

**PENGGUNAAN QUIZIZZ DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN  
AKHLAK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SANTRI  
TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN AL-FALAH BERA  
KABUPATEN SOPPENG**



**PASCASARJANA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PAREPARE**

**TAHUN 2025**

## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khayrul Iswandi  
NIM : 2320203886108036  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Tesis : Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Akhlak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Santri TPA Al-Falah Bera, Kabupaten Soppeng

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dengan penuh kesadaran, tesis ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Tesis ini, sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Jika ternyata di dalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka gelar akademik yang saya peroleh batal demi hukum.

Parepare, 22 Juli 2025

Mahasiswa



**Khayrul Iswandi**

NIM. 2320203886108036

**PENGESAHAN KOMISI PENGUJI**

Penguji penulisan Tesis saudara Khayrul Iswandi, NIM: 2320203886108036, mahasiswa Pascasarjana IAIN Parepare, Program Studi Pendidikan Agama Islam berbasis IT, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi Tesis yang bersangkutan dengan judul: Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Akhlak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Santri TPA Al-Falah Bera Kabupaten Soppeng, memandang bahwa Tesis tersebut memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk memperoleh gelar Magister dalam Ilmu Pendidikan Islam.

- Ketua : Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag. (.....)
- Sekretaris : Dr. Buhaerah, M.Pd. (.....)
- Penguji I : Prof. Dr. Sitti Jamilah Amin, M.Ag. (.....)
- Penguji II : Dr. Abdul Halik, M.Pd.I. (.....)

Parepare, 22 Juli 2025

Diketahui oleh

Direktur Pascasarjana  
IAIN Parepare



**Dr. H. Islamul Haq, Lc., M.A.**  
NIP.19840312 201503 1 004

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى  
إِلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ.

Puji Syukur dipanjatkan kehadirat Allah swt. atas nikmat hidayah dan inayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tesis dengan judul “Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Akhlak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Santri TPA Al-Falah Bera, Kabupaten Soppeng”. Sebagai syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Pascasarjana IAIN Parepare. Salawat dan salam tidak lupa pula kita kirimkan kepada baginda Rasulullah saw., Sebagai suri tauladan sejati bagi umat manusia dalam melakoni hidup yang lebih sempurna, dan menjadi *reference* spritualitas dalam mengemban misi *khalifah* di alam persada.

Ucapan terimakasih, peneliti ucapkan kepada kedua orang tua peneliti, Bapak Abdul Kadir dan Ibu Yumiati, yang telah mendidik, mendoakan dan selalu membimbing peneliti hingga saat sekarang ini. Hanya Allah swt. yang mampu membalas jasa-jasa mereka dan semoga mereka selalu dalam lindungan-Nya. Tidak lupa pula peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada saudara-saudara kandung peneliti, Insyar Yudiatma, Payzar Wahyudi, S.Kep., M.P.H., dan Fitriansyah, S.H., yang luar biasa selalu memberi motivasi, bantuan dan dorongan untuk menyelesaikan studi hingga tesis ini selesai.

Peneliti menyadari dengan segala keterbatasan dan akses peneliti, naskah tesis ini dapat terselesaikan pada waktunya, dengan bantuan secara ikhlas dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh sebab itu, refleksi syukur dan terima kasih yang mendalam, patut disampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Hannani, M.Ag. selaku Rektor IAIN Parepare, Dr. H. Saepuddin, S.Ag., M.Pd., Dr. Firman, M.Pd., dan Dr. M. Ali Rusdi, S.Th.I., M.H.I. masing-masing sebagai Wakil Rektor dalam lingkup IAIN Parepare, yang telah memberi kesempatan menempuh studi Program Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare.
2. Dr. H. Islamul Haq, Lc., M.A. selaku Direktur Pascasarjana IAIN Parepare, yang telah memberikan layanan akademik kepada peneliti dalam proses dan penyelesaian studi.
3. Dr. Ahdar, M.Pd.I. selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana IAIN Parepare yang telah memberikan fasilitas kepada peneliti untuk melanjutkan studi pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Parepare.
4. Dr. H. Muh. Saleh, M.Ag. dan Dr. Buhaerah, M.Pd. masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dengan tulus membimbing, mencerahkan, dan mengarahkan peneliti dalam melakukan proses penelitian hingga dapat rampung dalam bentuk naskah tesis ini.
5. Prof. Dr. Sitti Jamilah Amin, M.Ag. dan Dr. Abdul Halik, M.Pd.I. masing-masing sebagai Penguji I dan II yang telah memberikan koreksi dan masukannya dalam perbaikan tesis ini.
6. Para Dosen Prodi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana IAIN Parepare yang sangat berjasa dalam memberikan ilmunya selama peneliti berkuliah di Pascasarjana IAIN Parepare.
7. Para pengurus administrasi akademik di lingkungan PPs IAIN Parepare yang telah banyak membantu dalam berbagai urusan administrasi selama perkuliahan hingga penyelesaian tesis ini.

8. Pimpinan dan Pustakawan IAIN Parepare yang telah memberikan layanan prima kepada peneliti dalam pencarian referensi dan bahan bacaan yang dibutuhkan dalam penelitian Tesis.
9. Teman-teman pascasarjana seperjuangan angkatan 2023, terkhusus teman-teman Prodi Pendidikan Agama Islam (kelas *online*). Peneliti mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan, *support* dan dorongan serta motivasi selama masa perkuliahan sampai saat ini.

Semoga Allah swt. senantiasa memberikan balasan terbaik bagi orang-orang yang terhormat dan penuh ketulusan membantu peneliti dalam menyelesaikan studi Magister pada Pascasarjana IAIN Parepare.

Peneliti menyadari bahwa meski banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, pada dasarnya tetaplah karya ilmiah ini tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Maka dari itu, peneliti sangat mengharapkan kepada pembaca agar berkenan memberikan kritik dan saran yang membangun agar peneliti lebih berhati-hati dan teliti dalam menulis sebuah karya ilmiah. Semoga karya ilmiah ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. *Āmīn yā rabb al-‘alāmīn.*

Parepare, 22 Juli 2025  
Penyusun

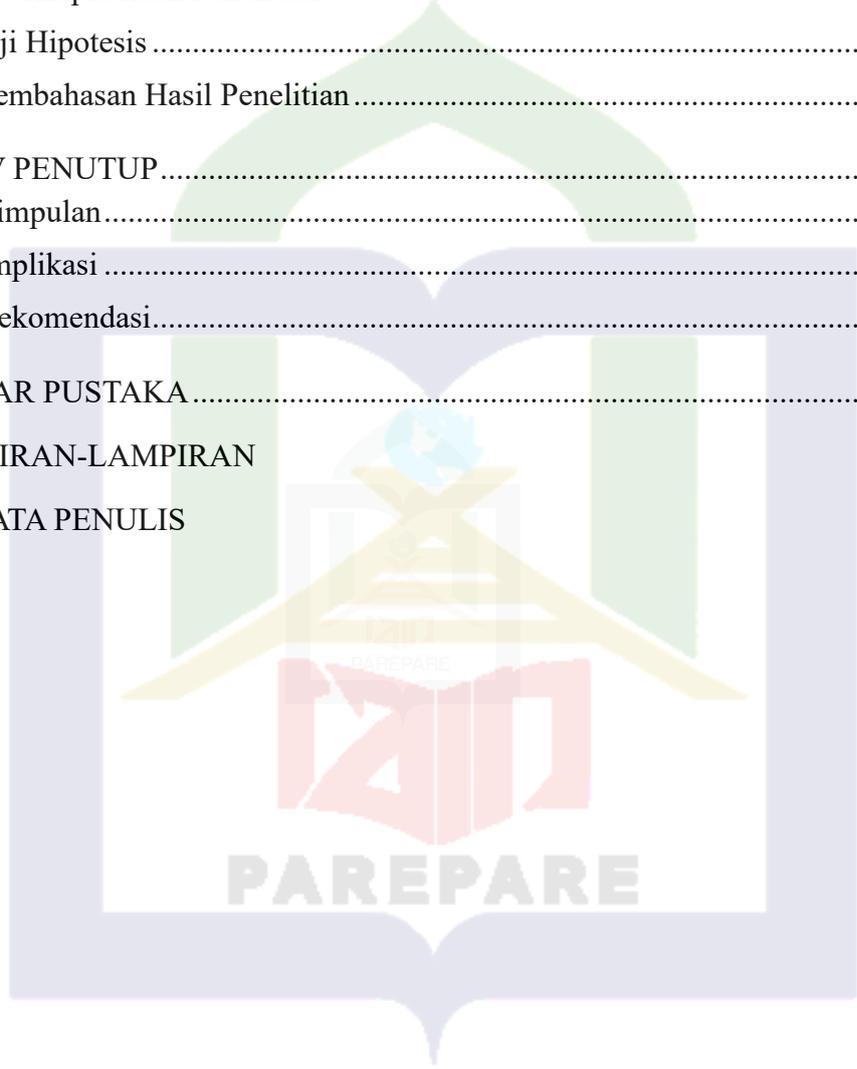


**Khayrul Iswandi**  
NIM. 2320203886108036

## DAFTAR ISI

SAMPUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
PEDOMAN TRANSLITERASI .....	xii
ABSTRAK .....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Rumusan Masalah.....	12
D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup .....	12
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	15
F. Garis Besar Isi Tesis .....	16
BAB II LANDASAN TEORETIS .....	17
A. Penelitian yang Relevan .....	17
B. Analisis Teoretis Variabel .....	23
C. Bagan Kerangka Pikir Penelitian.....	59
D. Hipotesis Penelitian .....	60
BAB III METODE PENELITIAN.....	63
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	63
B. Waktu dan Lokasi Penelitian .....	65
C. Populasi dan Sampel.....	67
D. Metode Pengumpulan Data .....	68

E. Instrument Penelitian .....	77
F. Teknik Analisis Data.....	78
G. Prosedur Eksperimen.....	80
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>82</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	82
B. Uji Hipotesis .....	98
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	101
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>109</b>
A. Simpulan.....	109
B. Implikasi .....	110
C. Rekomendasi.....	111
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>112</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>BIODATA PENULIS</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Ruang Lingkup Penelitian .....	14
Tabel 2.1 Indikator Motivasi Belajar Santri .....	61
Tabel 3.1 Desain Eksperimen.....	65
Tabel 3.2 Jadwal/Kegiatan Penelitian.....	66
Tabel 3.3 Data Santri TPA Al-Falah Bera.....	67
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Observasi Motivasi Belajar Santri.....	69
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket/Kusioner yang Digunakan untuk Mengukur Motivasi Belajar Santri .....	70
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar .....	71
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar.....	72
Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes/Soal.....	73
Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes/Soal.....	75
Tabel 4.1 Hasil Skor Angket Motivasi Evaluasi Belajar Santri ( <i>Pretest</i> ) .....	86
Tabel 4.2 Skor Kategori Motivasi Belajar Santri Berdasarkan Angket.....	88
Tabel 4.3 Distribusi Kategori Motivasi Belajar Santri ( <i>Pretest</i> ).....	89
Tabel 4.4 Hasil Skor Angket Motivasi Belajar Santri ( <i>Posttest</i> ).....	93
Tabel 4.5 Skor Kategori Motivasi Evaluasi Belajar Santri Berdasarkan Angket..	95
Tabel 4.6 Distribusi Kategori Motivasi Evaluasi Belajar Santri ( <i>Posttest</i> ).....	96
Tabel 4.7 Deskriptif Statistik (SPSS).....	99
Tabel 4.8 Uji Normalitas Data Angket Motivasi Evaluasi Belajar Santri (SPSS)	99
Tabel 4.9 Paired Samples Statistics.....	100
Tabel 4.10 Paired Samples Test.....	101

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir ..... 59



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian .....	I
Lampiran 2 : Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	II
Lampiran 3 : Materi Pembelajaran.....	III
Lampiran 4 : Tahapan Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi .....	VIII
Lampiran 5 : Instrumen Tes/Soal .....	XII
Lampiran 6 : Kisi-Kisi Tes/Soal ( <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> ) .....	XV
Lampiran 7 : Tampilan Aplikasi Quizizz .....	XVII
Lampiran 8 : Rekapitulasi Hasil Evaluasi ( <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> ).....	XIX
Lampiran 9 : Dokumentasi Kegiatan .....	XXI
Lampiran 10 : Tabel Observasi Motivasi Belajar Santri .....	XXV
Lampiran 11 : Kusioner/Angket.....	XXIX
Lampiran 12 : Tabel Hasil Skor Angket Motivasi Belajar Santri .....	XXXII
Lampiran 13 : Surat LOA Jurnal.....	XXXII
Lampiran 14 : Surat HKI.....	XXXII
Lampiran 15 : Surat Rekomendasi LOA.....	XXXIIVI
Lampiran 16 : Surat Keterangan Terjemahan Abstrak (Inggris-Arab).....	XXXII

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

### A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba	b	be
ت	ta	t	te
ث	ša	š	es (dengan titik atas)
ج	jim	j	je
ح	ħa	ħ	ha (dengan titik bawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
د	dal	d	de
ذ	žal	ž	zet (dengan titik atas)
ر	ra	r	er
ز	zai	z	zet
س	sin	s	es
ش	syin	sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik bawah)
ع	‘ain	‘	Apostrof terbalik
غ	gain	g	ge
ف	fa	f	ef
ق	qaf	q	qi
ك	kaf	k	ka
ل	lam	l	el
م	mim	m	em
ن	nun	n	en
و	wau	w	we
ه	ha	h	ha
ء	hamzah	’	apostrof
ي	ya	y	ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apapun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda ( ).

