

No. Daftar FPIPS: 2512/UN40.F2/HK.04/2021

**HUBUNGAN ANTARA PENGALAMAN PESERTA DIDIK DALAM
MENGUNAKAN APLIKASI *QUIZIZZ* DAN MOTIVASI BELAJAR
PADA PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN PAI
KELAS IX DI SMP NEGERI 1 LEMBANG**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Ilmu Pendidikan Agama Islam



oleh

Muhammad Dafiul Muslim

NIM 1604020

**PROGRAM STUDI ILMU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2021

Muhammad Dafiul Muslim, 2021

*HUBUNGAN ANTARA PENGALAMAN PESERTA DIDIK DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ
DAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN PAI KELAS IX DI SMP
NEGERI 1 LEMBANG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**HUBUNGAN ANTARA PENGALAMAN PESERTA DIDIK DALAM
MENGUNAKAN APLIKASI *QUIZZ* DAN MOTIVASI BELAJAR
PADA PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN PAI
KELAS IX DI SMP NEGERI 1 LEMBANG**

oleh

Muhammad Dafiul Muslim

1604020

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Ilmu Pendidikan Agama Islam

©Muhammad Dafiul Muslim

Universitas Pendidikan Indonesia

November 2020

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, di fotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

Muhammad Dafiul Muslim, 2021

*HUBUNGAN ANTARA PENGALAMAN PESERTA DIDIK DALAM MENGUNAKAN APLIKASI QUIZZ
DAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN PAI KELAS IX DI SMP
NEGERI 1 LEMBANG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

MUHAMMAD DAFIUL MUSLIM

HUBUNGAN ANTARA PENGALAMAN PESERTA DIDIK DALAM
MENGUNAKAN APLIKASI *QUIZIZZ* DAN MOTIVASI BELAJAR
PADA PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN PAI
KELAS IX DI SMP NEGERI 1 LEMBANG

Disetujui dan disahkan oleh Pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Wawan Hermawan, M.Ag.
NIP. 197402092005011


Pembimbing II



Saepul Anwar, O.Ces., S.Pd.I., M.Ag.
NIP. 19811109 200501 1 001

Mengetahui,

Ketua Prodi Ilmu Pendidikan Agama Islam
Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. H. Udin Supriadi, M.Pd.
NIP. 19590617 198601 1 001

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi ini telah diuji pada

Hari/Tanggal : Kamis/29 Juli 2021

Tempat : Daring melalui *Zoom Meeting*

Panitia Ujian :

1. Ketua :



Dr. Agus Mulyana, M.Hum

NIP. 19660808 19910 3 1

2. Sekretaris :



Dr. H. Udin Supriadi, M.Pd.

NIP. 19590617 198601 1 001

3. Penguji : Penguji I,



Dr. H. Udin Supriadi, M.Pd.

NIP. 19590617 198601 1 001

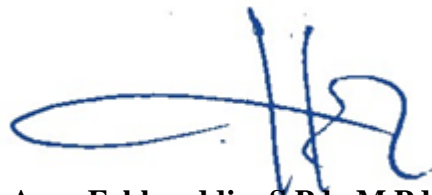
Penguji II,



Drs. A. Toto Suryana Af., M.Pd.

NIP. 19570317 198803 1 001

Penguji III



Agus Fakhruddin, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19760817 200501 1 001

iii

Muhammad Dafiul Muslim, 2021

HUBUNGAN ANTARA PENGALAMAN PESERTA DIDIK DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZZ DAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN PAI KELAS IX DI SMP NEGERI 1 LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**HUBUNGAN ANTARA PENGALAMAN PESERTA DIDIK DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI *QUIZIZZ* DAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN PAI KELAS IX DI SMP NEGERI 1 LEMBANG**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 20 November 2020
Yang membuat pernyataan,



Muhammad Dafiul Muslim
NIM. 1604020

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdu li Allāh wa Syukru li Allāh 'alā ni'mati Allāh. Puji syukur kehadiran Allah *Subhānahu wa Ta'ālā*, yang telah melimpahkan berbagai macam nikmat di antaranya nikmat Iman, Islam serta kesehatan yang tak terhingga. Semoga dengan dilimpahkan rahmat senantiasa *istiqamah* di jalan yang Allah *riḍai*. *Ṣalawat* serta salam curah limpahkan kepada Nabi Muhammad *Ṣalla Allāh 'alaih wa sallam*, kepada para keluarganya, para *ṣahābahnya*, para *tabi'innya* hingga kita selaku umatnya. Semoga cahaya Nabi Muhammad senantiasa menuntun kita dalam menapaki kehidupan hingga akhir zaman.

Penyusunan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam. Atas Rahmat Allah akhirnya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “**HUBUNGAN ANTARA PENGALAMAN PESERTA DIDIK DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI *QUIZIZZ* DAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN PAI KELAS IX DI SMP NEGERI 1 LEMBANG**”.

Peneliti menyadari bahwa masih cukup banyak kekurangan dan keterbatasan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti dengan segala kerendahan hati menerima kritik dan saran untuk memperkaya khazanah keilmuan di bidang Pendidikan Agama Islam. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca *āmīn*.

