan studi pada Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
7. Kepala Sekolah, Guru Pendidikan Agama Islam serta seluruh siswa-siswa di SMA Negeri 5 Pekanbaru.
8. Segenap sahabat tercinta saya Mujib, Auli, Zaidan, Luthfi, Abim dan Aas yang setia menemani penulis dalam suka maupun duka
9. Teman-Teman BEROJOL SQUAD yang telah memberikan dukungan dan senantiasa menemani penulis dalam pengerjaan skripsi ini.
10. Teman-Teman jurusan Pendidikan Agama Islam terkhusus SLTP-SLTA/ A Angkatan 2019 yang memberikan warna warni selama kuliah
 Akhirnya semoga segala kebaikan dan pengorbanan yang telah diberikan dilipat gandakan oleh Allah SWT, Aamiin. Semoga skripsi ini bermanfaat, terutama bagi penulis sendiri.

Pekanbaru, 19 Juni 2023
 Penulis

Hari Amantra Pratama
 NIM. 11910111088



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahil'alamin

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT

Atas segala nikmat yang dicurahkan-Nya

Sungguh nikmat yang luar biasa telah Allah berikan kepadaku hingga dapat menyelesaikan skripsi ini

Shalawat dan salam senantiasa aku hadiahkan kepada Baginda Nabi Muammad

Sholallahu 'Alaihi Wasallam

Terimakasih untuk kedua orang tuaku yang telah memberikan kasih sayang kepadaku dengan begitu besarnya pengorbanan kalian sehingga aku dapat berada titik pencapaian ini

Sungguh aku tidak akan mampu membalas segala pengorbanan kalian kepadaku Semoga kalian selalu dalam lindungan Allah SWT Teruntuk keluarga besarku dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan kepadaku. Kuucapkan terimakasih atas dukungannya.

Kupersembahkan karya kecil ini untuk kalian orang tercinta. Semoga pertemuan kita tidak hanya di dunia, tetapi juga hingga ke surga-Nya

Aamiin

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Hari Amantra Pratama, (2023): Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizziz terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Pekanbaru

Penelitian ini bertujuan untuk menguji Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizziz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Pekanbaru. Penelitian ini termasuk jenis penelitian *ex post facto* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah 172 orang dan pengambilan sampel menggunakan teknik random sampling dengan penarikan sampel sebesar 25% sehingga jumlah sampel adalah 43 orang. Pengumpulan data menggunakan metode angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji korelasi *Product Moment*. Hasil penelitian diperoleh $r_{hitung} 0,681 > r_{tabel} 0,301$ pada taraf signifikansi 5%, maupun 0,254 pada taraf signifikansi 1%, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini berarti terdapat pengaruh positif penggunaan Media Pembelajaran Quizziz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Pekanbaru . Kontribusi penggunaan Media Pembelajaran Quizziz terhadap motivasi belajar siswa dalam penelitian ini diperoleh 46,4% sedangkan 53,6% dipengaruhi oleh variabel lain.

Kata Kunci : Penggunaan Media Pembelajaran Quizziz, Motivasi Belajar Siswa, Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

Hari Amantra Pratama, (2023): The Effect of Using Quizziz Learning Media Toward Student Learning Motivation Class XI on Islamic Education Subject at State Senior High School 5 Pekanbaru

This research aimed at testing the effect of using Quizziz learning media toward student learning motivation class XI at State Senior High School 5 Pekanbaru. This research was ex post facto with quantitative approach. 172 students were the population of this research. Random sampling technique was used in this research, 25% or 43 students were the samples. Questionnaire and documentation were the methods of collecting data. Product moment correlation test was the technique of analyzing data. The research findings showed that r_{observed} 0.681 was higher than r_{table} 0.301 at 5% significant level and 0.254 at 1% significant level. So, H_a was accepted and H_0 was rejected. It meant that there was a positive effect of using Quizziz learning media toward student learning motivation at State Senior High School 5 Pekanbaru. The contribution of Quizziz learning media use to student learning motivation in this research was 46.4%, and 53.6% was influenced by other variables.

Keywords: *Quizziz Learning Media Use, Student Learning Motivation, Islamic Education*

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



ملخص

هاري أمانترا فراتاما، (٢٠٢٣): تأثير استخدام وسيلة تعليم كوييزز على تحفيز تعلم تربية اسلامية الطلاب في المدرسة الثانوية الحكومية ٥ بكنبارو

يهدف هذا البحث إلى دراسة تأثير استخدام وسيلة تعليم كوييزز على تحفيز تعلم الطلاب في مادة التربية الإسلامية بالمدرسة الثانوية الحكومية ٥ بكنبارو. يتضمن هذا البحث نوع البحث بأثر رجعي مع نهج كمي. عدد السكان في هذا البحث ١٧٢ شخصًا وتم أخذ العينة باستخدام تقنية أخذ العينات العشوائية بعينة ٢٥٪ بحيث كان عدد العينة ٤٣ شخصًا. يستخدم جمع البيانات طريقة الاستبيان والتوثيق. تستخدم تقنية تحليل البيانات اختبار ارتباط ضرب العزوم. حصلت نتائج البحث على حساب $t_{hitung} < t_{tabel}$ ٠,٦٨١ < ٠,٣٠١ عند مستوى معنوية ٥٪، و ٠,٣٠٤ عند مستوى معنوية ١٪، ثم تم قبول الفرضية البديلة ورفض الفرضية المبدئية. هذا يعني أن هناك تأثيرًا إيجابيًا من استخدام وسيلة تعليم كوييزز على تحفيز تعلم الطلاب في مادة التربية الإسلامية بالمدرسة الثانوية الحكومية ٥ بكنبارو. تم الحصول على مساهمة استخدام وسيلة تعليم كوييزز على تحفيز الطلاب في هذا البحث بنسبة ٤٦,٤٪ بينما تأثرت ٥٣,٣٪ بمتغيرات أخرى.

الكلمات الأساسية: استخدام وسيلة تعليم كوييزز، تحفيز تعلم الطلاب، تربية

اسلامية

UIN SUSKA RIAU

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PENGHARGAAN	iv
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Penegasan Istilah.....	4
C. Permasalahan.....	5
1. Identifikasi Masalah.....	5
2. Batasan Masalah.....	6
3. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
1. Tujuan Penelitian.....	6
2. Kegunaan Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Konsep Teoritis.....	9
1. Media Pembelajaran.....	9
2. Quizziz.....	19
3. Motivasi Belajar.....	26
4. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizziz terhadap Motivasi Belajar Siswa.....	29
B. Penelitian Relevan.....	30
C. Konsep Operasional.....	32
D. Asumsi dan Hipotesis.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	35
D. Populasi dan Sampel.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	36
F. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV PENYAJIAN HASIL PENELITIAN	39
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	39
B. Penyajian Data.....	47
C. Analisis Data.....	69

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V	PENUTUP	77
	A. Kesimpulan	77
	B. Saran	78

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN
RIWAYAT PENULIS





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Tabel IV. 17	Saya Selalu Aktif Dalam Kegiatan Diskusi Pada Pelajaran PAI.....	58
Tabel IV. 18	Saya Telah Membaca Materi PAI Sebelum Pelajaran Dimulai	58
Tabel IV. 19	Saya Telah Membaca Informasi Yang Berhubungan Dengan Pelajaran PAI Dari Berbagai Sumber	59
Tabel IV. 20	Saya Memperhatikan Penjelasan Guru PAI Dengan Baik ..	60
Tabel IV. 21	Saya Selalu Belajar Materi PAI Dengan Sungguh-Sungguh Agar Mendapatkan Nilai Yang Bagus	60
Tabel IV. 22	Saya Selalu Bertanya Pada Guru Apabila Terdapat Materi Pelajaran PAI Yang Belum Saya Pahami.....	61
Tabel IV. 23	Saya Memanfaatkan Waktu Luang Dengan Membaca Buku Pelajaran PAI	62
Tabel IV. 24	Saya Selalu Mengikuti Kegiatan Pembelajaran PAI Dengan Baik	62
Tabel IV. 25	Saya Mendapatkan Pujian Dari Guru Saat Mengerjakan Soal Latihan PAI Dengan Baik	63
Tabel IV. 26	Saya Suka Belajar Hal-Hal Yang Baru Dalam Pembelajaran PAI.....	64
Tabel IV. 27	Saya Senang Saat Guru Menggunakan Media Yang Bervariasi Saat Pembelajaran PAI.....	64
Tabel IV. 28	Saya Nyaman Mengikuti Kegiatan Pembelajaran PAI Di Kelas Yang Ruangnya Bersih	65
Tabel IV. 29	Saya Dapat Belajar PAI Dengan Baik Dengan Suasana Kelas Yang Tenang	66
Tabel IV. 30	Rekapitulasi Data Angket Motivasi Belajar Siswa	67
Tabel IV. 31	Kriteria Rekapitulasi Variabel Y	68
Tabel IV. 32	Uji Coba Validitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizziz.....	69
Tabel IV. 33	Uji Coba Validitas Motivasi Belajar Siswa.....	70
Tabel IV. 34	Kriteria Uji Reliabilitas	70

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Tabel IV. 35 Hasil Uji Reliabilitas	71
Tabel IV. 36 Uji Normalitas	71
Tabel IV. 37 Uji Linearitas	72
Tabel IV. 38 Uji Regresi Linear Sederhana.....	73
Tabel IV. 39 Uji Korelasi Product Moment	74
Tabel IV. 40 Pedoman Untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi	75
Tabel IV. 41 Koefisien Determinasi	76