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	<i>fathah</i>	a	a
إ	<i>kasrah</i>	i	i
أ	<i>ḍammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أِي	<i>fathah dan yā'</i>	ai	a dan i
أُو	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaiifa*

هَوْلٌ : *haulā*

## 3. Maddah

*Maddah* atau vocal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ ...   اِ ...	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>yā</i> ,	ā	a dan garis di atas
ي	<i>kasrah</i> dan <i>yā</i> '	ī	i dan garis di atas
وُ	<i>ḍammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *māta*

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : *qīla*

يَمُوتُ : *yamūtu*

#### 4. *Tā' marbūṭah*

Transliterasi untuk *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu: *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūṭah* itu ditransliterasikan dengan kata ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *rauḍah al-aṭfāl*

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-faḍīlah*

الْحِكْمَةُ : *al-ḥikmah*

#### 5. *Syaddah (Tasydīd)*

*Syaddah* atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda ( ّ ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: <i>rabbanā</i>
نَجِّنَا	: <i>najjaīna</i>
الْحَقُّ	: <i>al-ḥaqqu</i>
نَعْمَ	: <i>nu‘ima</i>
عَدُوُّ	: <i>‘aduwwun</i>

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* diakhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* ( *ى* ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ	: ‘Ali (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)
عَرَبِيٌّ	: ‘Arabī (bukan ‘Arabyy atau ‘Araby)

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *ال* (*alif lam ma‘arifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang di transliterasi seperti biasa, *al-*, baik ia diikuti oleh huruf *syamsiah* maupun huruf *qamariah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i> )
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalزالah</i> ( <i>az-zalزالah</i> )
الفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبَلَادُ	: <i>al-balādu</i>

## 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (‘) hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْعُ : *al-nau‘*

شَيْءٌ : *syai'un*

أَمْرٌ : *umirtu*

## 8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi diatas. Misalnya, kata Al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari suatu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

*Fī Zilāl al-Qur'ān*

*Al-Sunnah qabl al-tadwīn*

## 9. Lafaz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *dīnullāh*

بِاللَّهِ : *billāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *hum fi rahmatillāh*

## 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menulis huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang harus ditulis huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika tereletak pada awal kalimat, maka huruf A dari awal kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk judul awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

*Wa mā Muḥammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wuḍi'a linnāsi lallaḍi bi Bakkata mubārakan*

*Syahru Ramaḍān al-laḍi unzila fih al-Qur'an*

*Naṣīr al-Dīn al-Ṭūsī*

*Abū Naṣr al-Farābī*

*Al-Gazālī*

*Al-Munqiz min al-Dalāl*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh:

Abū al-Wafīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyid, Abū al-Wafīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Wafīd Muḥammad Ibnu)  
 Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

**B. Daftar Singkatan**

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

swt.	= <i>subḥānahū wa ta‘ālā</i>
saw.	= <i>ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam</i>
a.s.	= <i>‘alaihi al-salām</i>
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
I.	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w.	= Wafat tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Āli ‘Imrān/3: 4
HR	= Hadis Riwayat

## ABSTRAK

Nama : Khayrul Iswandi  
NIM : 2320203886108036  
Judul Tesis : Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Akhlak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Santri TPA Al-Falah Bera Kabupaten Soppeng

---

Penelitian ini mengkaji mengenai penggunaan quizizz sebagai alat digital dalam evaluasi pembelajaran akhlak untuk meningkatkan motivasi belajar santri di TPA Al-Falah Bera, Kabupaten Soppeng. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis: 1) Apakah penggunaan quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak dapat meningkatkan motivasi belajar santri TPA Al-Falah Bera Kabupaten Soppeng?, dan 2) Apakah terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar santri TPA Al-Falah Bera, Kabupaten Soppeng antara sebelum dan sesudah penggunaan quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak?.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimen tipe *one group pretest-posttest* (Satu kelompok *pretest-posttest*). Populasi dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 santri dan teknik penarikan sampel yang digunakan adalah *total sampling* atau sampel jenuh. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dokumentasi dan tes (*pretest-posttest*). Instrumen yang digunakan adalah angket skala *likert* untuk mengukur motivasi belajar santri sebelum dan sesudah penerapan quizizz. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial melalui uji *paired sample t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan motivasi belajar setelah menggunakan quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil analisis yang menunjukkan bahwa  $t$ -tabel lebih kecil dengan  $t$ -hitung, maka  $H_1$  diterima yaitu ( $0,000 < 0,05$ ). Dengan demikian, temuan ini terbukti bahwa quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi belajar santri TPA Al-Falah Bera Kabupaten Soppeng. Implikasi dari penelitian ini adalah, pendidik di lingkungan pendidikan nonformal seperti TPA disarankan untuk mengadopsi media evaluasi digital yang inovatif guna mendorong motivasi dan partisipasi belajar santri.

**Kata Kunci:** Akhlak, Belajar, Evaluasi, Pembelajaran, Quizizz.

## ABSTRACT

Name : Khayrul Iswandi  
NIM : 2320203886108036  
Title : The Use of Quizizz in the Evaluation of Moral Education to Increase Learning Motivation of Students at TPA Al-Falah Bera, Soppeng Regency

---

This study examines the use of Quizizz as a digital tool in evaluating *akhlak* (moral) learning to enhance students' motivation at TPA Al-Falah Bera, Soppeng Regency. The objectives of the study are to analyze: (1) Can the use of Quizizz in the evaluation of moral education enhance the learning motivation of students at TPA Al-Falah Bera, Soppeng Regency?, and (2) whether there is a significant improvement in students' motivation before and after the implementation of Quizizz in *akhlak* learning evaluation?.

This research employed a quantitative approach with a pre-experimental design using the one-group pretest-posttest type. The population and sample in this study consisted of 20 students, and the sampling technique used was total sampling or saturated sampling. Data collection techniques included observation, questionnaire, documentation, and tests (pretest-posttest). The instrument used was a Likert scale questionnaire to measure students' learning motivation before and after the implementation of Quizizz. The data were analyzed using descriptive and inferential statistics through the paired sample t-test..

The results indicate a significant increase in learning motivation after the use of Quizizz in *akhlak* learning evaluation. This can be seen from the analysis results indicating that the t-table value is smaller than the t-count, with a significance level of  $(0.000 < 0.05)$ , thereby accepting  $H_1$ . These findings confirm that Quizizz is effective in enhancing students' learning motivation at TPA Al-Falah Bera, Soppeng Regency. The implication of this study suggests that educators in non-formal educational settings such as TPA are encouraged to adopt innovative digital evaluation tools to foster greater motivation and participation in learning.

**Keywords:** Akhlak, Learning, Evaluation, Instruction, Quizizz

## تجريد البحث

الإسم :	خير الإسواني
رقم التسجيل :	2320203886108036
موضوع الرسالة :	استخدام Quizizz في تقييم تعليم الأخلاق لزيادة تحفيز الطلاب في روضة تعليم الأطفال (TPA) الفلاح بيرا بمنطقة سوبينغ

تبحث هذه الدراسة استخدام quizizz كأداة رقمية في تقييم تعليم الأخلاق لزيادة تحفيز الطلاب في روضة تعليم الأطفال (TPA) الفلاح بيرا بمنطقة سوبينغ. تهدف هذه الدراسة إلى تحليل: (1) هل يمكن لاستخدام Quizizz في تقييم تعليم الأخلاق أن يُعزز دافعية التعلم لدى طلاب TPA الفلاح برا في محافظة سوبينغ، و (2) وجود تحسن ملحوظ في دوافع التعلم لدى طلاب روضة تعليم الأطفال (TPA) الفلاح بيرا في منطقة سوبينغ قبل وبعد استخدام quizizz في تقييم تعليم الأخلاق. استخدم هذا البحث المنهج الكمي بتصميم تجريبي قبلي من نوع مجموعة واحدة باختبار قبلي وبعدي. بلغ عدد السكان والعينة في هذه الدراسة 20 طالبًا، وتم استخدام تقنية العينة الشاملة أو العينة المشبعة. شملت تقنيات جمع البيانات: الملاحظة، الاستبانة، التوثيق، والاختبارات (الاختبار القبلي والبعدي). والأداة المستخدمة هي استبانة بمقياس ليكرت لقياس دافعية التعلم لدى الطلاب قبل وبعد تطبيق "كويزز (Quizizz)" وتم تحليل البيانات باستخدام الإحصاء الوصفي والاستدلالي من خلال اختبار (t-test) للعينات المرتبطة.

أظهرت نتائج البحث وجود زيادة كبيرة في الدافع للتعلم بعد استخدام quizizz في تقييم تعليم الأخلاق. ويمكن ملاحظة ذلك من خلال نتائج التحليل التي تظهر أن t-tabel أصغر من t-hitung، وبالتالي تم قبول H1 أي  $(0,05 > 0,000)$ . وبالتالي، أثبتت هذه النتائج أن quizizz فعال في زيادة الدافع للتعلم لدى طلاب روضة تعليم الأطفال (TPA) الفلاح بيرا في منطقة سوبينغ. تتمثل الآثار المترتبة على هذه الدراسة في أنه يُنصح المعلمون في بيئة التعليم غير الرسمي مثل روضة تعليم الأطفال بتبني وسائل تقييم رقمية مبتكرة لتشجيع تحفيز الطلاب ومشاركتهم في التعلم.

الكلمات الرئيسية: الأخلاق، التعلم، التقييم، التعليم، Quizizz

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### ***A. Latar Belakang Masalah***

Salah satu indikator kemajuan suatu bangsa adalah kualitas sistem pendidikannya. Pendidikan yang baik tidak hanya bertujuan menciptakan individu yang cerdas secara intelektual, tetapi juga membentuk karakter yang kuat dan berakhlak mulia<sup>1</sup>. Dalam konteks ini, pendidikan agama Islam memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai moral sejak dini. Melalui pendidikan akhlak, peserta didik dibimbing untuk menjadi pribadi yang tidak hanya cerdas, tetapi juga bijaksana, bertanggung jawab, serta mampu menjunjung tinggi nilai-nilai sosial dan spiritual<sup>2</sup>.

Pendidikan juga berperan penting dalam mengurangi kesenjangan sosial dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Akses pendidikan yang merata memungkinkan setiap individu untuk berkembang dan berkontribusi terhadap masyarakat secara adil dan berdaya<sup>3</sup>. Salah satu wadah penting selain pendidikan formal yakni pendidikan nonformal yang berperan dalam pembinaan karakter dan keagamaan seperti Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA). Di TPA, nilai-nilai akhlak ditanamkan kepada santri dalam suasana yang religius dan bersahabat, dengan harapan dapat mencetak generasi yang berilmu dan berakhlak mulia. Hal ini sesuai dengan firman Allah swt. dalam QS. Al-Mujādilah/58:11.

---

<sup>1</sup>Lastika Dewi Anggoro Ratih, "Kemajuan Kualitas Pendidikan Indonesia Masa Kepemimpinan Muhadjir Effendy (2016-2019)" (Yogyakarta: Universitas Yogyakarta, 2021), h. 1.

<sup>2</sup>Abdul Hafid, "Penggunaan Media Power Point pada Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 12 Parepare", *Tesis* (Parepare: Pascasarjana IAIN Parepare, 2019), h. 1.

<sup>3</sup>Sheila Wirz and Sharmila Donde, *Inclusion and Education, Inclusive Education Across Cultures: Crossing Boundaries, Sharing Ideas*, (Paris: UNESCO Publishing, 2020), h. 15.

.....يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١﴾

Terjemahnya:

Niscaya Allah swt. akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah swt. maha mengetahui apa yang kamu kerjakan<sup>4</sup>.

Ayat tersebut menegaskan bahwa Allah swt. meninggikan derajat orang beriman dan bagi yang berilmu. Penyebutan keduanya secara terpisah menunjukkan bahwa ilmu berperan besar dalam peningkatan derajat seseorang, bukan sekadar faktor lain seperti status sosial. Konsep ini selaras dengan hadis Rasulullah saw. yang menyebutkan bahwa mencari ilmu memudahkan jalan menuju surga<sup>5</sup>. Sebagaimana hadis Rasulullah saw:

عَنْ أَبِي الدَّرْدَاءِ قَالَ : سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ ﷺ يَقُولُ : مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا، سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ (رواه مسلم)

Artinya: Barang siapa menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.

Hadis ini menunjukkan bahwa aktivitas mencari ilmu tidak hanya bernilai ibadah, tetapi juga menjadi wasilah untuk memperoleh kemuliaan di sisi Allah swt., termasuk dimudahkannya jalan menuju surga. Dengan demikian, ilmu bukan hanya pelengkap iman, tetapi faktor utama yang mengangkat derajat seseorang di dunia dan akhirat<sup>7</sup>. Menuntut ilmu adalah bentuk ibadah yang berkelanjutan, karena ia membuka jalan bagi amal saleh yang lebih tepat dan bermakna. Ilmu bukan hanya pelengkap iman, tetapi fondasi utama yang mengangkat derajat seseorang baik di

<sup>4</sup>Kementerian Agama RI, "Al-Qur'an Terjemah Al-Na>fi'" (Yogyakarta: Crimea Quran, 2016), h. 542.

<sup>5</sup>M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Edisi Ringkas* (Jakarta: Lentera Hati, 2019), h. 873.

<sup>6</sup>Muslim bin al-Hajjāj al-Qushayrī, *Ṣaḥīḥ Muslim*, no. 2699, Kitāb al-Dhikr wa al-Du'ā' wa al-Tawbah wa al-Istighfār, Bāb Faḍl al-Ijtimā' 'Alā Tilāwat al-Qur'ān wa 'Alā al-Dhikr.

<sup>7</sup>M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah Edisi Ringkas* (Jakarta: Lentera Hati, 2019), h. 873.

dunia melalui manfaatnya, maupun di akhirat karena mendekatkan kepada hidayah dan surga Allah swt.

Tiga bentuk pendidikan meliputi formal, nonformal, dan informal. Pendidikan formal memiliki sistem terstruktur dan berjenjang, berlangsung di sekolah atau perguruan tinggi dari jenjang dasar hingga tinggi<sup>8</sup>. Pendidikan nonformal bersifat fleksibel tetapi tetap terstruktur, bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan melalui kegiatan-kegiatan positif<sup>9</sup>. Pendidikan informal terjadi secara alami dalam keluarga atau lingkungan, tanpa sistem tertentu. Dalam sejarah Islam, pendidikan informal berkembang melalui diskusi Al-Qur'an yang dipimpin oleh orang-orang berilmu untuk memahami maknanya<sup>10</sup>. TPA (Taman Pendidikan Al-Qur'an) sebagai pendidikan non formal berfungsi sebagai pelengkap pendidikan formal dengan fokus pada pembelajaran agama, khususnya akhlak dan Al-Qur'an. Pendidikan nonformal ini menggunakan metode yang fleksibel namun terstruktur.