Bandung, 20 November 2020

Muhammad Dafiul Muslim
NIM.1604020

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji bagi Allāh SWT yang telah memberikan segala kenikmatan tentang bagaimana menyusun skripsi ini, tidak ada yang bisa peneliti lakukan tanpa nikmat dari-Nya. Peneliti menyadari bahwa selesainya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, dan ungkapan terima kasih yang teramat besar atas dukungan dan bantuan berbagai pihak. Ungkapan terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. M. Solehuddin, M.Pd., M.A., selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).
2. Bapak Dr. Agus Mulyana M. Hum., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (FPIPS) UPI Bandung yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian ini.
3. Bapak Dr. H. Udin Supriadi, M.Pd., selaku ketua Program Studi Ilmu Pendidikan Agama Islam FPIPS UPI atas bimbingan dan nasehatnya kepada penulis.
4. Almarhum Bapak Prof. Dr. Abas Asyafah, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah berkenan memberikan tambahan ilmu dan solusi dalam proses bimbingan skripsi.
5. Bapak Dr. Wawan Hermawan, M.Ag. selaku pembimbing akademik dan sekaligus pembimbing I yang telah berkenan untuk melanjutkan estafeta bimbingan skripsi dan juga telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi pada setiap permasalahan atas kesulitan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Saepul Anwar, Q.Ces., S.Pd.I., M.Ag., selaku dosen pembimbing II yang telah sabar memberikan pengarahan, bimbingan, motivasi serta petunjuk yang sangat membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen Prodi IPAI UPI Bandung yang telah membekali ilmu yang bermanfaat kepada peneliti selama menjadi mahasiswa dan Terkhusus untuk Bapak Endang selaku staff Tata Usaha Prodi IPAI atas segala bantuan administrasi demi kelancaran studi ini.
8. Abiku Abdul Azis Moeslim dan Umiku Linda Kustiana tercinta atas segala kasih sayang, motivasi, serta do'a restu yang diberikan kepada penulis selama

penyusunan skripsi juga penyelesaian studi ini. Tak lupa juga adikku Muhammad Misbahuddin, Jihan Nabilah, dan Muhammad Ahza Aqila, yang telah memberikan canda dan tawanya.

9. Bapak Ma'mun Nawawi, M.Pd. selaku guru PAI SMPN 1 Lembang dan peserta didik kelas IX SMPN 1 Lembang yang telah membantu dalam penelitian dan membantu proses pengumpulan data penelitian ini.
10. Kosan Pondok Kiwari yang telah menemani selama kuliah di UPI. Segala cerita, ngeliwet, dan kerja bakti kosan mudah-mudahan menjadi memori kenangan yang tak terlupakan.
11. *Support system*-ku Ika Sugiharti yang selalu ada untuk membantu disaat terpuruk selama perkuliahan.
12. Teman satu kosan Bayu Sunarya dan Adilah Ajis Abdul Malik yang pernah sama-sama tinggal selama perkuliahan berlangsung.
13. Dulur IPAI 16 yang telah menemani perjalanan kuliah di IPAI selama proses kuliah. Segala cerita yang terukir didalamnya mudah-mudahan menjadi bekal pendewasaan diri yang membawa kita mencapai kebahagiaan abadi.
14. Sahabat kobong Deden Mufti, S.Pd., Nur Alim, yang telah menjadi teman selama 4 tahun yang menemani manis dan pahitnya hidup saya di Bandung.
15. Kakak dan adik tingkat keluarga IPAI UPI yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, yang telah bersama-sama berjuang untuk meng-*upgrade* kualitas dan kuantitas diri dalam kebaikan.
16. Teman-teman KKN Tematik Citarum Harum Kelurahan Mengger Kota Bandung yang mengajarkan tentang arti kehidupan dan kebersamaan, mohon maaf diriku ini yang banyak sekali kekurangan dalam kebersamaan kalian selama ini dan teman PPL SMPN 1 Lembang yang telah menemani perjalanan peneliti selama menempuh studi di UPI Bandung.
17. Semua pihak yang sangat berpengaruh dalam hidup peneliti yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Semoga Allah Swt senantiasa membalas segala bentuk kebaikan kalian dan menjaga kita semua, *Āmin Yā Rabbal Ālamīn*.

PEDOMAN TRANSLITERASI DARI ARAB KE LATIN INDONESIA

Transliterasi yang digunakan dalam skripsi ini berdasarkan SK Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 dan 0543b/U/1987 dengan beberapa contoh berikut:

1. Konsonan

| Arab = Latin | | Arab = Latin | | Arab = Latin | | Arab = Latin | |
|--------------|----|--------------|----|--------------|---|--------------|----|
| ث | t | ذ | Ẓ | ص | Ṣ | ظ | ẓ |
| ح | ḥ | ز | Z | ض | ḍ | ع | ‘a |
| خ | kh | ش | Sy | ط | ṭ | ق | q |

2. Vokal

a. Vokal Tunggal

| Arab | Nama | Latin | Contoh Arab | Dibaca |
|------|---------------|-------|-------------|--------|
| ...َ | <i>fathah</i> | A | قَرَأَ | qara`a |
| ...ِ | <i>kasrah</i> | I | رَحِمَ | raḥima |
| ...ُ | <i>ḍammah</i> | U | كُتِبَ | Kutiba |

b. Vokal Panjang (*maddah*)

| Arab | Nama | Latin | Contoh Arab | Dibaca |
|------|---------------|-------|-------------|--------|
| اَ | <i>fathah</i> | Ā | قَامَا | Qāmā |
| إِ | <i>Kasrah</i> | Ī | رَحِيمِ | raḥīm |
| أُو | <i>ḍammah</i> | Ū | عُلُومٌ | ‘ulūm |