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Instrumen Angket Penggunaan Media Pembelajaran Quizziz dan Motivasi Belajar Siswa
Lampiran 2	Skor Data Mentah Uji Coba Data Variabel X (Penggunaan Media Pembelajaran Quizziz)
Lampiran 3	Skor Data Mentah Uji Coba Data Variabel Y (Motivasi Belajar Siswa)
Lampiran 4	Uji Validitas Dan Reliabilitas Variabel X (Penggunaan Media Pembelajaran Quizziz)
Lampiran 5	Uji Validitas Dan Reliabilitas Variabel Y (Motivasi Belajar Siswa)
Lampiran 6	Skor Data Mentah Variabel X (Penggunaan Media Pembelajaran Quizziz)
Lampiran 7	Skor Data Mentah Variabel Y (Motivasi Belajar Siswa)
Lampiran 8	Lembar Disposisi
Lampiran 9	Surat Permohonan Penunjukan Pembimbing Skripsi
Lampiran 10	Surat Permohonan Izin Melakukan Prariset
Lampiran 11	Surat Balasan Izin Melakukan Prariset
Lampiran 12	Blangko Kegiatan Bimbingan Proposal
Lampiran 13	Pengesahan Perbaikan Proposal
Lampiran 14	Surat Permohonan Izin Melakukan Riset
Lampiran 15	Surat Rekomendasi Riset Dari Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Lampiran 16	Blanko Kegiatan Bimbingan Skripsi
Lampiran 17	Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan sisi positif dalam proses pembelajaran, menciptakan situasi yang serius yang dilakukan dengan santai. Membuat suasana kelas menyenangkan serta menggunakan media yang menarik dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga materi pembelajaran mudah tersampaikan dan dipahami oleh siswa.¹ Guru harus mampu menarik perhatian siswa dan dapat menjadi motivasi bagi para siswanya, apapun pelajaran yang diberikannya. Quizizz dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pembelajaran, dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, menantang, dan menyenangkan akan menumbuhkan motivasi positif bagi keinginan belajar peserta didik. Quizizz menjadikan suatu kegiatan pembelajaran yang berfokus pada siswa sehingga siswa terlihat aktif pada saat proses pembelajaran.²

Menurut Sri Mulyati dan Hanif Evendi, Quizizz adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan fitur yang menarik. Quizizz merupakan sebuah webtool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran

¹ Ristawati, *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X*, (Jurnal Pendidikan Mandala 4), No 4 (Juni 2019), h. 2

² Moch Chabib Dwi Kurniawan dan M. Misbachul Huda, *Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD*, Jurnal Pena Karakter (Jurnal Pendidikan Anak Dan Karakter) 3, no. 1, 2020, h. 37–41.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

dikelas. Quizizz adalah suatu media pembelajaran yang berguna menarik perhatian siswa dalam sebuah materi yang telah di ajarkan oleh guru.³

Penggunaan Quizizz ini telah digunakan sebagai media penyampaian informasi terkait dengan materi pembelajaran dengan menampilkan slideshow berbentuk gambar, video, maupun materi pembelajaran. Guru dapat menggunakan proyektor untuk menampilkan materi dengan menggunakan media Quizizz ini didepan kelas. Dengan memanfaatkan media pembelajaran Quizizz ini, guru dapat menyampaikan materi yang berkaitan dengan pelajaran Pendidikan agama islam dengan memasukkan materi kedalam fitur sehingga nantinya dapat di tampilkan kepada peserta didik. Dengan tampilan yang menarik membuat meningkatnya motivasi belajar siswa. Pada penggunaan media Quizizz ini juga, guru bisa lebih praktis menampilkan materi terkait dengan cara langsung memasukkan Power Point yang sudah dibuat sehingga bisa lebih cepat dan mudah dengan berbagai fitur yang menarik lainnya. Pada tahap selanjutnya peserta didik diberikan penugasan berupa kuis/soal di akhir pembelajaran sebagai evaluasi di akhir pembelajaran yang dimana ini juga termasuk fitur didalam media Quizizz ini.⁴

Sardiman menyimpulkan bahwa motivasi belajar adalah salah satu faktor psikis yang berperan dalam menumbuhkan gairah, rasa senang, dan semangat untuk belajar dan bersifat non intelektual. Motivasi belajar juga dapat diartikan sebagai usaha-usaha untuk dapat menumbuhkan dan

³ Sri Mulyati dan Hanif Evendi, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press), 2018, h. 85-90

⁴ Cahyani Amildah Citra, *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz*, (Jakarta : PT. Grasindo), 2020, h. 12



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memberikan dorongan agar siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik. Dengan demikian, motivasi belajar memiliki peran penting dalam pencapaian keberhasilan siswa dalam belajar, karena menimbulkan dan mengarahkan aktivitasnya.⁵

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 5 Pekanbaru, guru sudah menggunakan media pembelajaran Quizziz namun motivasi belajar siswa sangat bervariasi.⁶ Hal ini dapat dilihat dari gejala-gejala sebagai berikut:

1. Masih ada siswa yang malas bertanya, pada saat pembelajaran berlangsung.
2. Masih ada siswa yang keluar masuk kelas saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Sebagian siswa masih ada yang belum mengerjakan tugas.
4. Masih ada Siswa kurang fokus saat proses pembelajaran berlangsung.

Melihat pemaparan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizziz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 5 Pekanbaru”

⁵ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada), 2014, h. 75

⁶ Sri Mulyati Ali, Hasil Wawancara Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, (SMAN 5 Pekanbaru, 7 Februari 2023)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dan kekeliruan dalam memahami istilah yang dipakai dalam judul, maka penulis perlu mengemukakan penjelasan-penjelasan, yaitu:

1. Media Pembelajaran

Menurut Suparman media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima. Sedangkan menurut Syukur media merupakan suatu alat atau peralatan yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektikan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Dari beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau metode dan teknik yang digunakan sebagai perantara seorang guru dan siswa dalam mengefektifkan komunikasi serta interaksi dalam proses pembelajaran.⁷

2. Quizizz

Mei, Ju, dan Adam dalam Cahyani dan Brillian mengemukakan bahwa Quizizz adalah salah satu game digital yang merupakan kegiatan kelas multipemain yang menyenangkan, yang memungkinkan semua siswa dapat berlatih bersama dengan komputer, Ipad, tablet, dan Smartphone. Ini

⁷ Leony Sanga Lamsari Purba, *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz*, (JDP Vol. 12 No 2), 2019, h. 33



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

juga memiliki aplikasi iOS, aplikasi Android, dan aplikasi Chrome untuk siswa.⁸

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan sebagai suatu dorongan internal dan eksternal bagi siswa yang untuk belajar melakukan perubahan tingkah laku, sehingga faktor psikologis yang bersifat non – intelektual, dapat membuat mereka merasa senang dan mengalami gairah dalam proses pembelajaran. Seseorang siswa yang mempunyai motivasi tinggi akan memiliki banyak energi dalam melakukan proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar siswa yang optimal kalau ada motivasi yang tepat..⁹

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu:

- a. Penerapan media pembelajaran Quizziz siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI di SMAN 5 Pekanbaru.
- b. Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 5 Pekanbaru.

⁸ Cahyani Amildah Citra dan Brillian Rosy, *Kefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar*, E-ISSN: 23389621, Jurnal PendidikanAdministrasi Perkantoran (JPAP), Vol.8 No.2, 2020, h. 264

⁹ Sulastri, dkk. *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah*, (Jurnal Kreatif Tadulako Online), Vol 3, No. 1, 2013, h. 92.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizziz terhadap motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 5 Pekanbaru.
- d. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 5 Pekanbaru.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis membatasi permasalahan yaitu pengaruh penggunaan model pembelajaran Quizziz terhadap motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 5 Pekanbaru.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah yang penulis uraikan diatas, maka dapat dirumuskan masalah apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran Quizziz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 5 Pekanbaru?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizziz terhadap motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 5 Pekanbaru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Kegunaan Penelitian

Adapun Kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Kegunaan teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kajian ilmu pengetahuan dan menambah wawasan khususnya mengenai penggunaan media pembelajaran Quizziz terhadap motivasi belajar siswa kelas XI.

b. Kegunaan Praktis**1) Bagi Peneliti**

Penelitian ini menjadi pengalaman sebagai masukan sekaligus sebagai pengetahuan dalam mengetahui penggunaan media pembelajaran Quizziz terhadap motivasi belajar siswa kelas XI.

2) Bagi Sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan pada sekolah yang bersangkutan terkait motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran Quizziz.

3) Bagi Guru

Memberi wawasan kepada guru bahwa media pembelajaran Quizziz merupakan salah satu langkah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga nantinya proses pembelajaran menjadi menarik dan bervariasi.

4) Bagi Siswa

- a) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada tingkat sekolah menengah atas.
- b) Terbentuk suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
- c) Terjalin hubungan baik antar peserta didik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media.¹⁰

Rossi dan Breidle dalam Sanjaya mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah

¹⁰ Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta), Cet.IV, 2010, h. 120

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran.¹¹

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

1) Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lentz dalam Arsyad mengemukakan media pembelajaran terdiri dari empat fungsi, yaitu:

a) Fungsi Atensi

Fungsi media visual yang menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

b) Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

¹¹ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana), cet.IV, 2011, h. 204

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.¹²

Sebagaimana dikutip dari Nunu Mahnun ada tiga fungsi yang bergerak bersama dalam keberadaan media, yaitu:

a) Fungsi Stimulus

Fungsi stimulus yang menimbulkan keterkaitan untuk mempelajari dan mengetahui lebih lanjut segala hal yang ada pada media. Fungsi stimulus yang melekat pada media dapat dimanfaatkan guru untuk membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.