Pembelajaran dapat merangsang seseorang untuk mengorganisasikan dan mengintegrasikan pengalaman baru sebagai alat memperoleh informasi dalam belajar<sup>11</sup>. Guru dituntut memiliki keterampilan mengajar yang terintegrasi antara teori, praktik, materi, dan metode secara fungsional dan interaktif, sehingga peserta didik mengalami perubahan dari tidak tahu menjadi tahu<sup>12</sup>. Seperti penggunaan

---

<sup>8</sup>Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Dapat diakses di <https://static.buku.kemdikbud.go.id/> (Diakses pada 02 Desember 2024).

<sup>9</sup>Raudatus Syaadah, M. Hady Al Asy Ary, Nurhasanah Silitonga, Siti Fauziah Rangkuty. "Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal dan Pendidikan Informal", *PEMA: Jurnal Pendidikan dan Pengabdian kepada Masyarakat*, Vol. 2, No. 2 (2022), h. 125.

<sup>10</sup>July Amaliya Nasucha, "Pendidikan Islam Formal, Informal, dan Non Formal", (2019), h. 7

<sup>11</sup>Kaswono, "*Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan sumber belajar*" (Depok: Raja Grafindo, 2017), h. 21.

<sup>12</sup> Usman et al., *Cooperative Learnings Dan Komunikasi Interpersonal*, 2019.

media pembelajaran yang menarik yang dapat mendukung interaksi dan memotivasi santri untuk lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi informasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam dunia pendidikan<sup>13</sup>. Pemanfaatannya berperan krusial dalam menunjang proses pembelajaran, meningkatkan efektivitas, serta memperkaya kualitas pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan masa kini dituntut untuk memanfaatkan teknologi modern yang terus berkembang seiring kemajuan ilmu pengetahuan. Teknologi tidak hanya mempermudah peserta didik dalam memahami konsep dan gejala kehidupan, tetapi juga memungkinkan pembelajaran berlangsung secara fleksibel, personal, dan relevan dengan kebutuhan zaman<sup>14</sup>.

Evaluasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan santri dan menjadikan proses belajar lebih menarik. Quizizz<sup>15</sup> merupakan salah satu aplikasi yang banyak dimanfaatkan untuk keperluan evaluasi, karena menghadirkan pengalaman belajar berbasis permainan yang menyenangkan serta mendorong santri menjadi lebih aktif dan fokus selama mengikuti pembelajaran.

Saat ini, metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan tanya jawab masih dominan digunakan di TPA. Pendekatan ini sering kali membuat santri menjadi pasif dan kurang antusias dalam proses belajar. Sebagai alternatif,

---

<sup>13</sup>Usman, Zulfah, Hardiyanti, Zam Zam, Qadaruddin, "Literasi Digital dan *Mobile Learning*" (Parepare: IAIN Parepare Press, 2022), h. 63..

<sup>14</sup>Amrina, Adam Mudinillah, Ega Putri Handayani, Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab Di MAN Gunung Padang Panjang. Vol. 6 No. 2 (2021) Hlm: 101-116," *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah* 6, no. 2 (2021): 101–16.

<sup>15</sup>Quizizz adalah aplikasi berbasis game interaktif yang menyenangkan dan efektif sebagai media pembelajaran. Menurut Dewi dalam Andra, pembelajaran berbasis permainan mampu merangsang komponen visual dan verbal, sehingga meningkatkan daya tarik pembelajaran. Quizizz dapat digunakan untuk menyampaikan materi dan evaluasi pembelajaran secara menarik. Aplikasi ini dilengkapi fitur seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menghibur, serta memungkinkan persaingan antar peserta didik untuk memotivasi keterlibatan aktif. Lihat M. Andra Aditiyawarman WD, dkk, "Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran", h. 27.

penggunaan media interaktif seperti quizizz dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif santri. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Handina<sup>16</sup> menunjukkan bahwa penggunaan quizizz sebagai media digital berbasis permainan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran di sekolah dasar. Siswa menjadi lebih antusias, fokus, dan terlibat dalam diskusi kelas setelah diterapkannya quizizz sebagai media pembelajaran

Proses pembelajaran yang cenderung monoton membuat guru berharap santri dapat memahami materi dengan baik dan menunjukkan semangat dalam evaluasi. Namun, kenyataannya motivasi santri sering kali rendah, terutama ketika proses evaluasi dianggap membosankan dan kurang menarik. Penggunaan media yang interaktif dan menyenangkan dapat menjadi solusi untuk menjembatani harapan guru dengan kenyataan keterlibatan santri di lapangan. Penelitian oleh Afiatun<sup>17</sup> menunjukkan bahwa penerapan quizizz sebagai media evaluasi interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V pada pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar dan hasil belajar siswa setelah menggunakan quizizz.

Generasi saat ini umumnya menguasai alat digital, meskipun demikian, masih terdapat santri di lingkungan TPA yang belum terbiasa dengan teknologi pendidikan modern. Oleh karena itu, diperlukan bimbingan secara bertahap agar mereka mampu memanfaatkan media digital dalam pembelajaran, sekaligus mengembangkan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan

---

<sup>16</sup>D. Handina, M. Reza. "Penerapan Media Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Sekolah Dasar." *Arden Jaya Journal of Education*, Vol. 2, No 1, (2025), h. 45.

<sup>17</sup>N. Afiatun, R. N. Sari. "Penggunaan Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia." *Journal of Educational Research*, Vol. 6, No. 2, (2024), h. 88.

pemecahan masalah. Penelitian oleh Zuliana<sup>18</sup> menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi quizizz pada mata kuliah Bahasa Arab Profesi di UIN Raden Intan Lampung dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa dengan bimbingan yang tepat, penggunaan teknologi pendidikan modern dapat membantu santri dalam mengembangkan keterampilan abad 21.

Evaluasi pembelajaran sering kali dipersepsikan sebagai kegiatan yang menegangkan bagi santri. Padahal, dengan kemasan yang menarik, proses evaluasi dapat menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Quizizz, sebagai media evaluasi berbasis permainan, menawarkan alternatif yang tidak hanya mengukur pemahaman, tetapi juga mampu membangkitkan antusiasme belajar santri. Penelitian oleh Sari<sup>19</sup> menunjukkan bahwa penggunaan media quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan quizizz sebagai media evaluasi.

Pemilihan media pembelajaran dan evaluasi yang tepat sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran akhlak di TPA. Media yang sesuai dengan karakteristik santri dan materi yang diajarkan dapat memperjelas konsep, meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Kegiatan pembelajaran di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) idealnya mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, dinamis, dan mendorong keterlibatan aktif santri. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh pendekatan

---

<sup>18</sup>N. Zuliana. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Arab Profesi." *Bustanul Ulum: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, Vol. 5, No. 1, (2024), h. 21.

<sup>19</sup>A. D. Sari, T. Wahyuni. "Penerapan Quizizz sebagai Media Evaluasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Engang Pendidikan*, Vol. 10, No. 3, (2024), h 103.

konvensional seperti ceramah dan tanya jawab. Pendekatan ini cenderung membuat santri menjadi pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran<sup>20</sup>. Kondisi tersebut mengindikasikan adanya kesenjangan antara harapan dan realitas proses belajar, sehingga dibutuhkan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif guna meningkatkan partisipasi santri. Salah satu alternatifnya adalah dengan memanfaatkan media digital berbasis permainan seperti quizizz.

Guru memiliki harapan agar santri tidak hanya memahami materi dengan baik, tetapi juga menunjukkan semangat belajar yang tinggi, terutama saat proses evaluasi. Namun kenyataannya, motivasi belajar santri masih rendah, karena proses evaluasi sering dianggap membosankan dan tidak menyenangkan<sup>21</sup>. Berdasarkan *Self-Determination Theory*, motivasi intrinsik akan tumbuh apabila peserta didik merasa memiliki kebebasan, tantangan, dan keterlibatan dalam proses belajar<sup>22</sup>. Dengan demikian, dibutuhkan media evaluasi yang mampu menumbuhkan motivasi tersebut melalui pendekatan yang lebih menarik dan menyenangkan, seperti quizizz.

Kondisi lainnya menunjukkan bahwa meskipun secara umum generasi saat ini dikenal akrab dengan teknologi digital, sebagian santri TPA masih belum terbiasa menggunakan perangkat digital dalam kegiatan belajar. Hal ini menunjukkan adanya ketimpangan antara kemampuan digital yang diharapkan pada generasi masa kini dan kenyataan di lapangan. Maka dari itu, integrasi media pembelajaran berbasis teknologi perlu dilakukan secara bertahap dan terarah agar

---

<sup>20</sup>Mahdum, Syahril, dan Yusnita, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 22, no. 2, 2020, h. 154.

<sup>21</sup>Fitriani, Rina, "Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat dan Hasil Belajar," *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 10, no. 1, 2019, h. 88.

<sup>22</sup>Ryan, Richard M., dan Edward L. Deci, "Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being," *American Psychologist*, vol. 55, no. 1, h. 68.

dapat melatih keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, serta literasi digital bagi santri<sup>23</sup>.

Persepsi negatif terhadap evaluasi pembelajaran juga menjadi tantangan tersendiri. Evaluasi sering kali dianggap sebagai beban dan proses yang menegangkan oleh santri. Padahal, evaluasi seharusnya dapat dikemas sebagai kegiatan yang menyenangkan dan memotivasi. Di sinilah *Theory of Technology-Based Evaluation* menjadi relevan, karena teori ini menekankan bahwa pemanfaatan teknologi dapat meningkatkan efektivitas evaluasi pembelajaran melalui pendekatan yang menarik dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik<sup>24</sup>. Pendekatan evaluasi berbasis teknologi tidak hanya membantu mengatasi resistensi terhadap evaluasi, tetapi juga menjadikan proses tersebut sebagai sarana untuk menumbuhkan semangat belajar, keterlibatan, dan kepuasan belajar di kalangan santri.

Terdapat beberapa gap atau celah dalam penelitian sebelumnya yang menjadikan penelitian ini penting untuk dilakukan. Salah satu di antaranya adalah minimnya kajian yang dilakukan di lembaga pendidikan nonformal seperti TPA. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Sulastri, Zafi, dan Pusparani masih berfokus pada lembaga pendidikan formal seperti sekolah atau madrasah. Padahal, TPA sebagai lembaga pendidikan nonformal berbasis agama juga memiliki tantangan dan karakteristik peserta didik yang berbeda, terutama dalam hal latar belakang digital, motivasi intrinsik, serta pendekatan pembelajaran nilai-nilai. Penelitian ini mengisi kekosongan dengan mengeksplorasi penggunaan quizz

---

<sup>23</sup>Yusuf Heriyanto, Iif Alfiatul Mukaromah, Atipa Muji, "Penerapan Inovasi Pembelajaran Melalui Teknologi Informasi Berbasis Komunitas Santri di Pondok Pesantren Takfidzul Qur'an Ibnu Mas'ud Purbalingga," *ICODEV: Indonesian Community Development Journal* 6, no. 1 (2025), h. 56.

<sup>24</sup>MacDonald, Carolyn J. et al., "Technology-Based Evaluation: Concepts and Practices," *Canadian Journal of Learning and Technology*, vol. 27, no. 3, 2001, h. 33.

dalam konteks TPA, khususnya pada pembelajaran akhlak, yang belum banyak dibahas secara mendalam dalam studi terdahulu.

Kurangnya fokus pada aspek afektif (Motivasi Belajar) sebagaimana penelitian sebelumnya umumnya lebih menitikberatkan pada hasil belajar kognitif atau efektivitas quizizz sebagai alat evaluasi dari sisi akademik (seperti penelitian Sulastri, Zafi, dan Pusparani). Sementara aspek afektif, terutama motivasi belajar, belum menjadi fokus utama. Penelitian ini mengisi gap dengan menyoroti bagaimana quizizz dapat mempengaruhi motivasi belajar santri, yang sangat penting dalam pembelajaran akhlak dan pembentukan karakter, terutama di jenjang usia dini di TPA.

Kurangnya penelitian dengan desain *Pre-Eksperimen* untuk mengukur pengaruh motivasi. Beberapa penelitian terdahulu, seperti oleh kurniawati (kualitatif) atau Pusparani (PTK), belum menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimental yang memungkinkan pengukuran pengaruh secara statistik terhadap motivasi. Dalam penelitian ini digunakan desain pre-eksperimental dan angket motivasi berskala *likert*, sehingga dapat menguji perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan quizizz secara terukur dan objektif. Ini menjadi kontribusi metodologis baru, karena pendekatan semacam ini masih jarang digunakan untuk mengukur aspek motivasi belajar santri, khususnya dalam pendidikan akhlak di TPA.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan (*research gap*) yang telah disebutkan sebelumnya dan mengkaji sejauh mana penggunaan quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak dapat meningkatkan motivasi evaluasi belajar santri TPA Al-Falah Bera, Kabupaten Soppeng. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar santri antara sebelum dan sesudah penggunaan quizizz.

Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi dalam mengisi kekosongan kajian mengenai evaluasi pembelajaran akhlak berbasis teknologi di lingkungan pendidikan nonformal seperti TPA, yang selama ini lebih banyak difokuskan pada pelajaran akademik formal.

Penggunaan quizzizz dalam pembelajaran memang telah banyak diteliti, namun sebagian besar penelitian tersebut lebih fokus pada mata pelajaran akademik seperti matematika, sains, atau bahasa<sup>25</sup>. Sedangkan, pembelajaran akhlak yang memiliki karakteristik khusus sebagai materi moral dan etika, belum banyak mendapat perhatian dalam konteks evaluasi menggunakan aplikasi ini, terutama pada tingkat pendidikan agama seperti TPA (Taman Pendidikan Al-Qur'an). Hal ini membuka peluang untuk menjelajahi bagaimana penggunaan quizzizz dapat memberikan efek dalam meningkatkan motivasi belajar santri pada pembelajaran akhlak, yang merupakan bagian penting dari pendidikan agama di TPA.