ABSTRAK

Hubungan antara Pengalaman Peserta Didik dalam Menggunakan Aplikasi *Quizizz* dan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Daring Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Negeri 1 Lembang

Muhammad Dafiul Muslim

Program Studi Ilmu Pendidikan Agama Islam

Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Universitas Pendidikan Indonesia

muhammad.dafiul11@student.upi.edu

Wawan Hermawan, Saepul Anwar

Abstrak

Pandemi Covid-19 menggemparkan dunia pendidikan, pada pertengahan bulan Maret 2020 Indonesia dinyatakan terjangkit wabah Covid-19 yang mengharuskan aktivitas pembelajaran dilakukan dirumah melalui jaringan internet yang dibantu dengan *Learning Management System* (LSM) maupun gamifikasi sebagai upaya mengurangi penularan risiko wabah Covid-19. Termaktub dalam Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 pada Satuan Pendidikan dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19 maka “kegiatan belajar dilakukan secara daring (*online*) dalam rangka pencegahan penyebaran Covid-19”. Salah satu gamifikasi yang digunakan oleh guru PAI kelas IX SMP Negeri 1 Lembang dalam pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 adalah *quizizz* sebagai tenaga pendidik yang memanfaatkan teknologi jaringan dalam proses pembelajaran. Aplikasi *quizizz* digunakan selama pembelajaran daring dalam rangka mendorong peserta didik untuk berkembang melalui isi, motivasi tindakan, memengaruhi perilaku dan mendorong adanya inovasi dikarenakan gamifikasi ini memengaruhi motivasi dan keterlibatan pengguna. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan pengalaman peserta didik dalam menggunakan aplikasi *quizizz* dan motivasi belajar pada pembelajaran daring mata pelajaran PAI selama pandemi Covid-19. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasi sederhana. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah kuesioner yang disebarakan secara *online* melalui aplikasi *quizizz* dengan cara *polling* menggunakan jenis skala Likert. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IX SMP Negeri 1 Lembang yang telah menggunakan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran daring berjumlah 139, adapun 83 orang sebagai sampel yang diambil dengan teknik *random sampling* karena populasi homogen. Diperoleh hasil korelasi sebesar 0,369 dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ yang artinya terdapat korelasi yang sedang dengan arah hubungan yang positif. Berdasarkan hasil penelitian, maka guru PAI dan pihak sekolah dapat mempertahankan serta meningkatkan penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai alternatif pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 untuk mengembangkan motivasi belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Kata Kunci: Pembelajaran daring, *Quizizz*, Motivasi belajar

ABSTRACT

The Relationship between Students' Experience in Using Quizizz Applications and Learning Motivation in Online Learning PAI Subject Class IX at SMP Negeri 1 Lembang

Muhammad Dafiul Muslim

Islamic Religious Study Program
Faculty of Social Sciences Education,
Indonesia University of Education
muhammad.dafiul11@student.upi.edu
Wawan Hermawan, Saepul Anwar

Abstract

The Covid-19 pandemic shocked the world of education, in mid-March 2020 Indonesia was declared infected with the Covid-19 outbreak which requires learning activities to be carried out at home through an internet network assisted by Learning Management System (LMS) or gamification as an effort to reduce the risk of the Covid-19 outbreak. As stated in the Circular Number 3 of 2020 on the Education Unit and Number 36962 / MPK.A / HK / 2020 concerning the implementation of Education in the Covid-19 Emergency Period, "learning activities are carried out online in the context of preventing the spread of Covid-19". One of the gamifications used by class IX PAI teachers at SMP Negeri 1 Lembang in online learning during the Covid-19 pandemic was Quizizz as an educator who utilizes network technology in the learning process. The Quizizz application is used during online learning in order to encourage students to develop through content, motivation for action, influencing behavior and encouraging innovation because this gamification affects user motivation and engagement. The purpose of this study is to determine the relationship between students' experiences in using the Quizizz application and learning motivation in online learning in Islamic Education subjects during the Covid-19 pandemic. The method used in this study uses a quantitative approach with a simple correlation method. The instrument used to collect data in this study was a questionnaire distributed online through the Quizizz application by polling using a Likert scale type. The population in this study were 139 students of class IX of SMP Negeri 1 Lembang who had used the Quizizz application in online learning, while 83 people were sampled by random sampling because the population was homogeneous. The obtained correlation results are 0.369 with a significance value of $0.001 < 0.05$, which means that there is a moderate correlation with a positive relationship direction. Based on the results of the research, PAI teachers and the school can maintain and increase the use of the Quizizz application as an alternative to online learning during the Covid-19 pandemic to develop students' learning motivation in achieving predetermined learning goals.