¹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers), 2011, h. 16-17.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b) Fungsi Mediasi

Fungsi mediasi yang merupakan perantara antara guru dan siswa. Dalam hal ini, media menjembatani komunikasi antara guru dan siswa.

c) Fungsi Informasi

Fungsi informasi yang menampilkan penjelasan yang ingindisampaikan guru. Dengan keberadaan media, siswa dapat menangkap keterangan atau penjelasan yang dibutuhkannya atau yang ingin disampaikan oleh guru.¹³

Berdasarkan penjelasan tentang beberapa fungsi media pembelajaran dapat disimpulkan untuk memperjelas penyajian pesan atau informasi kepada siswa sehingga siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana & Rivai dalam Arsyad mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan, motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

¹³ Nunu Mahnun, *Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*, Jurnal Pemikiran Islam, Vol.37 No.1, 2012, h.29.



- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalauguru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Hamalik dalam Arsyad merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

- a) Meletakkan dasar- dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karenaitu mengurangi verbalisme.
- b) Memperbesar perhatian siswa.
- c) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatanberusaha sendiri dikalangan siswa.
- e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan continue.
- f) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyakdalam belajar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.¹⁴

c. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Dilihat dari jenisnya, media pembelajaran dibagi menjadi tiga, yaitu:

1) Media *Auditif*

Media *auditif* adalah media yang hanya mengendalikn kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam.

2) Media *Visual*

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun.

3) Media *Audiovisual*

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan

¹⁴ Azhar Arsyad, *Op.Cit*, h. 24-26

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua, yaitu:

- a) *Audiovisual* Diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slide), film rangkai suara, dan cetak suara.
- b) *Audiovisual* Gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video kaset yang digunakan untuk merekam suara.¹⁵

d. Prinsip- Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran

1) Prinsip- Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Aqib ada beberapa pertimbangan dalam memilih media pembelajaran, diantaranya:

- a) Pemilihan media harus sesuai dengan kompetensi pembelajaran.
- b) Pemilihan media harus sesuai sasaran peserta didik.
- c) Pemilihan media harus sesuai dengan ketersediaan fasilitas/peralatan.
- d) Pemilihan media harus sesuai waktu yang tersedia.
- e) Pemilihan media harus sesuai dengan biaya yang diperlukan.
- f) Pemilihan media harus sesuai dengan karakteristik media yang bersangkutan.
- g) Pemilihan media harus sesuai dengan konteks penggunaan.

¹⁵ Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Op.Cit. h. 124- 125

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

h) Pemilihan media harus sesuai dengan mutu teknis media.¹⁶

Prinsip-prinsip pemilihan media ini sangat penting dipahami sebelum melakukan proses pembelajaran, yaitu media harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan fasilitas yang ada, agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan.

2) Prinsip- Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Sanjaya agar pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan, diantaranya:

- a) Media yang digunakan harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b) Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- c) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- d) Media yang digunakan harus memerhatikan efektivitas dan efisien.
- e) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.¹⁷

Media pembelajaran yang telah direncanakan tentulah tidak akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran jika tidak

¹⁶ Zainal Aqib, Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif), (Bandung: Yrama Widya), 2013, h. 53

¹⁷ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran, Op. Cit*, h. 226-227



dimanfaatkan dengan baik sesuai prinsip pemilihan penggunaannya. Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan siswa, kondisi siswa, materi pelajaran bahkan harus memerhatikan efektivitas dan efisiensi dari media pembelajaran yang digunakan, serta kompetensi dari guru itu sendiri.

e. Langkah- Langkah Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Sungkono media pembelajaran yang telah dipilih agar dapat digunakan secara efektif ,dan efisien perlu menempuh langkah-langkah secara sistematis. Ada tiga langkah pokok yang dapat dilakukan yaitu:

1) Persiapan

Persiapan maksudnya kegiatan seorang tenaga pengajar yang akan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan tenaga pengajar pada langkah persiapan diantaranya:

- a) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran/perkuliahan sebagaimana bila akan mengajar seperti biasanya. Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran/perkuliahan cantumkan media yang akan digunakan.
- b) Mempelajari buku petunjuk atau bahan penyerta yang disediakan.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c) Menyiapkan dan mengatur peralatan yang akan digunakan agar dalam pelaksanaannya nanti tidak terburu-buru dan mencari-cari lagi serta siswa dapat melihat dan mendengar dengan baik.

2) Pelaksanaan/Penyajian

Tenaga pengajar pada saat menggunakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran perlu mempertimbangkan seperti:

- a) Yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap untuk digunakan.
- b) Jelaskan tujuan yang akan dicapai.
- c) Jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran.
- d) Hindari kejadian-kejadian yang sekiranya dapat mengganggu perhatian/konsentrasi, dan ketenangan siswa.

3) Tindak Lanjut

Kegiatan ini perlu dilakukan untuk memantapkan pemahaman siswa tentang materi yang dibahas dengan menggunakan media. Disamping itu kegiatan ini dimaksudkan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilakukannya. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan diantaranya diskusi, eksperimen, observasi, latihan, dan tes.¹⁸

¹⁸ Sungkono, *Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran*, (Majalah Ilmiah Pembelajaran), Nomor 1.Vol.4, Mei 2008, h. 78



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Quizziz

a. Pengertian *Quizziz*

Quizizz merupakan sebuah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan. Penerapan aplikasi quizizz dapat dilakukan siswa dirumah dengan menggunakan perangkat elektronik seperti smartphone dan laptop. Aplikasi quizizz juga memungkinkan antar siswa saling bersaing sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk mengerjakan latihan dan kuis dengan harapan mampu memperoleh hasil kuis yang tinggi.¹⁹

Menurut Sri Mulyati dan Hanif Evendi, Quizziz adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan fitur yang menarik. Quizziz merupakan sebuah we-btool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran dikelas. Quizizz adalah suatu media pembelajaran yang berguna menarik perhatian siswa dalam sebuah materi yang telah di ajarkan oleh guru. Quiziz dapat memberikan sisi positif dalam proses pembelajaran, menciptakan situasi yang serius yang dilakukan dengan santai. Quizizz menjadikan suatu kegiatan pembelajaran yang berfokus pada siswa sehingga siswa terlihat aktif pada saat proses pembelajaran, quizizz dapat di akses dan digunakan

¹⁹ Erlis Nurhayati, *Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19*, Jurnal Paedagogy 7, no. 3 2020, h. 45–50.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

oleh guru atau peserta didik melalui handphone, laptop, maupun computer.²⁰

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Quizizz merupakan aplikasi edukasi interaktif yang menarik dan dapat digunakan sebagai suatu media pembelajaran atau alat evaluasi siswa terhadap proses pembelajaran, sehingga menarik perhatian siswa untuk lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memotivasi siswa untuk bersaing dalam belajar satu sama lain, yang mengarah pada peningkatan hasil belajar ketika melakukan proses pembelajaran.

Quizizz dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang menyenangkan, karena pengalaman model pembelajaran, metode, dan strategi pembelajaran yang tepat dan secara optimal didukung oleh media interaktif telah dikembangkan untuk meningkatkan minat, aktivitas pembelajaran, motivasi, dan hasil belajar siswa.

b. Karakteristik dan Penerapan *Quizizz*

Tidak ada batasan jumlah pertanyaan dalam kuis, setiap pertanyaan dapat memiliki gambar atau video yang terkait, dan dua sampai empat pilihan ganda. Harus ada satu jawaban yang benar, dan batas waktu untuk setiap pertanyaan dapat diatur dari 5 detik sampai 2

²⁰ Sri Mulyati dan Hanif Evendi, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu*, (Jurnal Pendidikan 3), No. 1, 2020, h.



menit. Guru dapat memilih kuis dapat diatur sebagai publik atau pribadi. Jika kuis bersifat publik, guru dapat memulai kuis dikelas dengan berbagai kode permainan (yang dihasilkan secara otomatis oleh situs) kepada siswa, selanjutnya siswa hanya perlu memasukkan kode permainan dan bergabung dengan perangkat mobile mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik, yang membuat siswa terhibur dalam proses pembelajaran. Implementasi penggunaan Quizizz oleh siswa di dalam kelas menggunakan perangkat elektronik mereka. Total pemain yang akan melakukan kuis ditentukan oleh guru, dan guru memastikan siswa yang bergabung kuis bukan penyusup, karena guru memastikan siswa yang bergabung kuis dengan daftar hadir siswa.