Alasan utama penggunaan quizzizz adalah relevansi teknologi di era digital saat ini, di mana sebagian besar anak-anak dan pelajar telah terbiasa menggunakan perangkat teknologi, khususnya *smartphone*. Dengan pemanfaatan aplikasi berbasis teknologi ini, santri diharapkan tidak hanya lebih termotivasi, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan digital mereka. Tampilan antarmuka quizzizz yang interaktif dan variatif diyakini lebih menarik dibanding metode konvensional. Selain itu, TPA Al-Falah Bera merupakan salah satu TPA di Kabupaten Soppeng yang menerapkan pembelajaran agama Islam dengan pola yang menyerupai madrasah. Salah satu fokus utamanya adalah pembelajaran akhlak, yang masuk dalam kurikulum TPA pada bagian *dinul Islam*, pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dasar kepada santri tentang pentingnya nilai-nilai moral

---

<sup>25</sup>Ananda Latifah, Ismah, Hera Humaira Wahdah, Hastri Rosiyanti “Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Quizziz pada Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi”, *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, h. 1741.

dalam kehidupan sehari-hari. Penanaman akhlak ini bukan hanya bertujuan untuk membentuk karakter individu yang baik, tetapi juga sebagai langkah strategis dalam membangun generasi yang memiliki integritas, rasa tanggung jawab, dan kemampuan untuk menjunjung tinggi nilai-nilai keislaman.

Dari uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Akhlak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Santri TPA Al-Falah Bera Kabupaten Soppeng”.

### ***B. Identifikasi Masalah***

Berikut beberapa identifikasi masalah dari penelitian ini diantaranya:

1. Kurangnya penelitian tentang penggunaan quizizz dalam pembelajaran Akhlak, karena sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada mata pelajaran akademik seperti matematika, sains, dan bahasa, sedangkan kajian tentang efektivitas quizizz dalam pembelajaran akhlak masih terbatas khususnya dalam hal evaluasi pembelajaran.
2. Motivasi belajar santri yang masih perlu ditingkatkan, pembelajaran akhlak di TPA sering kali dilakukan dengan metode konvensional yang kurang interaktif, sehingga ada kemungkinan santri mengalami kejenuhan atau kurangnya motivasi dalam belajar.
3. Belum diketahui pengaruh penggunaan quizizz terhadap motivasi belajar santri, apakah penggunaan quizizz dapat memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar santri TPA, khususnya dalam pembelajaran akhlak, masih perlu diteliti lebih lanjut.
4. Tantangan dalam integrasi teknologi dalam pendidikan nonformal, Meskipun teknologi berkembang pesat, penerapannya dalam pendidikan nonformal seperti di TPA masih menghadapi berbagai kendala, seperti

ketersediaan perangkat, serta penerimaan santri terhadap teknologi dalam pembelajaran.

5. Kebutuhan media pembelajaran yang interaktif dan relevan, karena media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik santri TPA diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar santri.

### ***C. Rumusan Masalah***

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan intisari yang akan dijadikan sebagai pokok permasalahan dalam penulisan tesis ini sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak dapat meningkatkan motivasi belajar santri TPA Al-Falah Bera, Kabupaten Soppeng?
2. Apakah terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar santri TPA Al-Falah Bera, Kabupaten Soppeng antara sebelum dan sesudah penggunaan quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak?

### ***D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup***

#### **1. Definisi Operasional Variabel**

Definisi operasional variabel adalah penjabaran variabel ke dalam indikator-indikator yang dapat diukur secara empiris, sehingga memudahkan proses pengamatan dan pengumpulan data dalam penelitian.

Definisi operasional variabel dalam penelitian kuantitatif merupakan uraian rinci mengenai suatu variabel yang dijelaskan melalui indikator-indikator yang dapat diukur secara numerik. Definisi ini digunakan untuk memastikan bahwa setiap variabel dapat dianalisis secara objektif dan konsisten melalui prosedur pengukuran yang telah ditetapkan.

Definisi operasional bertujuan untuk memperjelas fokus penelitian yang akan dikaji. Uraian lengkapnya disajikan sebagai berikut:

a. Variabel X: Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Akhlak

Penggunaan quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak adalah penerapan media digital berbasis kuis interaktif yang digunakan oleh pendidik untuk melakukan penilaian secara menyenangkan, cepat, dan menarik. Variabel ini tidak diukur tetapi diberikan sebagai perlakuan (intervensi), untuk melihat pengaruh dari variabel Y.

b. Variabel Y (Dependen): Motivasi Belajar Santri

Motivasi belajar santri adalah dorongan internal dan eksternal yang memengaruhi keinginan, semangat, dan ketekunan santri dalam mengikuti evaluasi pembelajaran akhlak. Variabel ini diukur melalui indikator berikut:

- 1) Minat atau ketertarikan dalam mengikuti evaluasi akhlak.
- 2) Partisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Rasa senang atau percaya diri saat mengikuti evaluasi pembelajaran.
- 4) Harapan atau tujuan pribadi yang ingin dicapai melalui evaluasi pembelajaran akhlak.
- 5) Kemandirian dan kegigihan dalam menyelesaikan tugas

Instrumen pengukuran menggunakan angket berskala Likert (1–5), mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju.

## **2. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini adalah Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Akhlak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Santri TPA Al-Falah Bera Kabupaten Soppeng.

Tabel 1.1 Ruang Lingkup Penelitian

No	Variabel	Indikator	Deskripsi
1.	Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Akhlak	Frekuensi Penggunaan	Seberapa sering quizizz digunakan dalam evaluasi pembelajaran akhlak
		Kemudahan Penggunaan	Tingkat Kemudahan Santri dalam Mengakses dan Menjawab Soal di Quizizz
		Daya Tarik Media	Tampilan dan Fitur Quizizz dapat Menarik Perhatian Santri
		Respon dan Antusiasme Santri	Tingkat Keterlibatan dan Semangat Santri Saat Mengikuti Kuis
		Umpan Balik Hasil Evaluasi	Kejelasan dan Kecepatan Informasi Hasil yang Diberikan oleh Quizizz.
2	Motivasi Belajar Santri	Minat atau Ketertarikan	Tingkat Ketertarikan Santri terhadap Evaluasi Pembelajaran Akhlak sebagai Salah Satu Bentuk Motivasi Belajar
		Partisipasi Aktif	Keterlibatan Santri yang Didorong oleh Motivasi Belajar dalam Mengikuti Evaluasi Pembelajaran Akhlak
		Rasa Senang dalam Evaluasi Pembelajaran	Tingkat Kenyamanan, Kebahagiaan, dan Dorongan Internal saat Mengikuti Evaluasi Pembelajaran Akhlak

Tabel 1.1 Ruang Lingkup Penelitian

	Harapan atau Tujuan	Keinginan dan Kemauan Santri yang Tercermin dalam Upaya Menyelesaikan Tugas sebagai Wujud dari Motivasi Belajar
	Kemandirian dan Kegigihan	Mendorong Tujuan Pribadi Santri dalam Mengikuti Evaluasi Pembelajaran Akhlak melalui Peningkatan Motivasi Belajar

### ***E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian***

#### **1. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis:

- a. Penggunaan quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak apakah dapat meningkatkan motivasi belajar santri TPA Al-Falah Bera, Kabupaten Soppeng.
- b. Menganalisis apakah terdapat peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar santri TPA Al-Falah Bera, Kabupaten Soppeng antara sebelum dan sesudah penggunaan quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak.

#### **2. Kegunaan Penelitian**

- a. Kegunaan ilmiah, dapat menambah wawasan keilmuan dan menjadi sumbangan pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan teknologi.
- b. Kegunaan praktis, diharapkan dapat menjadi sumber rujukan bagi peneliti lainnya terutama dalam meningkatkan pendidikan di Indonesia. Selain itu, kegunaan penelitian ini juga menjadi salah satu syarat yang ditujukan kepada penulis untuk meraih gelar Sarjana Magister Pendidikan.

#### **F. Garis Besar Isi Tesis**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak terhadap peningkatan motivasi belajar santri di TPA Al-Falah Bera. Latar belakang penelitian ini didasari oleh pentingnya evaluasi yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan semangat belajar santri, khususnya dalam mata pelajaran akhlak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-eksperimen dan desain *one group pretest-posttest*. Instrumen yang digunakan adalah angket motivasi belajar berbasis skala *likert*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan motivasi belajar santri setelah penerapan quizizz sebagai media evaluasi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, dan disarankan agar pendidik mempertimbangkan penggunaan media digital serupa dalam proses pembelajaran khususnya dalam hal evaluasi pembelajaran.

## BAB II

### LANDASAN TEORETIS

#### **A. Penelitian yang Relevan**

Penyusunan sebuah karya ilmiah memerlukan berbagai dukungan, mulai dari sumber rujukan yang relevan dengan topik penelitian. Sebelum penulis melaksanakan riset, terlebih dahulu dilakukan kajian terhadap karya-karya ilmiah yang memiliki hubungan atau keterkaitan dengan pembahasan yang diangkat.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Sulastris dengan judul *“Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”* menunjukkan bahwa penggunaan quizizz secara daring mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur efektivitas quizizz sebagai media evaluasi selama pembelajaran daring, khususnya pada masa pandemi, dan terbukti dapat meningkatkan keterlibatan serta hasil akhir siswa secara akademik<sup>1</sup>.

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa quizizz efektif digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran, namun fokus utama penelitian Sulastris terletak pada hasil belajar kognitif dalam konteks pendidikan formal dan daring. Berbeda dengan penelitian ini yang menitikberatkan pada peningkatan motivasi belajar santri sebagai aspek afektif, khususnya dalam pembelajaran akhlak di lingkungan nonformal seperti TPA (Taman Pendidikan Al-Qur'an). Penelitian ini juga dilakukan secara luring (tatap muka), sehingga memberikan perspektif berbeda

---

<sup>1</sup>Sulastris. “Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 7, No. 1, (2020).

tentang bagaimana quizizz dapat diintegrasikan secara langsung di kelas dengan santri yang memiliki latar belakang digital yang beragam.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi dengan judul *“Penggunaan Media Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19”* menunjukkan bahwa media quizizz dapat menjadi alternatif evaluasi yang efektif dalam situasi pembelajaran daring. Dalam penelitiannya, Pratiwi menekankan pada konteks pandemi yang menuntut guru dan siswa untuk beradaptasi dengan platform digital guna menjaga kontinuitas proses belajar-mengajar. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan quizizz mampu meningkatkan partisipasi siswa dan memperlancar proses evaluasi pembelajaran secara daring<sup>2</sup>.

Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian yang peneliti lakukan, karena sama-sama menggunakan media quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan mendasar dari sisi konteks dan fokus pembelajaran. Penelitian Pratiwi lebih berorientasi pada efektivitas media quizizz dalam pembelajaran daring secara umum pada masa pandemi, sementara penelitian penulis berfokus pada penggunaan quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak di TPA (Taman Pendidikan Al-Qur’an), serta menekankan pada aspek peningkatan motivasi belajar santri sebagai indikator keberhasilannya. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kontribusi baru dalam pemanfaatan quizizz, khususnya dalam ranah pendidikan keagamaan nonformal dan pembelajaran nilai-nilai akhlak.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Zafi dengan judul *“Efektivitas Platform Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus”* mengungkapkan bahwa penggunaan quizizz sebagai media evaluasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Penelitian ini dilakukan di jenjang pendidikan formal, yaitu Madrasah

---

<sup>2</sup>N. Pratiwi. “Penggunaan Media Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19”. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, Vol. 3, no. 2, (2021).

Aliyah, dan menunjukkan bahwa penerapan media digital seperti quizizz mampu menarik minat belajar peserta didik serta mempermudah guru dalam melakukan evaluasi secara interaktif dan efisien<sup>3</sup>.

Penelitian tersebut memiliki kedekatan topik dengan penelitian penulis, yaitu sama-sama mengkaji penggunaan quizizz dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Namun demikian, perbedaan yang mencolok terletak pada subjek dan lingkungan pendidikan. Penelitian Zafi dilakukan di lingkungan madrasah formal, sementara penelitian penulis dilaksanakan di TPA Al-Falah Bera, yang merupakan lembaga pendidikan nonformal. Selain itu, penelitian ini tidak hanya menilai efektivitas dari sisi hasil belajar, tetapi juga menekankan pada peningkatan motivasi belajar santri, yang merupakan aspek penting dalam pembelajaran akhlak di usia dini. Oleh karena itu, penelitian penulis memberikan perspektif baru dalam pengaplikasian quizizz, khususnya di lembaga nonformal yang berbasis pendidikan agama.

Keempat, Penelitian yang dilakukan oleh Nur Indah Kurniawati dan tim dengan judul "*Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI di SMPN 19 Surabaya*" bertujuan untuk menganalisis penggunaan quizizz sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), terutama dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Dengan menggunakan metode kualitatif, penelitian ini mengumpulkan data melalui wawancara dan observasi<sup>4</sup>.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan quizizz mempermudah guru dalam menyusun soal yang variatif, sesuai dengan kompetensi dasar, serta

---

<sup>3</sup>M. Zafi "Efektivitas Platform Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus". *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 10, No. 1, (2022).

<sup>4</sup>Nur Indah Kurniawati, Fathur Rohman, Muhammad Fahmi. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI di SMPN 19 Surabaya", *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 4, No. 4, (2024).

memberikan umpan balik langsung kepada peserta didik. Selain itu, aplikasi ini juga meningkatkan interaktivitas dan motivasi siswa, terbukti dari peningkatan partisipasi mereka dalam evaluasi pembelajaran. Meskipun terdapat tantangan seperti ketergantungan pada koneksi internet, quizizz tetap menjadi solusi yang fleksibel dan efektif dalam mendukung pembelajaran yang lebih dinamis.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan karena sama-sama meneliti pemanfaatan quizizz dalam pembelajaran PAI. Namun, perbedaannya terletak pada fokus penelitian, studi ini menitikberatkan pada fungsi quizizz sebagai media evaluasi, sedangkan penelitian yang sedang dilakukan lebih menyoroti pengaruh penggunaan quizizz terhadap motivasi belajar santri dalam pembelajaran Akhlak di TPA. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sementara penelitian yang dilakukan saat ini menggunakan metode pre-eksperimen dengan skala likert dalam angket motivasi. Dengan demikian, penelitian ini menjadi referensi penting dalam memahami efektivitas quizizz dalam evaluasi pembelajaran agama, namun masih diperlukan kajian lebih lanjut mengenai dampaknya terhadap motivasi belajar santri di TPA.