Keywords: *Oline learning, Quizizz, Motivation to learn*

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| UCAPAN TERIMA KASIH..... | vi |
| PEDOMAN TRANSLITERASI DARI ARAB KE LATIN INDONESIA | viii |
| ABSTRAK | ix |
| ABSTRACT | x |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah Penelitian | 6 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 6 |
| 1.4 Manfaat Penelitian..... | 6 |
| 1.5 Struktur Organisasi Skripsi | 7 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 9 |
| 2.1 Konsep Hubungan | 9 |
| 2.2 Pengalaman Pengguna (<i>User Experience</i>) | 9 |
| 2.3 Aplikasi <i>Quizizz</i> | 10 |
| 2.4 Motivasi Belajar | 17 |
| 2.5 Pendidikan Agama Islam (PAI) | 24 |
| 2.6 Pembelajaran Daring | 28 |
| 2.7 Evaluasi Pembelajaran | 32 |
| 2.8 Penelitian Terdahulu yang Relevan..... | 43 |
| 2.9 Kerangka Berpikir Penelitian | 43 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 45 |
| 3.1 Desain Penelitian | 45 |
| 3.2 Partisipan | 47 |

| | | |
|------------------------------------|--|-----|
| 3.3 | Populasi dan Sampel | 47 |
| 3.4 | Definisi Operasional | 49 |
| 3.5 | Instrumen Penelitian | 49 |
| 3.6 | Prosedur Penelitian | 60 |
| 3.7 | Analisis Data | 61 |
| BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN | | 70 |
| 4.1 | Temuan | 70 |
| 4.1.1. | Pengalaman Peserta Didik dalam Menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i> . 70 | |
| 4.1.2. | Motivasi Belajar Peserta Didik kelas IX SMPN 1 Lembang | 73 |
| 4.1.3. | Hubungan Pengalaman Peserta Didik dalam menggunakan <i>Quizizz</i> dengan Motivasi Belajar | 78 |
| 4.2 | Pembahasan Penelitian | 80 |
| 4.2.1. | Pengalaman Peserta Didik dalam Menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i> . 80 | |
| 4.2.2. | Motivasi Belajar Peserta Didik | 85 |
| 4.2.3. | Hubungan antara Pengalaman Peserta Didik dalam Menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i> dan Motivasi Belajar | 87 |
| BAB V PENUTUP..... | | 92 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 92 |
| 5.2 | Implikasi dan Rekomendasi | 93 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 95 |
| LAMPIRAN..... | | 105 |
| RIWAYAT HIDUP..... | | 131 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Skor nilai item positif dan item negatif..... | 51 |
| Tabel 3.2 Kisi-kisi kuesioner pengalaman peserta didik dalam menggunakan quizizz | 52 |
| Tabel 3.3 Kisi-kisi kuesioner motivasi belajar..... | 52 |
| Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Y (Motivasi Belajar) | 54 |
| Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Variabel X (Pengalaman Peserta Didik dalam Menggunakan Quizizz) | 55 |
| Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y (Motivasi Belajar)..... | 58 |
| Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X (Pengalaman Peserta Didik Menggunakan Aplikasi Quizizz)..... | 58 |
| Tabel 3.8 Kisi-kisi kuesioner pengalaman peserta didik menggunakan quizizz pasca-uji validitas..... | 58 |
| Tabel 3.9 Kisi-kisi kuesioner motivasi belajar pasca-uji validitas..... | 59 |
| Tabel 3.10 Kategori Interpretasi Skor | 64 |
| Tabel 3.11 Kategori Interpretasi Skor Pengalaman Peserta Didik dalam Menggunakan Aplikasi Quizizz..... | 64 |
| Tabel 3.12 Interpretasi Skor Indikator Pengalaman Peserta Didik dalam Menggunakan Aplikasi Quizizz..... | 64 |
| Tabel 3.13 Kategori Interpretasi Skor Motivasi Belajar | 65 |
| Tabel 3.14 Interpretasi Skor Indikator Motivasi Belajar | 65 |
| Tabel 3.15 Interpretasi Koefisien Korelasi | 68 |
| Tabel 4.1 Indeks Pengalaman Peserta Didik dalam Menggunakan Aplikasi Quizizz | 70 |
| Tabel 4.2 Kategori Indeks Frekuensi Pengalaman Peserta Didik Menggunakan Quizizz | 71 |
| Tabel 4.3 Indeks Pengalaman Peserta Didik Menggunakan Quizizz Per-dimensi 72 | |
| Tabel 4.4 Indeks Pengalaman Peserta Didik Menggunakan Quizizz per Item | 72 |
| Tabel 4.5 Item Pengalaman Peserta Didik Menggunakan Quizizz Tertinggi | 73 |
| Tabel 4.6 Item Pengalaman Peserta Didik dalam Menggunakan Quizizz Terendah | 73 |
| Tabel 4.7 Indeks Motivasi Belajar | 74 |