Quizizz dapat digunakan pada perangkat smartphone, tablet, laptop, atau komputer yang sudah terkoneksi internet sehingga guru bisa memulai kuis dan peserta menjawab pertanyaan. Guru dapat menyesuaikan permainan dalam beberapa cara seperti menyalakan latar belakang musik, peringkat berdasarkan tingkat koreksi saja atau tingkat koreksi dan waktu yang digunakan untuk menyelesaikan kuis, peringkat yang menampilkan seluruh siswa yang bermain atau hanya lima terbaik, serta mengacak pertanyaan atau tidak.²¹

²¹ Lathifa Utami Dewi, *Pengaruh Quizizz Sebagai Media Penilaian Formatif Berbasis Web 2.0 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur*, (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah), 2020, h. 6-14

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

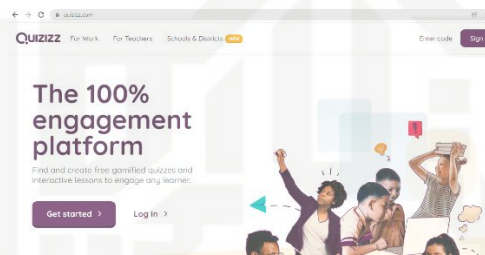
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Langkah-langkah Penggunaan Quizziz

Adapun Langkah- langkah cara membuat kuis di quizziz, sebagai berikut:

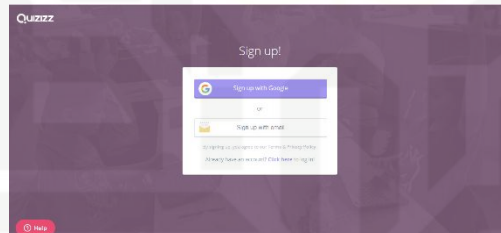
Langkah- langkah cara membuat presentasi di quizziz yang dilakukan oleh guru pada awal pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Kunjungi website Quizziz di <https://quizizz.com/>



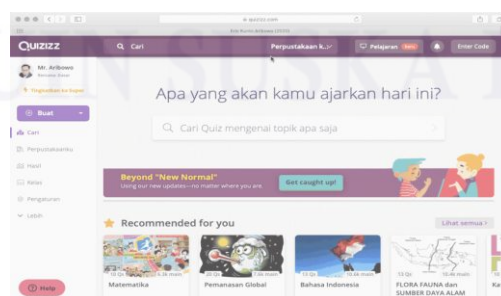
Gambar II.1 Tampilan Awal Quizziz

- 2) *Sign up* atau daftar jika kalian belum memiliki akun atau pilih. *Log in* atau masuk jika kalian telah mendaftar sebelumnya.



Gambar II.2 Tampilan Login

- 3) Pilih "create" atau "buat" pada laman kerja kalian.



Gambar II.3 Tampilan Dashboard Quizziz

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Ketik judul atau nama topik presentasinya. Buat presentasi kalian dengan memilih beberapa opsi seperti slide, web content, atau media. Atau kalian bisa memilih pertanyaan interaktif.²²

Salah satu fitur menarik yang dimiliki oleh quizizz ini adalah fitur untuk melihat progress siswa pada proses pembelajaran yang diukur melalui kuis yang diberikan sebagai direct feedback. Hal ini memudahkan pengajar untuk mengetahui apakah siswa betul-betul memahami materi yang diberikan atau tidak. Lalu guru dapat melakukan evaluasi dengan membuat soal kuis interaktif di akhir pembelajaran.

Adapun langkah- langkah cara membuat kuis di quizizz yang dilakukan oleh guru:

- 1) Persiapan pembelajaran dengan membuat akun dan soal di quizizz dengan masuk ke www.quizizz.com lalu sign up.
- 2) Masukkan akun google atau email.
- 3) Pilih peran sebagai guru dan lengkapi data.



Gambar II.3 Tampilan Pilihan Peran

²² Sundari, S.PdSD, *Belajar Asyik dengan Quizizz*, <https://poskita.co/2020/03/11/belajar-asyik-dengan-quizizz/>, (diakses pada 15 Februari 2023, pukul 9:21 WIB)

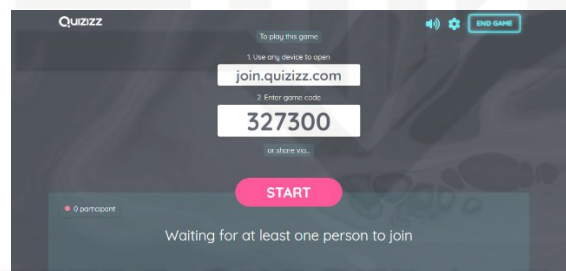
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Klik open quiz creator isikan nama kuis kemudian buatlah pertanyaan, pilihan jawaban, dan mengatur jawaban yang benar, “questionpreview” akan menampilkan soal yang sudah dibuat, bisa menambahkan soal baru dan klik finished bila sudah selesai.
- 5) Memberikan kuis kepada siswa dengan cara klik live game, soal dan pilihan jawaban bisa diacak dan disetting waktunya.
- 6) Pada akhir kuis guru dapat mengetahui siswa yang menjawab benardan salah, dan siswa yang mendapatkan skor paling tinggi atau rendah.

Langkah- langkah cara pengerjaan kuis di quizizz yang dilakukan oleh siswa:

- 1) Siswa mengklik join.quizizz.com dibrowser HP masing-masing. Untuk mengerjakan soal bisa juga dengan klik aplikasi quizizz yang sudah di install melalui playstore dengan memasukkan kode game dan nama siswa.

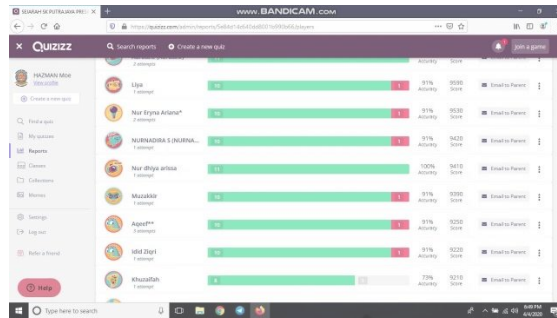


Gambar II.4 Tampilan Memasukkan Kode

- 2) Siswa yang telah bergabung akan terlihat di layar laptop guru.
- 3) Pada akhir kuis siswa dapat mengetahui nilai secara langsung.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar II. 5 Tampilan Nilai Siswa

d. Kelebihan dan kekurangan Quizizz

Kelebihan Quizizz sebagai media pembelajaran yaitu:

- 1) Pertanyaan dan pilihan jawaban disajikan secara individual pada layarpeserta dengan urutan yang bisa diacak antar peserta.
- 2) Setiap peserta dapat menjawab pertanyaan berikutnya jika sudah menyelesaikan pertanyaan sebelumnya tanpa harus menunggu pesertalainnya.
- 3) Umpan balik yang didapatkan peserta berdasarkan jawaban benar atau salah akan segera ditampilkan setelah mereka memberi respon untuk setiap jawaban.
- 4) Biasa digunakan pada perangkat smartphone, tablet, laptop, atau komputer yang sudah terkoneksi internet sehingga guru bisa memulai kuis dan peserta menjawab pertanyaan.
- 5) Tidak ada batasan jumlah kata untuk pertanyaan dan jawaban.
- 6) Jumlah pertanyaan dan pilihan jawaban tidak dibatasi.
- 7) Pertanyaan dan pilihan jawaban dapat mencakup visual.
- 8) Tersedia pratinjau saat membuat pertanyaan-pertanyaan kuis.
- 9) Guru dapat mengakses laporan kuis siswa dan menganalisis kinerja

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

siswa secara keseluruhan atau individual.

Selain memiliki kelebihan, Quizizz memiliki kekurangan sebagaiberikut:

- 1) Siswa tidak dapat melanjutkan soal jika soal sebelumnya tidakdapat di berikan jawaban.
- 2) Jika peserta tidak memliki internet yang stabil sehingga membuatsiswa merasa tertinggal oleh temannya.²³

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupkan proses yang memberikan semangat belajar, arah dan kegigihan perilaku. Sebagaimana yang dijelaskan Slameto bahwa motivasi erat sekali dengan tujuan yang akan di capai.Untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat. Sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai arah penggeraknya.²⁴

Menurut Hamzah B. Uno motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Sedangkan Sadirman menyatakan bahwa motivasi adalah “keseluruhan daya penggerak atau dorongan di dalam diri anak yang menimbulkan kegiatan belajar, agar tujuan dapat tercapai.”²⁵

²³ Lathifa Utami Dewi, *Op. Cit*, h. 13-14

²⁴ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta), 2004, h. 58

²⁵ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya* (Jakarta: Bumi Aksara), 2011, h. 23

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dari beberapa pandangan para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang terjadi pada diri seseorang untuk mencapai tujuan sehingga terjadilah tingkah laku sebagai arah penggerakannya.