Kelima, Penelitian yang dilakukan oleh Pusparani dengan judul *“Media Quizizz sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon”* mendeskripsikan penggunaan quizizz sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil evaluasi pembelajaran dengan menggunakan quizizz sebagai media yang menyenangkan bagi siswa<sup>5</sup>.

Menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, dengan dua pertemuan

---

<sup>5</sup>Herlina Pusparani, “Media Quizizz sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon”, *Jurnal Tunas Nusantara*, Vol. 2, No. 2 (2020).

pembelajaran pada masing-masing siklus. Pada setiap pertemuan, peserta didik mengerjakan evaluasi pembelajaran melalui quizizz untuk melihat peningkatan hasil belajar mereka.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan karena membahas pemanfaatan quizizz dalam evaluasi pembelajaran. Namun, terdapat perbedaan fokus, di mana penelitian ini lebih menekankan pada peningkatan hasil evaluasi pembelajaran siswa SD melalui PTK, sementara penelitian yang dilakukan saat ini lebih berfokus pada pengaruh quizizz terhadap motivasi belajar santri dalam pembelajaran Akhlak di TPA menggunakan pendekatan pre-eksperimen dengan skala Likert dalam angket motivasi. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi referensi dalam memahami efektivitas quizizz sebagai media evaluasi, tetapi masih diperlukan kajian lebih lanjut mengenai dampaknya terhadap motivasi belajar dalam konteks pendidikan agama di TPA.

Pengumpulan data sekunder dalam penelitian ini, peneliti menggunakan berbagai literatur yang relevan dengan fokus penelitian<sup>6</sup>. Salah satu sumber sekunder yang dijadikan acuan adalah sebagai berikut:

Pertama, buku yang ditulis oleh Sardiman, A.M. berjudul *“Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar”*<sup>7</sup> membahas secara komprehensif tentang motivasi belajar, yang merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran. Dalam buku ini, motivasi belajar diuraikan sebagai dorongan internal maupun eksternal yang memengaruhi tujuan setiap individu dalam belajar serta strategi yang digunakan untuk mencapai perubahan perilaku yang diharapkan. Sardiman juga menjelaskan bagaimana motivasi dapat mendorong individu untuk bertindak secara

---

<sup>6</sup>Sumardi Suryabrata, *“Metodologi Penelitian”*, (Jakarta Rajawali Pers, 2016), h. 39.

<sup>7</sup>Sardiman A. M, *“Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar”* (Jakarta: Rajawali Pers, 2020).

aktif dalam mencapai keberhasilan belajar, dengan memperhatikan aspek-aspek seperti kebutuhan, minat, dan penguatan positif.

Buku tersebut memberikan panduan praktis bagi pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, di mana motivasi tidak hanya dihasilkan dari dorongan pribadi peserta didik tetapi juga dari interaksi efektif antara pendidik dan peserta didik. Dengan pendekatan yang mendalam, buku ini menyoroti pentingnya memahami perbedaan individu dalam merespons motivasi sehingga pembelajaran dapat lebih adaptif dan berorientasi pada hasil.

Kedua, buku yang ditulis oleh Usman dan kawan-kawan berjudul "*Literasi Digital dan Mobile Learning*"<sup>8</sup> membahas secara komprehensif konsep literasi digital dan penerapannya dalam dunia pendidikan. Buku ini mengulas literasi digital sebagai salah satu sumber belajar yang penting dalam menghadapi tantangan globalisasi, serta tren *mobile learning* yang semakin berkembang di berbagai lembaga pendidikan.

Peneliti juga menyoroti integrasi kelas digital dalam pengembangan *e-learning*, memberikan wawasan tentang bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan fleksibel. Selain itu, buku ini membahas manfaat *digital learning*, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris, serta peran *mobile learning* sebagai pendekatan inovatif untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris peserta didik.

Melalui pembahasannya, buku tersebut tidak hanya mengungkap potensi teknologi digital dalam mendukung pembelajaran, tetapi juga memberikan panduan praktis untuk memanfaatkan *mobile learning* dan *e-learning* secara optimal di era digital.

---

<sup>8</sup>Usman, Zulfah, Hardiyanti, Zam Zam, Qadaruddin. "Literasi Digital Dan Mobile" (Parepare: IAIN Parepare Press, 2022).

Ketiga, Buku yang ditulis oleh Wardana dan Ahdar Djamaluddin berjudul “*Belajar dan Pembelajaran: Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*”<sup>9</sup> membahas secara mendalam berbagai teori belajar dan pembelajaran. Buku ini juga mengulas pandangan dari berbagai ahli yang menawarkan perspektif beragam tentang teori belajar, memberikan wawasan komprehensif mengenai konsep, desain, dan model pembelajaran yang berkontribusi pada peningkatan prestasi belajar.

Dengan pendekatan yang sistematis, buku ini menjadi sumber referensi yang penting bagi pendidik dan peneliti dalam memahami dasar-dasar teori pembelajaran serta aplikasinya dalam konteks pendidikan. Oleh karena itu, buku ini digunakan sebagai salah satu referensi utama dalam mendukung penelitian yang sedang dilakukan, khususnya untuk memberikan landasan teoretis yang kuat terkait metode dan pendekatan pembelajaran.

### **B. Analisis Teoretis Variabel**

Tesis ini berjudul: “Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Akhlak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Santri TPA Al-Falah Bera Kabupaten Soppeng”. Adapun analisis teoretis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Teori Evaluasi Berbasis Teknologi (*Theory of Technology-Based Evaluation*)**

Konsep evaluasi berbasis teknologi dalam pembelajaran dikembangkan seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dunia pendidikan. Salah satu pendekatan yang banyak digunakan adalah *Game-Based Student Response System* (GSRS), yang menggabungkan elemen permainan dengan

---

<sup>9</sup>Wardana dan Ahdar Djamaluddin, "*Belajar Dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*" (CV. Kaafah Learning Center: Jakarta, 2021).

sistem respons siswa untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar<sup>10</sup>. Teori ini diperkenalkan oleh Alf Inge Wang, seorang akademisi dari Norwegian University of Science and Technology.

James Paul Gee, sebagaimana dikutip oleh Wang, berpendapat bahwa game yang dirancang secara efektif dapat berfungsi sebagai mesin pembelajaran (*learning machines*) yang mampu meningkatkan proses pendidikan. Ia menekankan bahwa permainan dan teknologi berbasis permainan memiliki potensi besar untuk diterapkan di berbagai lingkungan, termasuk sekolah, tempat kerja, dan keluarga, guna memperkaya pengalaman belajar. Menurutnya, salah satu keunggulan utama dari pembelajaran berbasis permainan adalah kemampuannya untuk menciptakan keterlibatan yang tinggi di kalangan peserta didik. Saat bermain, individu secara alami terdorong untuk menyelesaikan tantangan, mengembangkan strategi, dan mencapai tujuan tertentu, sehingga mereka memperoleh pengetahuan dan keterampilan tanpa merasa sedang belajar secara formal. Proses ini memungkinkan mereka untuk tetap termotivasi, fokus, dan menikmati pengalaman belajar, yang pada akhirnya meningkatkan efektivitas dan retensi informasi<sup>11</sup>. Dengan demikian, pembelajaran berbasis permainan tidak hanya membuat proses belajar lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong pembelajaran aktif dan mendalam tanpa tekanan yang berlebihan.

Permainan dapat diintegrasikan dalam pendidikan dengan tiga cara utama<sup>12</sup>:

- a. Mengganti tugas atau latihan tradisional dengan permainan yang menarik, memungkinkan guru untuk memantau kemajuan siswa secara real-time.

---

<sup>10</sup>Alf Inge Wang, "The Wear out Effect of a Game-Based Student Response System," Article in *Computers & Education*, Norwegian University of Science and Technology, 2015, h. 2.

<sup>11</sup>Alf Inge Wang, "*The Wear Out Effect of a Game-based Student Response System*", h. 2.

<sup>12</sup>Alf Inge Wang and Bian Wu, "Using Game Development to Teach Software Architecture", *International Journal of Computer Games Technology* 2011 (2011), h. 4.

- b. Menggunakan pengembangan permainan untuk membantu siswa mempelajari mata pelajaran lain.
- c. Mengintegrasikan permainan ke dalam kelas tradisional untuk meningkatkan pembelajaran, motivasi, dan keterlibatan siswa.

Penggunaan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran akhlak di TPA Al-Falah Bera dalam penelitian ini sejalan dengan gagasan dalam *Theory of Technology-Based Evaluation*. Quizizz merupakan salah satu bentuk konkret dari *Game-Based Student Response System* (GSRS) yang memadukan unsur evaluasi, teknologi, dan permainan dalam satu platform pembelajaran interaktif. Melalui fitur-fitur seperti *leaderboard*, avatar, efek suara, dan sistem poin, Quizizz menciptakan suasana kompetitif yang menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan partisipasi dan semangat belajar santri<sup>13</sup>.

Wang menjelaskan bahwa sistem berbasis permainan mampu menciptakan interaksi belajar yang adaptif dan partisipatif<sup>14</sup>. Hal ini didukung oleh temuan dalam penelitian ini, di mana santri menjadi lebih aktif dan antusias saat mengikuti evaluasi melalui quizizz. Motivasi mereka meningkat karena adanya dorongan intrinsik (ingin tahu dan berkompetisi secara sehat) dan ekstrinsik (ingin mendapatkan skor tinggi dan pujian). Evaluasi pun menjadi lebih bermakna karena tidak hanya mengukur aspek kognitif, tetapi juga membentuk sikap positif terhadap pelajaran akhlak.

James menekankan bahwa, permainan yang dirancang dengan baik dapat menjadi media pembelajaran efektif karena mendorong siswa berpikir strategis,

---

<sup>13</sup>E. Susanti dan S. Widodo, "Penerapan Media Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Masa Pandemi," *Jurnal Basicedu* 5, no. 6 (2021), h. 5385.

<sup>14</sup>Alf Inge Wang, "The Wear out Effect of a Game-Based Student Response System," Article in *Computers & Education*, Norwegian University of Science and Technology, 2015, h. 219.

menyelesaikan tantangan, dan membangun pemahaman tanpa tekanan<sup>15</sup>. Dalam konteks pembelajaran akhlak, strategi ini mendukung keterlibatan emosional santri yang penting untuk internalisasi nilai-nilai moral. Dengan demikian, integrasi quizizz dalam evaluasi akhlak mendukung terwujudnya pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

## 2. Teori Determinasi Diri (*Self-Determination Theory*)

Selain teori Evaluasi Berbasis Teknologi, penelitian ini juga sangat berkaitan dengan teori motivasi "*Self-Determination Theory*" yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan, menurutnya "teori determinasi diri" adalah teori motivasi manusia yang mencakup berbagai fenomena di seluruh gender, budaya, usia, dan status sosial ekonomi. Sebagai teori motivasi, *Self-Determination Theory* membahas apa yang mendorong perilaku manusia dan menggerakkannya untuk bertindak, serta bagaimana perilaku mereka diatur dalam berbagai domain kehidupan. Penjelasan *Self-Determination Theory* berfokus pada tingkat psikologis (bukan sosiologis atau fisiologis), menggunakan persepsi, kognisi, emosi, dan kebutuhan manusia sebagai prediktor hasil regulasi, perilaku, perkembangan, dan pengalaman<sup>16</sup>.

*Self-Determination Theory* dalam konteks penelitian ini memberikan kerangka yang kuat untuk memahami bagaimana penggunaan media evaluasi seperti quizizz dapat mempengaruhi motivasi belajar santri. Melalui fitur-fitur interaktif, umpan balik langsung, dan elemen gamifikasi yang ditawarkan quizizz, kebutuhan psikologis dasar yang dijelaskan dalam teori ini yakni kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan (*relatedness*) dapat terpenuhi. Ketika santri merasa memiliki kontrol terhadap proses evaluasi (otonomi), mendapatkan

---

<sup>15</sup>D. Setiawan & S. C. Wibawa, "Game-Based Learning dalam Pendidikan Islam: Strategi Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar," *Tadris: Jurnal Pendidikan Islam* 14, no. 2 (2019), h. 128.

<sup>16</sup>Edward L. Deci dan Richard M. Ryan, "Self-determination Theory" (University of Rochester, Rochester, NY, USA, 2015), h. 486.

penguatan atas keberhasilan mereka (kompetensi), dan merasakan kebersamaan atau persaingan yang sehat dengan teman sebaya (keterhubungan), maka motivasi intrinsik mereka cenderung meningkat<sup>17</sup>. Oleh karena itu, teori ini secara teoritis mampu menjelaskan bagaimana dan mengapa penggunaan teknologi evaluatif berbasis game seperti quizizz dapat mendorong peningkatan motivasi evaluasi dalam pembelajaran akhlak. Dalam teori ini, menetapkan tiga kebutuhan psikologis dasar yaitu:

a. Kebutuhan otonomi

Otonomi dalam konteks *Self-Determination Theory* merujuk pada kebutuhan seseorang untuk merasa memiliki kendali atas tindakannya sendiri, bertindak dengan kesadaran penuh, dan mengikuti nilai atau minat yang sejalan dengan diri mereka<sup>18</sup>. Dalam konteks ini santri memiliki kendali untuk menjawab soal dengan ritme mereka sendiri, yang meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap proses belajar.

b. Kebutuhan kompetensi

Kompetensi dalam *Self-Determination Theory* merupakan kebutuhan untuk merasa mampu dan efektif dalam mencapai tujuan<sup>19</sup>. *Feedback* langsung dari media quizizz membantu santri merasa mampu karena mereka dapat melihat hasil dan kemajuan mereka secara *real-time*.

c. Kebutuhan keterhubungan

Keterhubungan dalam *Self-Determination Theory* kebutuhan untuk merasa terhubung dengan orang lain secara sosial<sup>20</sup>. Fitur *leaderboard* dan *multiplayer*

---

<sup>17</sup>Edward L Decy dan Richard M Ryan, "*Self-determination Theory*", h. 486.