| | |
|--|----|
| Tabel 4.8 Indeks Frekuensi Motivasi Belajar Peserta Didik..... | 74 |
| Tabel 4.9 Indeks Motivasi Belajar Peserta Didik Per dimensi..... | 75 |
| Tabel 4.10 Indeks Motivasi Belajar Peserta Didik Per Item | 76 |
| Tabel 4.11 Item Motivasi Belajar Tertinggi..... | 77 |
| Tabel 4.12 Indeks Motivasi Belajar Terendah | 77 |
| Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas untuk Prasyarat Uji Korelasi..... | 78 |
| Tabel 4.14 Hasil Uji Linearitas untuk Prasyarat Uji Korelasi | 78 |
| Tabel 4.15 Hasil Uji Korelasi..... | 79 |
| Tabel 4.16 Hasil Uji Koefisien Determinasi | 80 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Cara mendaftar Quizizz dengan akun G-mail atau akun Quizizz | 11 |
| Gambar 2.2 Membuat kuis baru..... | 12 |
| Gambar 2.3 Tampilan pertanyaan dan jawaban saat di Handphone (HP) Peserta Didik..... | 13 |
| Gambar 2.4 Cara menjalankan kuis yang telah dibuat..... | 14 |
| Gambar 2.5 Membagikan kuis dengan kode ataupun link..... | 15 |
| Gambar 2.6 Tujuan evaluasi pembelajaran..... | 33 |
| Gambar 2.7 Prinsip umum dalam evaluasi pembelajaran..... | 40 |
| Gambar 2.8 Kerangka Berpikir Penelitian..... | 44 |
| Gambar 3.1 Paradigma Sederhana | 46 |
| Gambar 3.2 Lokasi SMPN 1 Lembang | 48 |
| Gambar 3.3 Random Sampling..... | 48 |
| Gambar 4.1 Kurva histogram pengalaman peserta didik menggunakan Quizizz. | 71 |
| Gambar 4.2 Kurva histogram motivasi belajar peserta didik..... | 75 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1. Hasil Penelitian Terdahulu..... | 105 |
| Lampiran 2. Surat Keterangan Dosen Pembimbing Skripsi | 108 |
| Lampiran 3. Keterangan Penimbangan Instrumen..... | 112 |
| Lampiran 4. Surat Izin Penelitian Skripsi | 113 |
| Lampiran 5. Surat Balasan Penelitian dari Sekolah..... | 114 |
| Lampiran 6. Hasil Wawancara Guru PAI yang Menggunakan Aplikasi Quizizz | 115 |
| Lampiran 7. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian | 119 |
| Lampiran 8. Data Pengkodean Responden | 124 |
| Lampiran 9. Data Hasil Kuesioner Motivasi Belajar (Variabel Y)..... | 126 |
| Lampiran 10. Data Hasil Kuesioner Pengalaman Peserta Didik dalam Menggunakan Aplikasi Quizizz (Variabel X)..... | 129 |

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Muhidin, & Somantri. (2011). *Dasar-Dasar Metode Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Adkhiyah, Yuhana, Y., & Mutaqin, A. (2019, Desember). Pengaruh Pembelajaran Student Teams Achievement Division dan Motivasi Belajar terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa. *Jurnal Penelitian Pengajaran Matematika, Vol. 1, No. 2*, 106-115.
- Afandi, R. (2015, Mei). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular untuk Meningkatkan Motivasi Belajar siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP: Jurnal Inovasi Pembelajaran, Vol. 1, No. 1*, 77-89.
- Aini, Y. I. (2019, Agustus 30). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Kependidikan, Vol.2*, 1-6.
- Ali, N., Suti'ah, & Muhaimin. (2008). *Paradigma Pendidikan Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Amaliyah, S., & Lismawati. (2020). Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada MataPelajaran PAI di SMAN 32 Jakarta. *Prosiding Seminar Nasional Penguatan Riset dan Luarannya sebagai Budaya Akademik*, 846.
- Amornchewin, R. (2018). The Development of SQL Language Skills in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students Learning Engagement. *Indonesian Journal of Information Education, Vol. 2*(Issue. 2), 85-90. doi:10.20961/ijie.v%vi%i.24430
- Andayani, D., & Majid, A. (2005). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Anwar, S. (2016). *Tolerance Education Through Islamic Religious Education in Indonesia. 1st UPI International Conference on Sociology Education*. Bandung: Atlantis Press.
- Arifin, Z. (2010). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Arikunto, S., & Jabar, C. S. (2008). *Evaluasi Program Pendidikan, Pedoman Teoritis dan Praktis bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmani, J. M. (2009). *Jurus-Jurus Belajar Efektif untuk SMP dan SMA*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Astuti, S. I. (2009). Desentralisas dan Partisipasi dalam Pendidikan. 31-32.
- Azwar, S. (2014). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baharuddin, & Wahyuni. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Baharun, H. (2016). Penilaian Berbasis Kelas Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 205.
- Boulden, D. C., Hurt, J. W., & Richardson, M. K. (2017). Implementing Digital Tools to Support Student Questioning Abilities: A Collaborative Active Research Report. *inquiry in education*.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ: Ilmu Pendidikan Islam, Vol. 03, No. 01*, 123-140. doi:<https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). The Effect of Kahoot, Quizizz, and Google Forms on The Student Perception in The Classroom Response System. *Journal Chiang Rai College*, 2-3.
- Cronbach, L. (1963). *Course Improvement Through Evaluation*. California: Wadsworth Pub.Co.
- Dahiya, S., Jaggi, S., Chaturvedi, K. K., Bhardwaj, A., Goyal, R. C., & Varghese, C. (2012). An e-Learning System for Agricultural Education. *Indian resj. Ext. Edu.*, 132-135.
- Damanik, B. E. (2019, Februari 28). Pengaruh Fasilitas Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Publikasi Pendidikan, Vol. 9, No. 1*, 46-52. Diambil kembali dari <http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend>
- Daradjat, Z. (2008). *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: PT Bumi AKsara.
- Darmawan, D. (2013). *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2014). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2013). *Standar Penilaian Pendidikan*. Jakarta: Kemdikbud.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rieneka Cipta.

- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal, Vol. 5, No. 2*, 93-196.
- Fadhallah. (2020). *Wawancara*. Jakarta: UNJ Press.
- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern: Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori Pembelajaran*. Yogyakarta: Gharudha Waca.
- Fauziah, Safiah, I., & Habibah, S. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa melalui Lesson Study di Kelas V SD Negeri Lampagen Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 2, No. 1*, 30-38.
- Fitri, E., Neviyarni, & Ifdil. (2016, Juni 2). Efektivitas Layanan Informasi dengan Menggunakan Metode Blended Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *JPPK: Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling, Vol. 2, No. 2*, 84-92. Diambil kembali dari <http://ojs.unm.ac.id/index.php/JPPK>
- Frandsen, A. N. (1957). *How children learn: an educational psychology*. New York: McGraw-Hill Inc.
- Ghozali, I. (2012). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 20*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Gikandi, J. W., Morrow, D., & Davis, N. E. (2011, Juni 9). Online formative assessment in higher education: A review of the literature. *Computers and Education, Vol. 57*(Issue 4), 2333-2351. doi:<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.06.004>
- Göksüna, D. O., & Gürsoy, G. (2019). Comparing success and engagement in gamified learning experience via Kahoot and Quizizz. *Computers and Education, 15-29*.
- Gulo, W. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grasindo.
- Gunarsa, Y. S. (2002). *Asas-Asas Psikologi Keluarga Idaman*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Hair, B., & Ortinau. (2003). *Marketing Research Within a Changing Information Environment*. New York: Mc-Graw Hill Irwin.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011, April). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol. 12 No. 1*, 90-96.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Kuningan : Hidayatul Quran Kuningan.

- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JIEET: Journal Information Engineering and Education Technolgy*, Vol. 3, No. 1, 46-50.
- Irfani, A. N., Sulistiani, I. R., & Ardiansyah, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Wahid Hasyim Malang. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 6(No. 6), 101-107.
- Isnawati, N., & Samian. (2015). Kemandirian Belajar ditinjau dari Kreativitas Belajar dan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Vol. 25 No. 1, 128-144. doi:10.2317/jpis.v25i1.825
- ISO 9241-210. (2010). *Ergonomic of Human System Interaction-Part 210: Human-centred Design for Interactive System*. Geneva, Switzerland: IHS.
- Jati, D. H. (2020). Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Pembelajaran Online Berbasis Quizizz. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 234.
- Jaya, I. (2019). *Penerapan Statistik Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Kapp, K. M., Blair, L., & Mesch, R. (2013). *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*. San Fransisco: Wiley.
- Kemendikbud. (2020, Juni 10). Kamus Besar Bahasa Indonesia. *Aplikasi resmi Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kelima*. Jakarta: Badan Bahasa, Kemendikbud.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2011, Desember 8). Pedoman Pengembangan Standar Nasional Pendidikan Agama Islam Pada Sekolah. *Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 211*. Jakarta: Kemenag.
- Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, J. K. (2018). *Gamification in Learning and Gaming: Enjoy Learning Like Gaming*. Berlin: Springer International Publishing AG.
- Kurniawan, A. (2009). *Belajar Mudah SPSS untuk Pemula*. Yogyakarta: MediaKom.
- Kusuma, Y. A. (2020, Agustus). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring (ONLINE) Fisika pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Lark, R. C., & Mayer, R. E. (2008). Learninf by Viewing Versus Learning by Doing: Evidence-Based Guidelines For Pincipled Environments. *International Society for Performance Improvement*, 5.
- Lindawati, L., Farransahat, M., N., R. W., Kustulasari, A., F., M. R., Viana, T., & Dinda, K. (2020). *Piawai Kuliah Daring*. Yogyakarta: FISIP UGM.
- Muhammad Dafiul Muslim, 2021
HUBUNGAN ANTARA PENGALAMAN PESERTA DIDIK DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ DAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN PAI KELAS IX DI SMP NEGERI 1 LEMBANG
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- MENDIKBUD. (2020). *Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam Rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19)*. Jakarta: Mendikbud.
- MENDIKBUD. (2020). *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020: Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Covid Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19)*. Jakarta: Mendikbud.
- Moslem, M. C., Komaro, M., & Yayat. (2019, Desember). Faktor-Faktor yang Menyebabkan Rendahnya Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Aircraft Drawing di SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol. 6, No. 2, 258-265.
- Mulyasa, E. (2011). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Munawar, M., Prasetyo, A., & Wahyu, R. (2013). Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif Melalui Pendekatan in House Training Berbasis Kearifan Budaya Lokal. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 2 No.1, 1-3. doi:10.26877/paudia.v2i1 mei.367
- Murni, A. W., Noviyanti, M., & Utami, A. D. (2020). Peningkatan Kemampuan Membuat Kuiz Online Guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Islam Wonokalang Wonoayu Sidoarjo Melalui Pelatihan Aplikasi Kuis Interaktif Berbasis Quizizz. *Abdimas Berdaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 3, No. 02(02), 118-124. Dipetik Agustus 8, 2021
- Mustafa, Z. (2009). *Mengurai Variabel hingga Instrumentasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Narlan, A., & Juniar, D. T. (2018). *Statistika dalam Penjas Aplikasi Praktis dalam Penelitian Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta : Deepublish Publisher.
- Nawawi, M. (2020, Desember 22). Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Quizizz. (M. D. Muslim, Pewawancara)
- Ningrat, S. P., Teguh, I. M., & Sumantri, M. (2018). Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Vol. 2. No. 3, 257-265. Diambil kembali dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/index>
- Nugroho, S. (2008). *Dasar-Dasar Metode Statistika*. Jakarta: Grasindo.
- Nur'Amanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamat. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI. *Bestari*, Vol. 17(No. 1), 117-132. Dipetik Agustus 8, 2021
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, Vol. 5, No. 2, 216-232. doi:DOI: <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>