Motivasi belajar memiliki indikator yang diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Siswa memiliki keinginan untuk berhasil.
- 2) Siswa memiliki dorongan dan semangat dalam belajar.
- 3) Siswa memiliki harapan dan cita-cita dalam belajar.
- 4) Siswa memiliki ketertarikan dalam belajar.
- 5) Siswa merasa nyaman dengan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa belajar dengan baik.²⁶

Sedangkan McClelland dalam buku Rahmat Putra menyatakan bahwa karakteristik motivasi ada tiga ciri:

- 1) Memiliki dorongan untuk mengerjakan tugas dengan tinggi.
- 2) Menyukai situasi-situasi dimana kinerja mereka timbul karena upaya mereka sendiri.
- 3) Menyukai umpan balik tentang keberhasilan dan kegagalan mereka, dibandingkan dengan yang berprestasi rendah.²⁷

b. Macam- macam Motivasi

Jenis-jenis motivasi sangat beragam, jika dilihat menurut sudut pandang Sadirman, bahwa motivasi memiliki macam sebagai berikut:

²⁶ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya, Op. Cit*, h. 24

²⁷ Rahmat Putra Yudha, *Motivasi Berprestasi dan Disiplin Peserta Didik* (Pontianak: YudhaEnglish Gallery), 2018, h. 4



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Motivasi dilihat dari pembentukannya
 - 1) Motivasi bawaan yang dibawa sejak lahir
 - 2) Motivasi yang timbul karena dipelajari
- b. Motivasi dilihat dari kebutuhannya
 - 1) Kebutuhan oranis, seperti minum, makan dan bernafas
 - 2) Motif darurat, misalnya menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas
- c. Motivasi jasmani dan rohani
 - 1) Motivasi jasmanai, seperti rasa rileks, nyaman, insting otomatis
 - 2) Motivasi rohani, seperti kemauan untuk bertindak atau minat
- d. Motivasi intrinsik dan ekstrinsik
 - 1) Motivasi intinsik adalah motivasi yang sudah ada pada dirinyadan memiliki dorongan untuk melakukan sesuatu tersebut.
 - 2) Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang aktif dan berfungsi karena adanya dorongan dari luar dirinya.²⁸

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Dalam mengenal sesuatu yang baru, seorang individu memerlukan suatu dorongan untuk mengetahui sesuatu tersebut, Hamzah B. Uno menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi seseorang diantaranya adalah:

²⁸ Sadirman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers), 2004, h. 89



- a) Faktor individu, seperti kematangan pertumbuhan, kecerdasan, latihan dan pengaruh lain yang ada pada dirinya
- b) Faktor sosial, seperti keluarga atau keadaan rumah, guru dan cara mengajarnya, ala-alat pembelajaran yang digunakan.²⁹

4. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizziz terhadap Motivasi Belajar

Meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam dan teknik mengajar pada siswa salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Hamalik dalam Arsyad, beliau mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.³⁰

Dari pernyataan diatas semakin jelas bahwa penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi. Teori ini senada dengan apa yang dikatakan Ruth Lautfer bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat

²⁹ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya, Op. Cit*, h. 23

³⁰ Azhar Arsyad, *Op. Cit*, h. 16-17.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan siswa.³¹

Hal ini diperkuat dengan pendapat Yusufhaldi Miarso dalam Nunu Mahnun menyatakan bahwa hal pertama yang harus dilakukan guru dalam penggunaan media secara efektif adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang memenuhi kebutuhan belajar anak, menarik motivasi anak, sesuai dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakter khusus yang ada pada kelompok belajarnya.³²

Dengan demikian penulis simpulkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat efektif, dan efisien diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa.

B. Penelitian Relevan

1. Khaliqul Husna (2021) Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizziz* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata

³¹ Talizaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, P-ISSN 2549-1725, E-ISSN 2549-4163, (Jurnal Komunikasi Pendidikan), Vol.2 No.2, Juli 2018, h. 103

³² Nunu Mahnun, *Op. Cit*, h. 39

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru”. Hasil penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Hal ini dilihat dari uji t diperoleh nilai Sig. $0,00 < 0,05$ atau t hitung $6,564 > t$ tabel $1,657$. Berdasarkan uji t maka hipotesisnya adalah H_a yaitu terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran quizizz terhadap minat belajar siswa. Dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Persentase kontribusi (sumbangan) variabel X (media pembelajaran quiz izz) terhadap variabel Y (minat belajar siswa) adalah sebesar 26,7% sisanya 73,3% dipengaruhi oleh variabel lain.³³

2. Khairisma Delviana (2021) Jurusan PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Melakukan penelitian dengan judul ” Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan Di Masa Pandemi”. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 13 Medan di Masa Pandemi. Besarnya korelasi antara Quizizz terhadap motivasi belajar siswa sebesar 0,255. Hal ini menunjukkan pengaruh penggunaan Quizizz terhadap motivasi belajar sebesar 25,5%.³⁴

³³ Khaliqul Husna, 2021, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Pekanbaru”.

³⁴ Khairisma Delviana, 2021, ” Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Muhammadiyah 13 Medan Di Masa Pandemi”.



C. Konsep Operasional

Judul penelitian ini terdapat dua variable, yaitu variabel X (Media Pembelajaran *Quizziz*) dan variable Y (Motivasi Belajar Siswa). Indikator keberhasilan sebagai berikut:

1. Indikator Penggunaan media pembelajaran *Quizziz* sebagai variable bebas (Independent Variable)

Adapun indikator dari penggunaan media pembelajaran *quizziz* yaitu:

- a. Pelaksanaan/ penyajian
 - 1) Siswa memastikan bahwa jaringan dan data siswa cukup untuk menggunakan *quizziz*.
 - 2) Siswa mendengarkan penjelasan dari guru apa yang harus dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran menggunakan akun *quizziz*
 - 3) Siswa mengetahui batas waktu pengerjaan kuis di *quizziz* sehingga siswa serius menjawab soal.
- b. Tindak Lanjut
 - 1) Siswa login ke akun *quizziz* dengan mengklik join.quizizz.com dan memasukkan kode game dan nama siswa. Siswa membuka link <https://join.quizizz.com>.
 - 2) Siswa memasukkan 6 digit kode yang diberikan oleh guru lalu klik “Proceed”.
 - 3) Siswa memasukkan nama mereka masing-masing lalu klik “start”.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Siswa mengerjakan kuis tersebut dengan waktu setiap soal, misal 20 detik (sesuai dengan aturan guru).

2. Indikator motivasi belajar siswa sebagai variabel terikat (Dependent Variable)

Menurut Hamzah B Uno untuk mengetahui kekuatan motivasi belajar siswa, dapat dilihat dari beberapa indikator sebagai berikut :

- a. Siswa memiliki keinginan untuk berhasil.
- b. Siswa memiliki dorongan dan semangat dalam belajar.
- c. Siswa memiliki harapan dan cita-cita dalam belajar.
- d. Siswa memiliki ketertarikan dalam belajar.
- e. Siswa merasa nyaman dengan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa belajar dengan baik.

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi dasar dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Pekanbaru sangat bervariasi dan motivasi belajar siswa kelas XI juga bervariasi.

2. Hipotesis

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata Pelajaran Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Pekanbaru.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Pekanbaru.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian *ex post facto* merupakan penelitian dimana variabel-variabel bebas telah terjadi ketika peneliti mulai dengan pengamatan variabel terkait dalam suatu penelitian. *Ex post facto* sebagai metode penelitian menunjuk kepada perlakuan atau manipulasi variabel bebas x telah terjadi sebelumnya sehingga peneliti tidak perlu memberi perlakuan lagi, tinggal melihat efeknya pada variabel terikat. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (independent variabel) dan variabel terikat (dependent variabel). Sedangkan pendekatan yang digunakan penulis adalah pendekatan kuantitatif.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2022-2023. Tempat penelitian dilakukan di kelas XI IPS SMA Negeri 5 Pekanbaru pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pemilihan lokasi ini didasarkan dengan pengalaman peneliti yang pernah PPL di lokasi tersebut. Dan juga didasari dengan persoalan-persoalan yang dikaji peneliti ada di lokasi tersebut.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPS SMA Negeri 5 Pekanbaru. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah penggunaan



media pembelajaran Quizziz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Pekanbaru yang berjumlah 172 orang.

2. Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Teknik *Random sampling*. Pengambilan anggota sampel dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Dikarenakan jumlah populasi dalam penelitian ini terlalu besar, maka peneliti hanya mengambil sample penelitian sebanyak 25% dari 172 siswa, yaitu berjumlah 43 siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Angket (Kuesioner)

Angket (Kuesioner) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kusioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang penggunaan media pembelajaran Quizziz dan motivasi belajar siswa.

Pertanyaan dalam angket disajikan dalam skala peringkat yang disesuaikan dengan indikator, artinya diberikan kepada responden untuk dijawab dengan pengkategorian seperti berikut:

Pilihan jawaban:

- | | |
|------------------|-----------------------------|
| a. Selalu | diberi skor 4 |
| b. Sering | diberi skor 3 |
| c. Kadang-kadang | diberi skor 2 |
| d. Tidak Pernah | diberi skor 1 ³⁵ |

2. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, agenda, dan sebagainya.³⁶ Adapun dalam penelitian ini data yang dapat dikumpulkan melalui metode dokumentasi ini adalah berupa profil sekolah, foto kegiatan penelitian, data sekolah, keadaan siswa, data siswa dan lainnya, hal ini dimaksudkan untuk memperoleh yang berhubungan untuk penelitian ini.

³⁵ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel*, (Bandung: Alfabeta), 2010, h.13

³⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT Rineka Cipta), 2002, h.206

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan rumus *Korelasi Product moment*, Teknik analisis ini berfungsi untuk mengetahui ada tidaknya hubungan kedua variabel yang telah ditentukan, maka data dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik rancangan analisis korelasi.

Bentuk rumus *korelasi product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - \sum x \{ \sum y \}}{\sqrt{\{N\sum x^2 - \sum x\}^2 - \{N\sum y^2 - (\sum y)\}^2}}$$

Keterangan :

- X = Pengaruh Media Pembelajaran Quizziz
- Y = Motivasi Belajar Siswa
- N = Jumlah Responden
- $\sum X$ = Jumlah Skor X
- $\sum Y$ = Jumlah Skor Y
- $\sum XY$ = Jumlah Perkalian Antara X dan Y
- r_{xy} = Koefisien Korelasi antara X dan Y

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data melalui angket yang telah dilakukan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizziz di SMA Negeri 5 Pekanbaru sebesar 89,96%. Karena skor berada pada rentang 76 – 100% maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizziz di SMA Negeri 5 Pekanbaru tergolong baik. Motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 5 Pekanbaru sebesar 79,21%. Karena skor berada pada rentang 76 – 100% maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 5 Pekanbaru juga tergolong baik.