<sup>18</sup>Edward L Decy dan Richard M Ryan, "*Self-determination Theory*", h. 487.

<sup>19</sup>Edward L Decy dan Richard M Ryan, "*Self-determination Theory*", h. 487.

<sup>20</sup>Edward L Decy dan Richard M Ryan, "*Self-determination Theory*", h. 487.

dalam quizizz memungkinkan santri merasa terhubung dengan teman-teman mereka melalui kompetisi yang sehat.

Ketiga kebutuhan di atas, telah terbukti secara universal penting bagi kesehatan psikologis dan kesejahteraan. Pemenuhan kebutuhan dasar tersebut tidak hanya meningkatkan kesehatan psikologis tetapi juga memperkuat motivasi intrinsik, memfasilitasi internalisasi motivasi ekstrinsik, mendukung pengembangan orientasi kausalitas otonom, dan memperkuat aspirasi intrinsik dibandingkan aspirasi ekstrinsik. Di berbagai aspek kehidupan, individu yang kebutuhan psikologis dasarnya terpenuhi cenderung lebih termotivasi secara optimal, menunjukkan kinerja yang lebih baik, dan merasa lebih sehat secara fisik maupun mental<sup>21</sup>. Dalam konteks penelitian ini, kondisi tersebut menjadi sangat relevan karena penerapan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga mampu memenuhi kebutuhan psikologis santri melalui pendekatan yang interaktif, personal, dan menyenangkan. Hal ini membantu membentuk motivasi belajar yang lebih kuat, bertahan lama, dan berasal dari dorongan internal, bukan semata-mata karena tekanan eksternal atau kewajiban.

### **3. Penggunaan Quizizz sebagai Alat Evaluasi**

#### **a. Pengertian Quizizz**

Quizizz adalah *platform* berbasis web yang memungkinkan pembuatan kuis interaktif berbentuk permainan *multiplayer*. Media ini dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, *smartphone*, atau *tablet*, sehingga cocok untuk mendukung pembelajaran di kelas. Karena bersifat online, quizizz memerlukan koneksi internet yang stabil untuk digunakan. Aplikasi ini sering dimanfaatkan oleh guru sebagai alat penilaian formatif dengan memberikan kuis

---

<sup>21</sup>Edward L Decy dan Richard M Ryan, *Self-determination Theory*, h. 490-491.

yang dapat diikuti oleh santri dari berbagai jenjang usia. Selain itu, quizizz dilengkapi dengan fitur-fitur menarik yang diyakini mampu meningkatkan motivasi santri dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran termasuk dalam kategori pola pembelajaran nomor tiga, di mana media ditempatkan sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran yang setara dengan komponen lainnya. Pola pembelajaran yang diterapkan dan dioptimalkan melalui quizizz adalah pola multimedia interaktif. Aplikasi ini memiliki berbagai kelebihan yang tidak hanya bermanfaat sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai alat evaluasi. Misalnya, quizizz menyediakan data dan analisis statistik kinerja santri, yang dapat menunjukkan tingkat pemahaman santri terhadap materi. Hasil tersebut kemudian dapat dijadikan acuan untuk mengevaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Dengan demikian, quizizz menghadirkan inovasi dalam metode evaluasi guru sekaligus menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi santri<sup>22</sup>.

Aplikasi quizizz juga menyediakan berbagai fitur lain yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai sarana untuk memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Selain mengerjakan tugas, santri dapat menikmati proses pembelajaran yang terasa lebih ringan, karena aplikasi ini menghadirkan antarmuka yang segar dan dipenuhi elemen menyenangkan. Sebagai sebuah *platform* berbasis permainan, quizizz tak terlepas dari unsur kreatif, inovatif, petualangan, dan keseruan, yang mampu memotivasi serta menumbuhkan minat belajar santri<sup>23</sup>. Dengan demikian, penggunaan quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai

---

<sup>22</sup>Unik Hanifah Salsabilah, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA", *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, Vo 4, No. 2 (2020), h. 167.

<sup>23</sup>Unik Hanifah Salsabilah, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA", h. 167.

media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, yang secara tidak langsung dapat meningkatkan keterlibatan santri dalam proses belajar serta memperkuat pemahaman materi yang disampaikan.

Penggunaan quizizz sangat mudah, karena santri hanya perlu memasukkan kode permainan yang diberikan oleh guru atau pembuat kuis untuk dapat mengikuti kuis. Dengan demikian, santri tidak diwajibkan memiliki akun pribadi di aplikasi quizizz. Menurut Henry dalam Bekti, *platform* atau laman *web* quizizz memiliki dampak positif terhadap kegiatan pembelajaran. santri dapat mengerjakan kuis dengan cara yang terasa seperti bermain game, menciptakan suasana yang santai dan menyenangkan. Selain itu, kuis yang diberikan juga berfungsi sebagai metode guru untuk melatih kemampuan santri dalam memecahkan berbagai permasalahan<sup>24</sup>. Hal ini menunjukkan bahwa quizizz tidak hanya praktis dari segi penggunaan, tetapi juga efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi santri.

#### b. Tujuan Aplikasi Quizizz

Aplikasi quizizz dirancang dengan tujuan utama untuk meningkatkan motivasi belajar santri, khususnya dalam mengerjakan soal atau mengikuti evaluasi pembelajaran. Dengan fitur-fitur interaktif dan menarik, aplikasi ini berfungsi sebagai alat pendukung strategi pembelajaran yang efektif, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan tanpa mengurangi esensi dan tujuan dari proses pembelajaran itu sendiri. Quizizz membantu menciptakan suasana yang

---

<sup>24</sup>Bekti Mulatsih, "Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi COVID-19", *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Vol 5, No 1 h. 19.

lebih dinamis dan menarik, sehingga santri dapat belajar dengan semangat yang lebih tinggi sambil tetap fokus pada pencapaian hasil pembelajaran yang optimal<sup>25</sup>.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dipahami bahwa Quizizz tidak hanya dimanfaatkan sebagai media evaluasi semata, melainkan juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan santri selama proses pembelajaran berlangsung. Kehadiran elemen interaktif dalam aplikasi ini menjadikan aktivitas belajar terasa lebih hidup dan tidak membosankan, sehingga sangat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

#### c. Fitur-Fitur dalam Quizizz

Media Quizizz menawarkan sejumlah fitur yang dapat menunjang proses evaluasi pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan. Beberapa fitur unggulannya antara lain:

##### 1) Kecepatan dan Kemandirian Siswa

Siswa dapat mengerjakan soal sesuai dengan kecepatan masing-masing karena soal tampil di layar perangkat mereka secara individual, memungkinkan fokus dan evaluasi mandiri di akhir kuis<sup>26</sup>. Hal ini mendukung pembelajaran yang menyesuaikan tempo belajar siswa secara personal.

##### 2) Kustomisasi dan Akses Soal Publik

Guru dapat menyusun kuis sendiri atau menggunakan jutaan kuis publik yang telah dibuat oleh guru lain, serta menyesuaikan isi, tingkat kesulitan, waktu pengerjaan, dan jenis soal yang digunakan sesuai kebutuhan pembelajaran<sup>27</sup>.

---

<sup>25</sup>Syifa Agestrisna Nuramanah, Cecep Darul Iwan, Selamat Selamat, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," Bestari: Jurnal Studi Pendidikan Islam 17, no. 1 (2020), h. 120.

<sup>26</sup>Sulastris, "Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," Jurnal Teknologi Pendidikan, vol. 8, no. 2, 2020, h. 113.

<sup>27</sup>Pratiwi, "Penggunaan Media Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19," Jurnal Pendidikan dan Teknologi, vol. 3, no. 2, 2021, h. 147.

Fitur ini memberi fleksibilitas bagi guru dalam merancang evaluasi yang kontekstual dan relevan dengan capaian pembelajaran.

### 3) Fitur Interaktif dan Kolaboratif

Quizizz menyediakan fitur Teleportasi, yaitu pengambilan soal dari kuis lain secara selektif, serta *Lesson Mode*, yaitu presentasi interaktif dengan multimedia (gambar, audio, video, teks). Selain itu, guru juga dapat menyisipkan media visual dan suara dalam soal untuk meningkatkan keterlibatan siswa<sup>28</sup>.

### 4) Fleksibilitas Teknis

*Platform* ini memungkinkan impor soal dari Excel, cetak soal dalam PDF, serta akses *offline*, mendukung kemudahan penggunaan di berbagai kondisi. Quizizz juga terintegrasi dengan *Google Classroom*, *Edmodo*, dan aplikasi pembelajaran lainnya untuk kemudahan distribusi dan rekap nilai secara otomatis<sup>29</sup>. Fitur-fitur ini memberikan kemudahan teknis bagi guru, sehingga proses evaluasi dapat dilakukan secara lebih efisien dan adaptif terhadap berbagai situasi pembelajaran, baik daring maupun luring.

### 5) Jenis Soal yang Variatif

Quizizz mendukung berbagai format soal seperti Pilihan Ganda, *Checkbox*, Isian Singkat, Survei, dan Esai, sehingga dapat disesuaikan dengan karakter evaluasi yang diinginkan<sup>30</sup>.

---

<sup>28</sup>Zafi, "Efektivitas Platform Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus," *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 10, no. 1, 2022, h. 70.

<sup>29</sup>Pratiwi, "Penggunaan Media Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19," h. 149.

<sup>30</sup>Zafi, "Efektivitas Platform Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus," *Jurnal Pendidikan Islam*, vol. 10, no. 1, 2022, h. 71.

d. Tahapan Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Akhlak di TPA

Adapun tahapan penggunaan aplikasi quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak di TPA yakni sebagai berikut:

1) Tahap persiapan (*Planning*) Tahapan ini bertujuan untuk menyiapkan segala kebutuhan sebelum pelaksanaan evaluasi menggunakan quizizz.

a) Identifikasi materi akhlak

Guru mengidentifikasi materi yang akan dievaluasi, seperti akhlak *iffah, qonaah, tawadhu, wara' dan haya'*, agar soal sesuai dengan tujuan pembelajaran<sup>31</sup>. Langkah ini penting untuk memastikan bahwa evaluasi tidak hanya mengukur pengetahuan, tetapi juga relevan dengan nilai-nilai akhlak yang ingin ditanamkan kepada santri.

b) Pembuatan Akun

Guru membuat akun pada platform <https://quizizz.com> jika belum memiliki akun sebelumnya. Proses ini mudah dan gratis serta dapat dilakukan melalui laptop maupun ponsel<sup>32</sup>. Kemudahan akses ini memungkinkan guru dari berbagai latar belakang teknologi untuk mulai menggunakan Quizizz tanpa hambatan teknis yang berarti.

c) Penyusunan soal evaluasi

Guru menyusun soal berbentuk pilihan ganda atau isian singkat yang sesuai dengan tingkat pemahaman santri. Quizizz menyediakan berbagai jenis soal yang mendukung fleksibilitas guru dalam menyusun evaluasi<sup>33</sup>.

---

<sup>31</sup>Sulastris, "Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," h. 114.

<sup>32</sup>Pratiwi, "Penggunaan Media Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19," h. 146.

<sup>33</sup>Zafi, "Efektivitas Platform Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus," h. 69.

Tahapan ini dirancang agar proses evaluasi tidak hanya bersifat mengukur hasil, tetapi juga mendorong keterlibatan dan motivasi belajar santri melalui media yang interaktif dan menyenangkan.

2) Tahap Pelaksanaan (*Implementation*). Tahapan ini adalah proses pelaksanaan evaluasi menggunakan quizizz bersama santri.

Tahapan ini merupakan proses pelaksanaan evaluasi dengan menggunakan Quizizz secara langsung bersama santri. Kegiatan ini dilakukan secara aktif dan interaktif agar santri terlibat secara maksimal dalam proses evaluasi.

a) Pembukaan oleh guru

Guru membuka kegiatan dengan menjelaskan bahwa evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana santri memahami nilai-nilai akhlak serta untuk menumbuhkan semangat belajar mereka melalui pendekatan yang menyenangkan<sup>34</sup>. Penjelasan ini penting untuk membangun kesadaran tujuan belajar dan menciptakan suasana yang positif sejak awal evaluasi.

b) Pemberian kode akses kuis

Guru membagikan kode akses dari kuis yang telah dibuat di platform quizizz. Santri kemudian mengakses kuis tersebut menggunakan perangkat masing-masing, seperti HP atau laptop<sup>35</sup>. Proses ini melatih kemandirian santri dalam menggunakan teknologi dan membiasakan mereka mengikuti evaluasi secara digital.

c) Pelaksanaan quizizz

Santri mengerjakan soal secara langsung melalui aplikasi quizizz. Guru memantau progres dan aktivitas santri secara *real-time* melalui dashboard

---

<sup>34</sup>Pratiwi, "Penggunaan Media Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19, h. 147.

<sup>35</sup>Sulastris, "Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik", h. 115.

quizizz, sehingga dapat melihat siapa yang kesulitan atau tertinggal dalam menjawab<sup>36</sup>. Pemantauan ini memungkinkan guru memberikan intervensi cepat dan tepat selama proses evaluasi berlangsung.

d) *Feedback* otomatis

Setelah kuis selesai, setiap santri langsung mendapatkan skor dan umpan balik otomatis dari sistem. Hal ini membantu siswa mengetahui hasil belajarnya secara cepat dan transparan<sup>37</sup>.

3) Tahap refleksi. Setelah pelaksanaan kuis, guru melakukan refleksi bersama santri.

Tahapan ini dilakukan setelah kuis selesai, bertujuan untuk memperkuat pemahaman, membangun semangat belajar, dan memperbaiki kesalahan.

a) Diskusi hasil quizizz

Guru bersama santri mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan yang dijawab salah. Guru memberikan penjelasan ulang dan mengaitkan kembali dengan nilai-nilai akhlak yang telah dipelajari<sup>38</sup>. Diskusi ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman, memperbaiki kesalahan, dan menanamkan kembali nilai-nilai akhlak dalam konteks yang lebih mendalam.

b) Pemberian penghargaan (*reward*)

Untuk memotivasi santri, guru dapat memberikan penghargaan kepada santri dengan skor tertinggi. Penghargaan dapat berupa pujian, stiker, atau sertifikat sederhana yang dapat meningkatkan semangat dan rasa percaya diri santri<sup>39</sup>.