Muhammad Dafiul Muslim, 2021

HUBUNGAN ANTARA PENGALAMAN PESERTA DIDIK DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ DAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN PAI KELAS IX DI SMP NEGERI 1 LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Permanadi, R., & Kertamuda, F. (2009). Perbedaan Motivasi Berprestasi antara Siswa pemain Video Game dengan Siswa non Pemain Video Game. *Forum Kependidikan*, 8-13.
- PERMENDIKBUD. (2016). *Undang-Undang Pendidikan*. Jakarta: Permendikbud.
- Pitoyo, M. D., Sumardi, & Asib, A. (2019). Gamification Based assessment: A Test Anxiety Reduction through Game Elements in Quizizz Platform. *IJER, Vol.1*, 22-32.
- Pohan, A. E. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan ilmiah*. Jawa Tengah: CV. Sarnu Untung.
- Pramono, S. (2014). *Panduan Evaluasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prayitno, E. (1989). *Motivasi dalam Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Priatna, H. (2013). Peran Guru PAI dalam Pengembangan Nuansa Religius. *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim*, 149-156.
- Purba. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 5.
- Purnomo, R. A. (2017). *Analisis Statistik Ekonomi dan Bisnis dengan SPSS*. Ponorogo: CV, Wade Group.
- Puspaningrum, A., & Setiawati, N. W. (2019). Media Komik Berbasis Literasi Sains pada Mata Pelajaran IPA SD untuk Menguatkan Motivasi belajar dan Hasil Belajar. *Vol. 2, No. 1*, 382-390.
- Putri, R. H., Lesmono, A. D., & Aristya, P. D. (2017, Juni). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Fisika Siswa MAN Bondowoso. *Jurnal Pembelajaran Fisika, Vol. 6, No. 2*, 168-174. doi:<https://doi.org/10.19184/jpf.v6i2.5017>
- Rahayu, I. S., & Purnawarman, P. (2018). The Use of Quizizz in Improving Students' Grammar Understanding Through Self-Assessment. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 254, 102-106.
- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 60-66.
- Ramadhani, R., Wirapraja, A., Sulaiman, O. K., Safitri, M., Jamaludin, Gandasari, D., . . . Ahdiyati, M. (2020). *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring: Teori & Praktik*. Sumatera Utara: Yayasan Kita Menulis.
- Rasyad, R. (2003). *Metode Statistik Untuk Penelitian Umum*. Jakarta: Grasindo.

Muhammad Dafiul Muslim, 2021

HUBUNGAN ANTARA PENGALAMAN PESERTA DIDIK DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ DAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN DARING MATA PELAJARAN PAI KELAS IX DI SMP NEGERI 1 LEMBANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Restiaji, D., Hardian, M., Hidayah, Y., & Suryaningsih, A. (2020, Juli 2). Identifikasi Motivasi Belajar Anak Dalam Penerapan Media Pembelajaran Uno Stacko for Student Card (Studi Kasus Kelas VI C SDN Jagir I/139, Surabaya Tahun Ajaran 2019/2020). *Elementary School, Vol. 7, No. 2*, 253-264.
- Riduwan. (2011). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2013). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Risdiana, F. Y. (2019). *Statistik Sosial*. Madura: Duta Media Publishing.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Ryan, P., & Grubb, W. (1999). The Roles of Evaluation for Vocational Education and Training. *Work Employment & Society*.
- Sabrina, R., Fauzi, & Yamin, M. (2017). Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Negeri Garot Geuceu Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 2, No. 4*, 108-118.
- Sabron, A., Bayu, Rani, & Meidawati, S. (2019). Persepsi siswa dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar IPA. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 30-33.
- Sangadji, E. M., & Sopiah. (2010). *Metode Penelitian-Pendekatan Praktis dalam Penelitian*. Yogyakarta: ANDI.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Santoso, S. (2010). *Statistik Multivariat*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, D. P., Rusmin, & Deskoni. (2018, Mei). Pengaruh Iklim Kelas Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMAN 3 Tanjung Raja. *Jurnal PROFIT, Vol. 5, No. 1*, 80-88.
- Sax, G. (1980). *Principles of Educational and Psychological Measurement and Evaluation*. Belmont California: Wads Worth Pub.Co.
- Scriven, M. (1967). *The Methodology of Evaluation, in Perspective of Curriculum Evaluation*. Chicago: Rand McNally and Company.