Berdasarkan analisis data melalui teknik analisis data uji korelasi *product moment* hasil penelitian diperoleh $r_{hitung} 0,681 > r_{tabel} 0,301$ pada taraf signifikansi 5%, maupun 0,254 pada taraf signifikansi 1%, sehingga dapat disimpulkan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran Quizziz terhadap motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Pekanbaru berkorelasi positif, artinya semakin bagus penggunaan media pembelajaran Quizziz, maka semakin tinggi pula motivasi belajar siswa dan begitu juga sebaliknya.

Sedangkan kontribusi (sumbangan) variabel X (Penggunaan Media Pembelajaran Quizziz) terhadap variabel Y (Motivasi Belajar Siswa) adalah 46,4% sedangkan 53,6% dipengaruhi oleh variabel lain.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini maka penulis akan memberikan saran-saran kepada sekolah agar dapat dipertibangkan. Berikut sarannya:

1. Berdasarkan hasil angket didapat presentase penggunaan media pembelajaran Quizziz dan motivasi belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 5 Pekanbaru sudah baik, semoga seterusnya dapat dipertahankan dan ditingkatkan lagi.
2. Kepada guru penulis menyarankan agar lebih bagus lagi menggunakan media pembelajaran Quizziz sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Kepada siswa penulis menyarankan agar siswa selalu berusaha meningkatkan motivasi belajar dari penggunaan media pembelajaran Quizziz.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR PUSTAKA

- Amri Darwis dkk. (2019). *Teknik Penulisan Skripsi Pendidikan Agama Islam*. Pekanbaru : Cahaya Firdaus.
- Arief Sadiman, d. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cahyani Amildah Citra dan Brillian Rosy. (2020). Kefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar . *Jurnal PendidikanAdministrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol.8 No.2, 264.
- Evendi, S. M. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Pendidikan* 3, 6-9.
- Hayati. (2017). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Google & Quizizz . *Graha Cendekia*, 14-15.
- Huda, M. C. (2020). Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD . *Jurnal Pena Karakter (JurnalPendidikan Anak Dan Karakter)* 3, no. 1 , 37-41.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol.37 No.1, 29.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy* 7, no. 3 , 45-50.
- Purba, L. S. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz . (*JDP Vol. 12 No 2*), 33.
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel*. Bandung: Alfabeta.
- Ristawati. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Terhadap Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan Mandala* 4, 1-2.
- Rusman, D. K. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Sanjaya, W. (2011). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, cet.IV.
- Sardiman. (2017). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Grafindo Cendikia, 75.
- Slameto. (2004). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* . Jakarta: Rineka Cipta.
- Sulastrri, d. (2013). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Kreatif Tadulako Online, Vol 3, No. 1*, 92.
- Sungkono. (Mei 2008). Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran), Nomor 1.Vol.4*, 78.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro, Vol. 3 No. 1*, 75.
- Syaiful Bahri Djamarah, A. Z. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: RinekaCipta, Cet.IV.
- Tafonao, T. (Juli 2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2*, 103.
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya* . Jakarta: Bumi Aksara.
- Yudha, R. P. (2018). *Motivasi Berprestasi Dan Disiplin Peserta Didik* . Pontianak: YudhaEnglish Gallery.
- Zainal Aqib. (2013). *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 1

**ANGKET PENELITIAN
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
QUIZZIZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS
XI PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMA NEGERI 5 PEKANBARU**

Identitas Responden

Nama :
Kelas :
Mata Pelajaran :
Jenis Kelamin :
No. HP/WA :

Petunjuk Pengisian

1. Membaca dengan teliti setiap pernyataan yang tersedia!
2. Pilihlah salah satu jawaban dengan cara memberi tanda checklist (√) pada alternatif jawaban!
3. Pengisian angket ini tidak mempengaruhi nilai saudara.
4. Kerahasiaan jawaban saudara dijamin sepenuhnya.
5. Mulailah mengisi angket ini dengan membaca “Basmallah” dan akhirlah dengan membaca “Hamdalah”

Keterangan:

SL = Selalu

KD = Kadang – kadang

SR = Sering

TP = Tidak pernah

Angket Penggunaan Media Quizziz

No	Pernyataan	Jawaban Alternatif			
		SL	SR	KD	TP
1.	Siswa memastikan bahwa jaringan dan data siswa cukup untuk menggunakan quizziz.				
2.	Siswa mendengarkan penjelasan dari guru apa yang harus dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran menggunakan akun quizziz.				

3.	Siswa mengetahui batas waktu pengerjaan kuis di quizizz sehingga siswa serius menjawab soal.				
4.	Siswa login ke akun quizizz dengan mengklik join.quizizz.com dan memasukkan kode game dan nama siswa. Siswa membuka link https://join.quizizz.com .				
5.	Siswa memasukkan 6 digit kode yang diberikan oleh guru lalu klik “Proceed”.				
6.	Siswa memasukkan nama mereka masing-masing lalu klik “start”.				
7.	Siswa mengerjakan kuis tersebut dengan waktu setiap soal, misal 20 detik (sesuai dengan aturan guru).				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Angket Motivasi Belajar

NO	Pernyataan	Jawaban			
		SL	SR	KD	TP
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan dalam belajar PAI				
2.	Saya selalu rajin belajar PAI agar memperoleh hasil yang semakin baik				
3.	Saya tanggap saat diberikan pertanyaan oleh guru				
4.	Saya selalu aktif dalam kegiatan diskusi pada pelajaran PAI				
5.	Saya telah membaca materi PAI sebelum pelajaran dimulai.				
6.	Saya mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran PAI dari berbagai sumber				
7.	Saya memperhatikan penjelasan guru PAI dengan baik				
8.	Saya selalu belajar materi PAI dengan sungguh-sungguh agar mendapatkan nilai yang bagus				
9.	Saya selalu bertanya pada guru apabila terdapat materi pelajaran PAI yang belum saya pahami				
10.	Saya memanfaatkan waktu luang dengan membaca buku pelajaran PAI				
11.	Saya selalu mengikuti kegiatan pembelajaran PAI dengan baik				
12.	Saya mendapatkan pujian dari guru saat mengerjakan soal latihan PAI dengan baik				
13.	Saya suka belajar hal-hal yang baru dalam pembelajaran PAI				
14.	Saya senang saat guru menggunakan media yang bervariasi saat pembelajaran PAI				
15.	Saya nyaman mengikuti kegiatan pembelajaran PAI di kelas yang ruangnya bersih				
16.	Saya dapat belajar PAI dengan baik dengan suasana kelas yang tenang				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

LAMPIRAN 2

SKOR DATA MENTAH UJI COBA DATA VARIABEL X (PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZIZ)

No Responden	PERNYATAAN							JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	
1	4	4	4	4	4	4	4	28
2	4	3	4	4	3	4	3	25
3	3	3	4	4	4	4	3	25
4	3	4	4	4	4	4	4	27
5	4	4	4	4	4	4	4	28
6	2	2	1	1	1	4	3	14
7	2	2	3	3	3	3	3	19
8	3	3	4	2	4	1	3	20
9	2	4	4	4	4	4	1	23
10	4	4	4	4	4	4	2	26
11	4	4	4	4	4	4	3	27
12	4	3	4	4	4	3	3	25
13	4	3	4	4	4	4	4	27
14	3	3	4	4	3	4	4	25
15	2	2	4	4	4	4	4	24
16	4	4	3	4	4	4	3	26
17	4	4	4	3	3	3	4	25
18	1	2	3	3	3	3	3	18
19	4	3	3	4	4	4	4	26
20	4	4	4	4	4	3	4	27
21	3	3	4	3	4	4	4	25

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

LAMPIRAN 3

SKOR DATA MENTAH UJI COBA DATA VARIABEL Y (MOTIVASI BELAJAR SISWA)

No Responden	PERNYATAAN																JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
2	3	4	3	3	4	3	4	4	3	2	4	2	3	4	4	3	53
3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	4	3	3	45
4	3	4	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	46
5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	63
6	4	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	3	28
7	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	1	3	1	3	2	39
8	3	3	4	4	3	3	4	3	2	3	2	3	3	2	2	4	48
9	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	63
10	4	3	3	3	3	4	4	4	4	2	3	2	3	3	4	4	53
11	4	4	4	3	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	58
12	3	4	2	3	3	2	3	4	3	2	3	2	3	3	4	4	48
13	3	3	2	3	3	4	4	4	2	3	3	3	4	4	4	4	53
14	3	3	2	3	3	3	3	3	2	1	3	2	2	3	3	3	42
15	2	4	2	2	3	4	3	4	2	2	3	1	4	4	4	4	48
16	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	51
17	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	54
18	4	3	3	3	2	2	1	2	2	1	2	2	3	3	1	2	36
19	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	60
20	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	4	51
21	3	3	3	2	2	4	4	3	2	2	3	2	4	4	3	3	47

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

LAMPIRAN 4

UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS VARIABEL X (PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZIZ)

		X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	TOTAL
X1	Pearson Correlation	1	.689**	.448**	.426**	.463**	.150	.192	.763**
	Sig. (2-tailed)		.000	.003	.004	.002	.338	.218	.000
	N	43	43	43	43	43	43	43	43
X2	Pearson Correlation	.689**	1	.549**	.509**	.600**	.200	.042	.786**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.198	.791	.000
	N	43	43	43	43	43	43	43	43
X3	Pearson Correlation	.448**	.549**	1	.654**	.817**	.093	.016	.756**
	Sig. (2-tailed)	.003	.000		.000	.000	.552	.918	.000
	N	43	43	43	43	43	43	43	43
X4	Pearson Correlation	.426**	.509**	.654**	1	.678**	.556**	.133	.812**
	Sig. (2-tailed)	.004	.000	.000		.000	.000	.395	.000
	N	43	43	43	43	43	43	43	43
X5	Pearson Correlation	.463**	.600**	.817**	.678**	1	.131	.022	.782**
	Sig. (2-tailed)	.002	.000	.000	.000		.403	.889	.000
	N	43	43	43	43	43	43	43	43
X6	Pearson Correlation	.150	.200	.093	.556**	.131	1	.167	.440**
	Sig. (2-tailed)	.338	.198	.552	.000	.403		.284	.003
	N	43	43	43	43	43	43	43	43
X7	Pearson Correlation	.192	.042	.016	.133	.022	.167	1	.345**
	Sig. (2-tailed)	.218	.791	.918	.395	.889	.284		.024
	N	43	43	43	43	43	43	43	43
TOTAL	Pearson Correlation	.763**	.786**	.756**	.812**	.782**	.440**	.345**	1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.003	.024	
	N	43	43	43	43	43	43	43	43
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).									
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).									