---

<sup>36</sup>Zafi, "Efektivitas Platform Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus, h.70.

<sup>37</sup>Pratiwi, "Penggunaan Media Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19, h. 149.

<sup>38</sup>Zafi, "Efektivitas Platform Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus, h.71.

<sup>39</sup>Sulastris, "Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik", h. 115.

Strategi ini mendorong terciptanya suasana belajar yang positif dan kompetitif secara sehat.

e. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz

Adapun kelebihan quizizz diantaranya:

1) Poin dan Peringkat Otomatis

Setiap peserta didik yang menjawab soal dengan benar akan mendapatkan poin sesuai sistem penilaian otomatis. Selain itu, mereka juga dapat melihat peringkat secara langsung, yang ditentukan berdasarkan kecepatan dan ketepatan jawaban. Hal ini dapat meningkatkan semangat kompetitif yang sehat dalam proses evaluasi<sup>40</sup>. Juga mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam mencapai hasil terbaik.

2) *Feedback* Jawaban Salah

Jika peserta didik menjawab soal dengan salah, sistem akan langsung menampilkan jawaban yang benar. Fitur ini sangat membantu sebagai pembelajaran korektif, karena siswa dapat memahami kesalahan mereka secara langsung<sup>41</sup>. Dengan demikian, proses evaluasi juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang memperkuat pemahaman secara reflektif.

3) Fitur *Review Question*

Setelah menyelesaikan kuis, peserta didik dapat mengakses fitur “review question” yang memungkinkan mereka meninjau kembali seluruh jawaban yang telah mereka pilih, serta mempelajari mana yang benar dan salah<sup>42</sup>. Fitur ini

---

<sup>40</sup>Sulastris, “Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”, h. 115.

<sup>41</sup>Pratiwi, “Penggunaan Media Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19, h. 147.

<sup>42</sup>Zafi, “Efektivitas Platform Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus, h.70.

mendukung proses refleksi diri, sehingga peserta didik dapat mengevaluasi pemahamannya secara mandiri dan berkelanjutan.

- 4) Selama pengerjaan kuis, setiap peserta didik akan mendapatkan daftar pertanyaan yang berbeda dari peserta lainnya. Hal ini disebabkan karena kuis dirancang dalam format *Homework/PR*, di mana soal-soal diacak secara otomatis sehingga setiap peserta didik menerima pertanyaan yang unik dan bervariasi<sup>43</sup>. Pengacakan ini membantu menjaga kejujuran dalam menjawab, serta mendorong evaluasi yang lebih individual dan adil.

Adapun kekurangan media quizizz diantaranya:

- 1) Kemungkinan Akses ke Tab Lain oleh Peserta Didik

Peserta didik dapat membuka tab baru saat mengerjakan kuis di Quizizz. Meskipun fitur ini memberikan fleksibilitas, guru tetap perlu mengingatkan pentingnya kejujuran dalam menjawab soal<sup>44</sup>. Hal ini sekaligus menjadi kesempatan untuk menanamkan nilai integritas dalam proses evaluasi.

- 2) Tantangan Pengawasan saat Evaluasi Daring

Cukup sulit bagi guru untuk mengontrol peserta didik ketika mereka membuka tab baru saat mengerjakan kuis<sup>45</sup>. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri dalam menjaga kejujuran selama evaluasi daring, sehingga diperlukan penanaman nilai

---

<sup>43</sup>Nuramanah, Iwan, Selamat, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”, h. 121.

<sup>44</sup>Arie Widya Murni, Masyitah Noviyanti, and Athika Dwi Wiji Utami, “Peningkatan Kemampuan Membuat Kuis Online Guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Islam Wonokalang Wonoayu Sidoarjo Melalui Pelatihan Aplikasi Kuis Interaktif Berbasis Quizizz,” *Jurnal Abdimas Berdaya : Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat* 3, no. 02 (2020), h. 120.

<sup>45</sup>Arie Widya Murni, Masyitah Noviyanti, and Athika Dwi Wiji Utami, “Peningkatan Kemampuan Membuat Kuis Online Guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Islam Wonokalang Wonoayu Sidoarjo Melalui Pelatihan Aplikasi Kuis Interaktif Berbasis Quizizz,” *Jurnal Abdimas Berdaya : Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat* 3, no. 02 (2020), h. 120.

integritas dan pengawasan yang bijak agar tujuan evaluasi tetap tercapai secara optimal.

#### 4. Pembelajaran Akhlak di TPA

##### a. Pengertian Pembelajaran Akhlak

Kata *akhlak* dalam bahasa Arab merupakan bentuk jamak dari *khuluq*, yang berarti tabiat, budi pekerti, atau kebiasaan<sup>46</sup>. Sedangkan secara terminologis, pengertian akhlak dijelaskan oleh beberapa ulama dan pakar, di antaranya:

##### 1) Akhlak menurut Iman Al-Ghazali

الخلق عبارة عن هيئة في النفس راسخة عنها تصدر ال افعال بسهولة ويسر من غير حاجة الى فكلو  
رؤية

“Akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan perbuatan-perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan<sup>47</sup>”.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hakikat akhlak menurut Al-Ghazali harus memenuhi dua syarat utama:

- a) Tindakan tersebut harus dilakukan secara konsisten dan berulang dalam pola yang sama sehingga pada akhirnya menjadi sebuah kebiasaan yang melekat<sup>48</sup>. Konsistensi ini menunjukkan bahwa tindakan tersebut tidak bersifat insidental, melainkan telah menjadi bagian dari karakter individu.
- b) Kebiasaan tersebut harus lahir secara alami, tanpa dipengaruhi oleh tekanan eksternal atau paksaan dari pihak lain. Dengan kata lain, tindakan ini muncul sebagai refleksi spontan dari kondisi jiwa seseorang, tanpa melalui proses

<sup>46</sup>Sri Nurhayati, *Pendidikan Akhlak Perspektif Islam* (Bandung: Pustaka Setia, 2017), h. 15.

<sup>47</sup>H. Maulida, “Konsep Akhlak dalam Pandangan Imam Al-Ghazali dan Relevansinya di Era Modern,” *Jurnal Tarbawi* 10, no. 1 (2021), h. 49.

<sup>48</sup>H. Maulida, “Konsep Akhlak dalam Pandangan Imam Al-Ghazali dan Relevansinya di Era Modern,” h. 49-50.

pertimbangan atau pemikiran yang mendalam<sup>49</sup>. Hal ini menandakan bahwa perilaku tersebut benar-benar mencerminkan kepribadian dan nilai-nilai yang tertanam dalam dirinya.

## 2) Akhlak menurut Abdul Karim Zaidan

Akhlak adalah kumpulan nilai-nilai dan karakter yang tertanam dalam jiwa seseorang, menjadi landasan untuk menilai apakah suatu perbuatan tergolong baik atau buruk. Melalui pertimbangan akhlak ini, seseorang mampu menentukan tindakan yang hendak diambil atau memilih untuk melaksanakan perbuatan yang dianggap baik dan menghindari perbuatan yang dinilai buruk. Akhlak bukan hanya sekadar pedoman perilaku, tetapi juga mencerminkan integritas dan kematangan moral seseorang. Ia berfungsi sebagai cerminan dari keyakinan dan prinsip hidup yang memandu individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya, baik secara personal maupun sosial<sup>50</sup>. Dengan akhlak yang kokoh, seseorang dapat menjalani hidup dengan penuh tanggung jawab dan memberikan dampak positif bagi masyarakat.

## 3) Akhlak Menurut Ibnu Maskawaih

Sebagaimana dikutip oleh Humaidi Tatapangarsa, memberikan pengertian akhlak sebagai kondisi jiwa seseorang yang mendorongnya untuk melakukan tindakan atau perbuatan secara spontan, tanpa perlu terlebih dahulu melakukan pertimbangan atau pemikiran mendalam. Akhlak, dalam pandangan ini, tidak hanya terbatas pada tindakan yang dilakukan secara sadar, tetapi juga mencakup perilaku yang muncul secara otomatis sebagai refleksi dari karakter atau keadaan batin seseorang. Dengan kata lain, akhlak menggambarkan kualitas moral yang sudah

---

<sup>49</sup>H. Maulida, "Konsep Akhlak dalam Pandangan Imam Al-Ghazali dan Relevansinya di Era Modern," h. 49-50.

<sup>50</sup>Sri Nurhayati, "*Pendidikan Akhlak Perspektif Islam*" (Bandung: Pustaka Setia, 2017), h. 23.

tertanam dalam diri individu, sehingga setiap perbuatan yang dilakukan mencerminkan nilai-nilai yang ada dalam dirinya, tanpa perlu dipertimbangkan secara rasional terlebih dahulu<sup>51</sup>. Dengan demikian, akhlak merupakan manifestasi dari kebiasaan dan pembiasaan moral yang telah melekat dalam diri seseorang. Hal ini menunjukkan bahwa pembentukan akhlak bukan hanya soal pengetahuan atau kesadaran sesaat, melainkan hasil dari proses internalisasi nilai yang mendalam, sehingga perilaku baik muncul secara alami tanpa paksaan atau pertimbangan panjang.

Istilah "akhlak" dalam bahasa Yunani memiliki keterkaitan dengan kata *ethos* atau *ethios*, yang kemudian dikenal sebagai "etika" (tanpa menggunakan huruf "H"). Kata ini memiliki makna sebagai sebuah konsep yang berkaitan dengan usaha manusia untuk menggunakan akal budi dan daya pikirnya dalam menjawab pertanyaan mendasar: bagaimana seharusnya ia hidup jika ingin menjadi pribadi yang baik. Etika, dalam konteks ini, bukan sekadar aturan atau ajaran yang harus diikuti, melainkan sebuah cabang ilmu yang bersifat reflektif<sup>52</sup>. Dalam konteks ini, akhlak bukan sekadar kebiasaan baik, melainkan hasil dari pergulatan intelektual dan batin dalam memahami serta menjalani hidup yang bermakna.

Sebagai ilmu, etika berfokus pada kajian tentang nilai-nilai moral dan prinsip-prinsip yang mendasari tindakan manusia. Ia memberikan landasan intelektual untuk memahami berbagai dilema kehidupan, sehingga seseorang dapat memilih perilaku yang selaras dengan kebaikan universal<sup>53</sup>. Dengan demikian, etika menjadi panduan yang membantu manusia mengembangkan kesadaran moralnya,

---

<sup>51</sup>Humaidi Tatapangarsa, "*Pendidikan Akhlak dalam Islam*" (Yogyakarta: Deepublish, 2017), h. 42.

<sup>52</sup>Ahmad Mubarak, *Filsafat Moral: Perspektif Etika Islami dan Humanistik* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), h. 18-19.

<sup>53</sup>Ahmad Mubarak, *Filsafat Moral: Perspektif Etika Islami dan Humanistik*, h. 21.

bukan karena paksaan, melainkan berdasarkan pemahaman yang mendalam tentang apa yang benar dan salah.

Sifat-sifat terpuji atau akhlak yang baik merupakan latihan yang berkelanjutan dalam membentuk sikap dan perilaku sehari-hari. Sifat-sifat ini sangat penting untuk dikembangkan dalam kehidupan, karena berkaitan erat dengan nilai-nilai moral yang diajarkan dalam Islam. Banyak di antaranya yang sering dibicarakan dan memiliki hubungan yang erat dengan rukun Islam serta ibadah, seperti shalat, puasa, zakat, dan sedekah. Setiap ibadah tersebut tidak hanya memiliki dimensi ritual, tetapi juga memberikan kesempatan untuk melatih dan memperkuat akhlak yang baik, seperti kesabaran, keikhlasan, kepedulian terhadap sesama, dan rasa syukur. Dengan demikian, akhlak yang baik menjadi fondasi untuk menjalani kehidupan yang penuh berkah dan sesuai dengan ajaran Islam<sup>54</sup>.

Berbagai pengertian tentang akhlak yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa makna dan tujuan dari akhlak memiliki kesamaan, yakni akhlak merupakan kehendak yang telah tertanam dalam jiwa manusia yang mendorongnya untuk melakukan perbuatan dengan mudah dan tanpa paksaan. Dengan kata lain, akhlak adalah kondisi atau sifat yang telah meresap dalam diri seseorang hingga menjadi bagian dari kepribadiannya. Akibatnya, berbagai perbuatan yang dilakukan muncul secara spontan dan alami, tanpa dipaksakan atau dipikirkan terlebih dahulu. Perilaku tersebut mencerminkan karakter yang telah terbentuk dalam jiwa, sehingga tindakan yang diambil selalu mencerminkan nilai-nilai yang baik dan sesuai dengan prinsip moral yang telah tertanam dalam diri seseorang.

Akhlak pada manusia terbagi menjadi dua jenis, yaitu akhlak mulia (*akhlaqul karimah*) dan akhlak buruk (*akhlaqul madzmumah*). Akhlak mulia merujuk pada sikap atau perbuatan yang baik, terpuji, dan memberikan manfaat

---

<sup>54</sup>Sri Nurhayati, "Pendidikan Akhlak Perspektif Islam" (Bandung: Pustaka Setia, 2017), h. 66–68.

bagi pelakunya maupun orang lain. Sebaliknya, akhlak buruk adalah perilaku yang tercela, merugikan diri sendiri, serta berdampak negatif terhadap lingkungan sekitar<sup>55</sup>. Pembagian ini menunjukkan bahwa akhlak bukan hanya menyangkut hubungan seseorang dengan Tuhannya, tetapi juga mencerminkan kualitas hubungan sosial dan kematangan pribadi dalam kehidupan sehari-hari.

Islam tidak hanya menyoroti hubungan antara manusia dan Allah Swt., tetapi juga menekankan pentingnya akhlak terhadap sesama manusia, makhluk lainnya, serta lingkungan sekitar. Hal ini mencerminkan prinsip bahwa Islam merupakan *rahmatan lil 'ālamīn* (rahmat bagi seluruh alam)<sup>56</sup>.