- Setyawan, F. E. (2017). *Pedoman Metodologi Penelitian: Statistik Praktis*. Jawa Timur: Zifatama Jawa.
- Siregar, S. (2017). *Metode Pemilihan Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Sjukur, S. B. (2012). Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol. 2, No. 3*, 368-378.
- Sobron, A. N., Bayu, Rani, & Meidawati, S. (2019). Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding: Seminar Nasional, Sains dan Enterpreunership VI Tahun 2019*, 1-2.
- Soegaard, M. (2002). *The Basics of User experience Design*. Interaction Design Foundation.
- Spanellis, A., Dofler, V., & MacBryde, J. (2020). Investatigasing the potential for using gamification to empower knwoledge wokkers. *Expert Systems with Applications*, 1-2.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudaryono. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sudijono, A. (2007). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sudijono, A. (2016). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, N., & Ibrahim. (2014). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Bandung.
- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kaulitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantatif, Kualitatif, R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharyadi, & Purwanto. (2009). *Statisika: Untuk Ekonomi dan Keuangan Modern, Edisi 2*. Jakarta: Salemba Empat.
- Sukardi. (2011). *Evaluasi Pendidikan: Prinsip & Operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukiyasa, K., & Sukoco. (2013, Februari). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol. 3, No. 1*, 126-137.

- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sulfemi, W. B., & Qodir, A. (2017). Hubungan Kurikulum 2013 dengan Motivasi Belajar Peserta Didik di SMK Pelita Ciampea. *EDUTEKNO: Jurnal Pendidikan dan Administrasi Pendidikan*, Vol. 17, No. 2, 1-12. doi:<https://doi.org/10.31227/osf.io/cbp7f>
- Sulistiyorini. (2009). *Evaluasi Pendidikan Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Yogyakarta: Teras.
- Sun'iyah, S. L. (2020, April 6). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran pada Mata Pelajaran PAi di Tingkat Pendidikan Dasar. *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan dan Humaniora*, Vol. 17(No. 1), 1-18. Dipetik Agustus 8, 2021, dari <http://www.e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/dar/article/view/2024>
- Sunyoto, D. (2010). *Uji Khi Kuadrat dan Regresi untuk Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Promosi*, Vol. 3 No.1, 73-82.
- Suryabrata, S. (2004). *Pengembangan Alat Ukur Psikologis*. Yogyakarta: ANDI.
- Sutopo, Y., & Slamet, A. (2017). *Statistik Inferensial*. Yogyakarta: ANDI.
- Syaparuddin, & Elihami. (2020, Juni 18). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pada Pembelajaran Pkn di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, Vol. 1, No. 1, 187-200. Diambil kembali dari <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/318>
- Syuhendri. (1999). Peranan tes kecil pada Akhir Pertemuan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Forum Kependidikan*, 59-69.
- Tim Pengembang MKDP . (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran* . Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Tim Penyusun. (2007). *Modul Praktikum Metode Riset untuk Bisnis & Manajemen*. Bandung: Utamalab.
- Trihendradi, C. (2011). *Langkah Mudah Melakukan Analisis Statistik Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: CV. ANDI Offset.
- Ulya, I. F., Irawati, R., & Maulana. (2016). Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematis dan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pena Ilmiah*, Vol. 1, No. 1, 121-130. doi:<https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.2940>

- Umam, M. K. (2019). Penggunaan Metode Jaritmatika. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, Vol. 2, No. 1, 45-68. Diambil kembali dari <http://ejournal.iaitabuh.ac.id/index.php/awaliyah/article/view/357>
- Uno, H. B. (2011). *Teori motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2013). *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2013). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wagiran. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Teori dan Implementasi*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Waller, V., & Wilson, J. (2001). *A Definition for E-Learning*. Diambil kembali dari Newsletter of Open and Distance Learning Quality.
- Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019, Desember 30). Smartphone-Based Application “quizizz” as a Learning Media. *Dinamika Pendidikan*, 244-253. doi:10.15294/dp.v14i2.23359
- Widisdiarman. (2007). Pengaruh Strategi Pembelajaran Discovery dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Menggambar Bentuk. *Forum Pendidikan*, 111-115.
- Winarno, M. E. (2011). Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani. *Media Cakrawala Utama Press*, 142-143.
- Winkel, W. (2005). *Bimbingan Konseling Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Wiryawan, M. B. (2011, Oktober). User Experience (UX) Sebagai Bagian Dari Pemikiran Desain Dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. *Humaniora*, Vol. 2(No. 2), 1159.
- Yuliani, M., Simarmata, J., Susanti, S. S., Mahawati, E., Sudra, R. I., Dwiyanto, H., . . . Yuniwati, I. (2020). *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan*. Sumatera Utara: Yayasan Kita Menulis.
- Yuniasih, E. (2020, Juli 8). *Jawa Pos*. (Tasropi, Editor) Retrieved Agustus 31, 2020, from Penilaian Asyik dan Menarik dengan Quizizz: <https://radarsemarang.jawapos.com/rubrik/untukmu-guruku/2020/07/08/penilaian-asyik-dan-menarik-dengan-quizizz/>
- Zanthy, L. S. (2016, September). Pengaruh Motivasi Belajar di Tinjau dari Latar Belakang Pilihan Jurusan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa di STKIP Siliwangi Bandung. *TEOREMA*, Vol. 1, No. 1, 1-7.
- Zhao, F. (2019, Januari 15). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, Vol. 8, 37-43. doi:10.5430/ijhe.v8n1p37