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	43	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	43	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.766	8

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

LAMPIRAN 5

UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS VARIABEL Y (MOTIVASI BELAJAR SISWA)

		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16	TOTAL
Y1	Pearson Correlation	1	.257	.306*	.384*	.042	.177	.097	.349*	.266	.268	.243	.334*	.235	.227	.073	.161	.394**
	Sig. (2-tailed)		.096	.046	.011	.787	.257	.536	.022	.085	.082	.117	.029	.130	.144	.643	.304	.009
	N	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43
Y2	Pearson Correlation	.257	1	.437*	.413*	.576*	.406*	.518*	.587*	.470*	.390*	.494*	.472*	.417*	.527*	.490*	.218	.695**
	Sig. (2-tailed)	.096		.003	.006	.000	.007	.000	.000	.001	.010	.001	.001	.005	.000	.001	.160	.000
	N	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43
Y3	Pearson Correlation	.306*	.437*	1	.558*	.457*	.497*	.434*	.312*	.552*	.496*	.319*	.645*	.293	.157	.133	.300	.634**
	Sig. (2-tailed)	.046	.003		.000	.002	.001	.004	.042	.000	.001	.037	.000	.056	.315	.394	.051	.000
	N	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43
Y4	Pearson Correlation	.384*	.413*	.558*	1	.647*	.445*	.349*	.428*	.574*	.549*	.496*	.620*	.370*	.292	.347*	.398*	.713**
	Sig. (2-tailed)	.011	.006	.000		.000	.003	.022	.004	.000	.000	.001	.000	.015	.058	.023	.008	.000

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

	N	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43
Y5	Pearson Correlati on	.042	.576*	.457*	.647*	1	.567*	.402*	.541*	.533*	.419*	.496*	.505*	.316*	.335*	.530*	.345*	.700**
	Sig. (2-tailed)	.787	.000	.002	.000		.000	.008	.000	.000	.005	.001	.001	.039	.028	.000	.024	.000
	N	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43
Y6	Pearson Correlati on	.177	.406*	.497*	.445*	.567*	1	.453*	.608*	.563*	.453*	.437*	.467*	.593*	.408*	.432*	.363*	.728**
	Sig. (2-tailed)	.257	.007	.001	.003	.000		.002	.000	.000	.002	.003	.002	.000	.007	.004	.017	.000
	N	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43
Y7	Pearson Correlati on	.097	.518*	.434*	.349*	.402*	.453*	1	.544*	.450*	.372*	.527*	.606*	.414*	.521*	.541*	.498*	.709**
	Sig. (2-tailed)	.536	.000	.004	.022	.008	.002		.000	.002	.014	.000	.000	.006	.000	.000	.001	.000
	N	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43
Y8	Pearson Correlati on	.349*	.587*	.312*	.428*	.541*	.608*	.544*	1	.464*	.296	.586*	.402*	.567*	.571*	.783*	.582*	.778**
	Sig. (2-tailed)	.022	.000	.042	.004	.000	.000	.000		.002	.054	.000	.007	.000	.000	.000	.000	.000
	N	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43
Y9	Pearson Correlati on	.266	.470*	.552*	.574*	.533*	.563*	.450*	.464*	1	.544*	.560*	.499*	.475*	.197	.401*	.321*	.727**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

Y14	Pearson Correlation	.227	.527*	.157	.292	.335*	.408*	.521*	.571*	.197	.119	.642*	.412*	.628*	1	.703*	.533*	.662**
	Sig. (2-tailed)	.144	.000	.315	.058	.028	.007	.000	.000	.206	.449	.000	.006	.000		.000	.000	.000
	N	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43
Y15	Pearson Correlation	.073	.490*	.133	.347*	.530*	.432*	.541*	.783*	.401*	.183	.721*	.317*	.553*	.703*	1	.657*	.713**
	Sig. (2-tailed)	.643	.001	.394	.023	.000	.004	.000	.000	.008	.239	.000	.038	.000	.000		.000	.000
	N	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43
Y16	Pearson Correlation	.161	.218	.300	.398*	.345*	.363*	.498*	.582*	.321*	.216	.581*	.463*	.478*	.533*	.657*	1	.645**
	Sig. (2-tailed)	.304	.160	.051	.008	.024	.017	.001	.000	.036	.164	.000	.002	.001	.000	.000		.000
	N	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43
TOTAL	Pearson Correlation	.394*	.695*	.634*	.713*	.700*	.728*	.709*	.778*	.727*	.613*	.774*	.755*	.695*	.662*	.713*	.645*	1
	Sig. (2-tailed)	.009	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).																		
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).																		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	43	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	43	100.0

- a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.761	17

LAMPIRAN 6

SKOR DATA MENTAH VARIABEL X (PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZIZ)

NO	NO ITEM							JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	
1	4	4	4	4	4	4	4	28
2	4	3	4	4	3	4	3	25
3	3	3	4	4	4	4	3	25
4	3	4	4	4	4	4	4	27
5	4	4	4	4	4	4	4	28
6	2	2	1	1	1	4	3	14
7	2	2	3	3	3	3	3	19
8	3	3	4	2	4	1	3	20
9	2	4	4	4	4	4	1	23
10	4	4	4	4	4	4	2	26
11	4	4	4	4	4	4	3	27
12	4	3	4	4	4	3	3	25
13	4	3	4	4	4	4	4	27
14	3	3	4	4	3	4	4	25
15	2	2	4	4	4	4	4	24
16	4	4	3	4	4	4	3	26
17	4	4	4	3	3	3	4	25
18	1	2	3	3	3	3	3	18
19	4	3	3	4	4	4	4	26
20	4	4	4	4	4	3	4	27
21	3	3	4	3	4	4	4	25

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun t

LAMPIRAN 7

SKOR DATA MENTAH VARIABEL Y (MOTIVASI BELAJAR SISWA)

NO	NO ITEM																JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
2	3	4	3	3	4	3	4	4	3	2	4	2	3	4	4	3	53
3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	4	3	3	45
4	3	4	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	46
5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	63
6	4	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	3	28
7	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	1	3	1	3	2	39
8	3	3	4	4	3	3	4	3	2	3	2	3	3	2	2	4	48
9	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	63
10	4	3	3	3	3	4	4	4	4	2	3	2	3	3	4	4	53
11	4	4	4	3	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	58
12	3	4	2	3	3	2	3	4	3	2	3	2	3	3	4	4	48
13	3	3	2	3	3	4	4	4	2	3	3	3	4	4	4	4	53
14	3	3	2	3	3	3	3	3	2	1	3	2	2	3	3	3	42
15	2	4	2	2	3	4	3	4	2	2	3	1	4	4	4	4	48
16	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	51
17	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	54
18	4	3	3	3	2	2	1	2	2	1	2	2	3	3	1	2	36
19	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	60
20	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	4	51
21	3	3	3	2	2	4	4	3	2	2	3	2	4	4	3	3	47

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

NO	NO ITEM																JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
22	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	4	3	4	4	47
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
24	3	3	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	51
25	4	4	3	3	3	4	4	4	4	2	4	4	3	3	3	4	56
26	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	3	4	4	59
27	3	4	3	3	3	4	4	4	3	2	4	2	4	4	4	4	55
28	3	3	2	3	2	1	4	3	2	1	4	2	3	4	4	4	45
29	4	3	2	2	2	2	3	4	2	1	3	1	4	4	4	4	45
30	3	3	3	3	3	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	55
31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
32	4	4	3	3	3	2	4	4	2	2	3	3	2	3	3	3	48
33	3	3	3	3	3	4	3	4	2	2	3	3	3	3	4	4	50
34	2	3	2	3	3	2	4	3	3	2	4	4	3	4	4	4	50
35	4	4	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	46
36	3	3	4	3	3	4	3	4	4	2	4	2	3	3	4	4	53
37	2	2	3	2	3	2	3	2	1	1	3	2	2	3	3	4	38
38	2	3	3	2	2	3	4	2	4	2	2	2	3	2	2	2	40
39	3	4	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	4	3	45
40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	62
41	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	1	2	2	1	2	2	35
42	4	3	3	3	3	4	4	4	3	2	3	4	3	4	4	4	55
43	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	63

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

LAMPIRAN 8


© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR DISPOSISI

LEMBAR DISPOSISI

INDEKS BERKAS KODE :	
HAL : Pengajuan Sinopsis	
TANGGAL : 14 Februari 2023	
ASAL : HARI AMANTRA P	
TANGGAL PENYELESAIAN: SIFAT :	
INFORMASI Kepada Yth. Bapak Wakil Dekan I, Setelah diarahkan maka judul yang bersangkutan dapat dilanjutkan, mohon agar ditunjuk sebagai pembimbing: DR. MUPASIR, M.Pd	DITERUSKAN KEPADA: 2. Kajur PAI Catatan Kajur PAI a. b. c. d.
Pekanbaru, 8-2-2023 Kajur PAI,  Dr. Idris, M. Ed NIP. 197605042005011005	DITERUSKAN KEPADA: 2. Wakil Dekan I
*) 1. Kepada bawahan "instruksi" atau "informasi" 2. Kepada atasan "informasi" coret "instruksi"	



LAMPIRAN 9

SURAT PERMOHONAN PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI

Pekanbaru, 14 Februari 2023

Hal : Permohonan Penunjukkan Pembimbing Skripsi
 Kepada,
 Yth. Dekan
 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
 di-
 tempat
Assalamu 'alaikum Wr. Wb.
Bismillahirrahmanirrahim.

Sebelumnya saya mendo'akan semoga bapak dalam keadaan sehat *wal'aftat* dan sukses dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hari Amantra Pratama
 NIM/Hp : 11910111088 / 082172096725
 Jurusan/Semester : Pendidikan Agama Islam / 8
 Alamat : Jln. Manunggal, Perumahan Puri Fatikha, Blok. E4

Dengan ini mengajukan permohonan penunjukkan pembimbing skripsi, dengan judul: **"PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZIZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 5 PEKANBARU"**.

Pembimbing yang direkomendasikan oleh ketua jurusan adalah **Dr. H. Mudasir, M. Pd** sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan:

1. Photo copy lembar disposisi
2. Photo copy KRS
3. Photo copy KHS
4. Photo copy KTM
5. Photocopy pembayaran UKT
6. Sinopsis yang telah disetujui ketua jurusan.

Demikian surat ini saya buat dengan sebenarnya. Atas perhatian dan perkenan Bapak saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,
 Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dr. Idris, M.Ed
 NIP. 197605042005011005

Hormat Saya,

Hari Amantra Pratama
 NIM. 11910111088



LAMPIRAN 10

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERMOHONAN IZIN MELAKUKAN PRARISSET

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0781) 561647
Fax. (0781) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

UIN SUSKA RIAU

Nomor : Un.04/F.II.3/PP.00.9/5742/2023 Pekanbaru, 07 Maret 2023
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : **Mohon Izin Melakukan PraRiset**

Kepada
Yth. Kepala SMA N 5 Pekanbaru
di
Tempat


Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :


Nama : Hari Amantra Pratama
NIM : 11910111088
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2023
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan III

Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001



UIN SUSKA RIAU



LAMPIRAN 11

SURAT BALASAN IZIN MELAKUKAN PRARISSET



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 5 PEKANBARU
AKREDITASI : A



Jl. Bawal No. 43, Wonorejo, Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau

Visi : Terwujudnya SMA Negeri 5 Pekanbaru Sebagai Sekolah Bermutu Yang Unggul Dalam Prestasi, Berbudi Pekerti Berdasarkan Iman dan Taqwa, Berbudaya Melayu, Berwawasan dan Peduli Dengan Lingkungan

SURAT IZIN PRARISSET

Nomor : 800.2/SMAN 5PKU-Und/6.4/2023/455

Berdasarkan Surat dari Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau (UIN Suska Riau) Nomor : Un.04/F.II.3/PP.00.9/5742/2023 tanggal 07 Maret 2023, Kepala SMA Negeri 5 Pekanbaru dengan ini memberikan izin kepada :

Nama : HARI AMANTRA PRATAMA
NIM : 11910111088
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakulta : Tarbiyah dan Keguruan
Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU (UIN SUSKA RIAU)

Untuk Melaksanakan Prariset pada SMA Negeri 5 Pekanbaru Kecamatan Marpoyan Damai Kota Pekanbaru Provinsi Riau.

Demikian Surat Izin Prariset ini dibuat untuk dapat dipergunakan dimana perlu.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU



LAMPIRAN 12

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



BLANGKO KEGIATAN BIMBINGAN PROPOSAL

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

**KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
PROPOSAL MAHASISWA**

1. Jenis yang dibimbing :
 - a. Seminar usul Penelitian :
 - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : Drs. H. Mudasir, M. Pd
 - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) :
 - a. Nama Mahasiswa : Hari Amantra Pratama
 - b. Nomor Induk Mahasiswa : 11910111088
 - c. Kegiatan : Bimbingan Proposal

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	23 Februari 2023	BAB I		
2.	27 Februari 2023	Bimbingan BAB I		
3.	2 Maret 2023	Konsep Operasional		
4.	6 Maret 2023	ACC		

Pekanbaru,2023
Pembimbing,

Drs. H. Mudasir, M. Pd



LAMPIRAN 13

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN PERBAIKAN PROPOSAL



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : Jl. H. R. Soebrandt Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

PENGESAHAN PERBAIKAN
UJIAN PROPOSAL

Nama Mahasiswa : HARI AMANTRA PRATAMA
Nomor Induk Mahasiswa : 11910111088
Hari/Tanggal Ujian : KAMIS/ 6 APRIL 2023
Judul Proposal Ujian : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizziz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Pekanbaru
Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1.	Dr. Idris, M. Ed	PENGUJI I		
2.	Herrini Puspita Sari, S.S, M.Pd. J.	PENGUJI II		

Mengetahui
a.n. Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Zarkasih, M.Ag.
NIP. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru,.....
Peserta Ujian Proposal

Hari Amantra Pratama
NIM.



LAMPIRAN 14

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Soebrandt No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.fk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/8476/2023
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : *Mohon Izin Melakukan Riset*

Pekanbaru, 25 Mei 2023 M

Kepada
Yth. Gubernur Riau
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Hari Amantra Pratama
NIM : 11910111088
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2023
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizziz Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 5 Pekanbaru
Lokasi Penelitian : SMA Negeri 5 Pekanbaru
Waktu Penelitian : 3 Bulan (25 Mei 2023 s.d 25 Agustus 2023)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



H. Kadar, M.Ag.
NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN 15

SURAT REKOMENDASI RISET DARI DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU
 Email : dpmpstp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/56718
 TENTANG



PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/8476/2023 Tanggal 25 Mei 2023, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

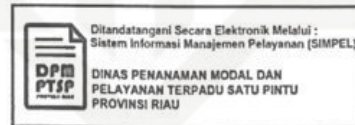
- | | |
|----------------------|---|
| 1. Nama | : HERI AMANTRA PRATAMA |
| 2. NIM / KTP | : 119101110880 |
| 3. Program Studi | : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM |
| 4. Jenjang | : S1 |
| 5. Alamat | : PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZIZ TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 5 PEKANBARU |
| 7. Lokasi Penelitian | : SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 5 PEKANBARU |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 29 Mei 2023



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau di Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan



LAMPIRAN 16

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BLANKO KEGIATAN BIMBINGAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Alamat : Jl. H. R. Soebrantas Km. 15 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 7077307 Fax. (0761) 21129

KEGIATAN BIMBINGAN MAHASISWA
 SKRIPSI MAHASISWA

1. Jenis yang dibimbing :
 - a. Seminar usul Penelitian :
 - b. Penulisan Laporan Penelitian :
2. Nama Pembimbing : Dr. Mudasir, M. Pd.
 - a. Nomor Induk Pegawai (NIP) : 19661108 199402 1 001
 - a. Nama Mahasiswa : Hari Amantra Pratama
 - b. Nomor Induk Mahasiswa : 11910111088
 - c. Kegiatan : Bimbingan Skripsi

No	Tanggal Konsultasi	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	Keterangan
1.	5 - 6 - 2023	Bimbingan Instrumen		
2.	7 - 6 - 2023	Teknik Analisis Data		
3.	20 - 6 - 2023	Teknik Analisis Data		
4.	21 - 6 - 2023	Kesimpulan		
5.	22 - 6 - 2023	Kesimpulan		
6.	23 - 6 - 2023	Teknik Analisis Data		
7.	24 - 6 - 2023	ACC Skripsi		

Pekanbaru, 2023
 Pembimbing,

Dr. Mudasir, M. Pd.
 NIP. 19661108 199402 1 001

LAMPIRAN 17

DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Hari Amantra Pratama, lahir di Tanjung Balai Karimun, pada tanggal 15 Maret 2002. Penulis merupakan anak pertama dari dua (2) bersaudara dari pasangan Ayahanda Jumari dan Ibunda Nirawati. Pendidikan formal yang ditempuh oleh penulis adalah SD Negeri 003 Tebing pada tahun 2007 dan lulus pada tahun 2013. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Tebing Binaan Karimun, dan lulus pada tahun 2016. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 4 Binaan Karimun, dan lulus pada tahun 2019. Kemudian pada tahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan ke Perguruan Tinggi Negeri dan mengambil jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru. Pada tahun 2022 penulis mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Lubuk Napal, Kecamatan Rambah Samo, Kabupaten Rokan Hulu, Provinsi Riau. Penulis juga mengikuti program Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Negeri 5 Pekanbaru untuk mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Atas berkat rahmat Allah SWT serta do'a dan dukungan dari orang-orang tercinta, akhirnya penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizziz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Pekanbaru**, di bawah bimbingan Bapak Dr. Mudasir, M. Pd