Mata pelajaran Akhlak merupakan salah satu cabang dari Pendidikan Agama Islam. Pendidikan Agama Islam dapat didefinisikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk membimbing peserta didik agar tidak hanya menguasai aspek ritual dan konseptual ajaran Islam, tetapi juga mengembangkan dimensi spiritual, moral, sosial, dan intelektual secara holistik<sup>57</sup>. Proses ini bertujuan agar santri mampu menghayati nilai-nilai Islam secara mendalam dan menjadikannya sebagai pandangan hidup, sehingga mereka dapat mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari dan membentuk karakter yang berlandaskan iman dan akhlak Islami.

Pemberian mata pelajaran akhlak di sekolah (Taman Pendidikan Al-Qur'an) memiliki peranan yang sangat penting, karena merupakan bagian integral dari pendidikan Agama Islam. Meskipun bukan satu-satunya faktor yang membentuk watak dan kepribadian santri, mata pelajaran akhlak secara substansial memberikan kontribusi yang signifikan dalam membimbing santri untuk mempraktikkan nilai-

---

<sup>55</sup>Humaidi Tatapangarsa, "*Pendidikan Akhlak dalam Islam*", h. 31-32.

<sup>56</sup>Dedi Wahyudi, "*Pengantar Akidah Akhlak dan Pembelajarannya*" (Yogyakarta: Lintang Rasi Aksara Books, 2017) h. 4.

<sup>57</sup>Waluyo, "Al-Qur'an dan Dinamika Pendidikan Islam Kontemporer," *ResearchGate*, 2018, h. 28.

nilai akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari<sup>58</sup>. Dengan mempelajari akhlak, santri tidak hanya diajarkan tentang moralitas dan etika Islam, tetapi juga diberi motivasi untuk menginternalisasi dan mengamalkan perilaku yang baik dalam interaksi sosial, sehingga menciptakan individu yang memiliki karakter mulia dan mampu berperilaku sesuai dengan ajaran agama dalam segala aspek kehidupan.

#### b. Dasar Pembelajaran Akhlak

Allah swt. telah memberikan gambaran dasar mengenai akhlak yang mulia, seperti yang tercantum dalam firman-Nya, yaitu dalam QS. Ali-Imran /3: 159.

فَبِمَا رَحْمَةٍ مِّنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ وَلَوْ كُنْتَ فَظًّا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَانْفَضُّوا مِنْ حَوْلِكَ.....

Terjemahnya:

Dan Maka disebabkan rahmat dari Allah-lah kamu berlaku lemah lembut terhadap mereka. Sekiranya kamu bersikap keras lagi berhati kasar, tentulah mereka menjauhkan diri dari sekelilingmu<sup>59</sup>.

Ayat ini menggambarkan betapa pentingnya sifat lemah lembut dalam kepemimpinan dan pembinaan umat. Allah swt. menegaskan bahwa kelembutan Rasulullah saw. dalam berinteraksi dengan para sahabatnya merupakan bentuk rahmat dari-Nya. Jika Nabi bersikap keras dan berhati kasar, niscaya orang-orang akan lari dan meninggalkannya. Oleh karena itu, kelembutan hati, kasih sayang, dan toleransi adalah nilai utama dalam membangun hubungan sosial dan mendidik umat<sup>60</sup>. Ayat ini menekankan bahwa efektivitas dalam dakwah dan pendidikan tidak hanya bergantung pada isi ajaran, tetapi sangat ditentukan oleh cara penyampaian yang penuh empati dan kelembutan. Sikap kasar justru menjadi penghalang dalam menyentuh hati manusia.

<sup>58</sup>Abuddin Nata, *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam* (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), h. 65-66.

<sup>59</sup>Kementerian Agama RI, “*Al-Qur’an Terjemah Al-Nāfi’*”, h. 71.

<sup>60</sup>M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian al-Qur’an*, Jilid 2 (Jakarta: Lentera Hati, 2018), h. 348.

Akhlak merupakan aspek yang sangat penting dan menjadi hak yang harus dimiliki oleh setiap individu umat Islam. Hal ini tidak terlepas dari teladan yang diberikan oleh Rasulullah saw, yang dikenal dengan akhlak yang sangat mulia<sup>61</sup>. Sebagai umat yang mengikuti ajaran beliau, kita memiliki kewajiban untuk meneladani sifat-sifat baik yang dimiliki Rasulullah saw., seperti kejujuran, kesabaran, kerendahan hati, dan kasih sayang terhadap sesama. Akhlak yang baik bukan hanya memperbaiki hubungan antar sesama manusia, tetapi juga memperkuat hubungan kita dengan Allah swt<sup>62</sup>. Oleh karena itu, setiap Muslim seharusnya berusaha untuk menanamkan dan mengamalkan akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari sebagai bagian dari iman dan ibadah, serta untuk menjadi pribadi yang lebih baik dan memberikan manfaat bagi lingkungan sekitar. Dengan memiliki akhlak yang baik, seorang Muslim tidak hanya menjadi contoh yang baik bagi orang lain, tetapi juga menjalani hidup yang penuh dengan kedamaian dan keberkahan.

Dasar dari akhlak adalah Al-Quran dan Hadits. Dalam Al-Quran, terdapat banyak penjelasan mengenai pokok-pokok akhlak, seperti sifat-sifat dan cara-cara Allah swt. malaikat, kitab-kitab-Nya, hari kiamat, serta surga dan neraka. Kedua sumber ini, yaitu Al-Quran dan Hadits, hingga saat ini masih terjaga keasliannya, meskipun dalam perkembangan Sunnah Nabi terdapat beberapa hadits yang *dho'if*<sup>63</sup>. Melalui kedua sumber ini, kita dapat memahami dengan jelas dasar-dasar akhlak yang menjadi pedoman hidup bagi umat Islam.

---

<sup>61</sup>Sri Nurhayati, *Pendidikan Akhlak Perspektif Islam*, h. 15.

<sup>62</sup>Muhammad Nasir, *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Islam* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h. 45.

<sup>63</sup>Quraish Shihab, *Wawasan Al-Qur'an: Tafsir Maudhu'i atas Berbagai Persoalan Umat* (Jakarta: Mizan, 2017), h. 242–243.

c. Tinjauan tentang guru pembelajaran akhlak

Guru merupakan pendidik profesional yang memiliki tugas utama untuk mendidik, mengajar, membimbing, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan anak usia dini, pendidikan formal/non formal, pendidikan dasar, hingga pendidikan menengah<sup>64</sup>. Guru merupakan salah satu komponen penting dalam proses mengajar yang berperan aktif dalam upaya pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas di bidang pembangunan. Sebagai bagian integral dari sistem pendidikan, guru harus menjalankan perannya secara profesional, dengan menempatkan dirinya sebagai tenaga pendidik yang kompeten. Hal ini sejalan dengan tuntutan masyarakat yang terus berkembang, yang mengharapkan guru dapat beradaptasi dan memberikan kontribusi maksimal dalam menciptakan generasi yang unggul dan siap menghadapi tantangan masa depan<sup>65</sup>. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi dan profesionalisme guru menjadi hal yang sangat krusial dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pendidikan.

Guru Pendidikan Agama Islam memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan akhlak peserta didik, khususnya dalam konteks pendidikan keislaman seperti di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA). Peran ini tidak hanya bersifat instruksional, tetapi juga mencakup dimensi keteladanan, pembinaan spiritual, dan pendampingan moral<sup>66</sup>. Berdasarkan berbagai temuan studi terbaru, tugas guru akhlak dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa peran utama berikut, antara lain:

---

<sup>64</sup>E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), h. 23.

<sup>65</sup>Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2020), h. 123.

<sup>66</sup>Agisna Fadilawati dkk., "Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pembentukan Akhlak Siswa: Sebuah Kajian Systematic Literature Review (SLR)," *LintekEdu: Jurnal Literasi dan Teknologi Pendidikan* 6, no. 2 (2025), h. 15–16.

### 1) Sebagai Teladan Moral

Guru tidak hanya menyampaikan materi agama, tetapi juga menjalankan nilai-nilai Islami dalam tindakan sehari-hari, sehingga perilaku mereka menjadi contoh konkret bagi santri<sup>67</sup>. Hal ini menunjukkan bahwa peran guru tidak terbatas pada aspek kognitif semata, melainkan juga mencakup pembentukan karakter melalui keteladanan yang nyata dalam kehidupan sehari-hari.

### 2) Fasilitator Nilai dan Motivator

Guru bertugas mengenalkan pengetahuan Islam seperti kisah Nabi, sejarah Islam, dan tafsir ayat serta mengajak santri untuk mengaktualisasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan nyata<sup>68</sup>. Dengan demikian, peran guru tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga transformatif, karena mendorong perubahan sikap dan perilaku santri agar selaras dengan ajaran Islam dalam kesehariannya.

### 3) Pembimbing Spritual dan Sosial

Guru memberi arahan, dukungan emosional, serta nasihat bagi santri dalam menghadapi dilema moral atau tantangan sosial, mengembangkan empati, toleransi, dan kepedulian sesama<sup>69</sup>. Hal ini menunjukkan bahwa guru memiliki peran sebagai pembimbing moral dan emosional, yang tidak hanya membentuk kecerdasan intelektual santri, tetapi juga membina kepekaan sosial dan kematangan spiritual mereka.

---

<sup>67</sup>Nita Jannatun Ni'mah, Havis Shafa Listo, Nita Yuli Astuti, "Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Akhlak Mulia Peserta Didik Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Karakter Islami," *Ngaji: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 1 (2025): h. 7.

<sup>68</sup>Fauzi Rahman, Rahendra Maya, dan Muhammad Hidayat Ginanjar, "Peran Guru PAI dan Budi Pekerti dalam Membina Akhlak Siswa Kelas VIII Di SMP Sejahtera 4 Dramaga.," *Jurnal Stai Al Hidayah Bogor* 4, no. c (2019): h. 25-26.

<sup>69</sup>Agisna Fadilawati dkk., "Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pembentukan Akhlak Siswa: Sebuah Kajian Systematic Literature Review (SLR)," h. 15-16.

#### 4) Pengelola Pembiasaan dan Aktifitas Religius

Guru merancang dan menerapkan kegiatan ibadah kelompok (misalnya tadarus, shalat dhuha berjamaah, kultum) untuk menginternalisasi akhlak mulia dalam kegiatan harian santri<sup>70</sup>. Ini mencerminkan bahwa pembentukan akhlak tidak hanya dilakukan melalui pengajaran teori, tetapi juga melalui pembiasaan praktik ibadah yang konsisten, sehingga nilai-nilai Islami dapat tertanam secara alami dalam diri santri.

Berdasarkan pengertian di atas, guru bidang studi akhlak memegang peran yang sangat vital dalam pendidikan Islam. Sebagai pendidik, guru akhlak bertanggung jawab tidak hanya untuk menyampaikan materi tentang akhlak yang baik, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual yang menjadi dasar pembentukan karakter peserta didik. Tanggung jawab utama guru akhlak adalah membimbing santri agar memiliki pribadi yang sesuai dengan ajaran Islam, baik dalam perilaku sehari-hari maupun dalam hubungan mereka dengan Allah swt. dan sesama makhluk-Nya.

Guru akhlak harus mampu menginspirasi santri untuk memahami pentingnya akhlak dalam kehidupan mereka, serta bagaimana menerapkannya secara konsisten dalam berbagai aspek kehidupan. Dengan menanamkan sifat-sifat terpuji, seperti kesabaran, kejujuran, kasih sayang, dan empati, guru akhlak berperan dalam membentuk karakter santri yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga mulia dalam akhlaknya<sup>71</sup>. Dengan demikian, peran guru bidang studi Akhlak sangat krusial dalam membentuk generasi yang tidak hanya memahami ilmu pengetahuan, tetapi juga memiliki integritas, moralitas, dan kepedulian sosial yang tinggi, yang sesuai dengan tuntunan Islam.

---

<sup>70</sup>Fauzi Rahman, Rahendra Maya, dan Muhammad Hidayat Ginanjar, "Peran Guru PAI dan Budi Pekerti dalam Membina Akhlak Siswa Kelas VIII Di SMP Sejahtera 4 Dramaga." h. 25-26.

<sup>71</sup>A. Hasan, *Pendidikan Akhlak dalam Perspektif Islam* (Jakarta: Kencana, 2020), h. 45.

d. Tujuan Pembelajaran Akhlak di TPA

Pembelajaran akhlak di TPA memiliki beberapa tujuan utama, di antaranya:

1) Membentuk karakter yang baik dan terpuji

Santri diarahkan untuk memiliki sifat seperti jujur, sabar, rendah hati, dan bertanggung jawab sebagai refleksi dari nilai-nilai Islam<sup>72</sup>. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran akhlak tidak hanya menargetkan perubahan perilaku lahiriah, tetapi juga bertujuan membentuk kepribadian yang selaras dengan ajaran moral Islam secara menyeluruh.

2) Menginternalisasi nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari

Santri tidak hanya diajarkan secara teori, tetapi juga dibimbing untuk menerapkan nilai-nilai akhlak seperti kasih sayang, kejujuran, dan saling menghormati dalam perilaku sehari-hari<sup>73</sup>. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran akhlak bersifat aplikatif, menekankan pentingnya konsistensi antara pengetahuan dan tindakan sebagai cerminan integritas moral santri dalam kehidupan nyata.

3) Menumbuhkan kesadaran moral dan tanggung jawab sosial

Pembelajaran akhlak diharapkan dapat meningkatkan kepekaan santri terhadap pentingnya etika, empati, serta kepedulian terhadap sesama dan lingkungan<sup>74</sup>. Hal ini menandakan bahwa tujuan pendidikan akhlak tidak hanya membentuk individu yang taat secara personal, tetapi juga mendorong terbentuknya pribadi yang sadar sosial dan bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat.

---

<sup>72</sup>A. Hasan, *Pendidikan Akhlak dalam Perspektif Islam*, h. 47.

<sup>73</sup>M. Zuhari, A. Suharyanto, dan A. Hamid, "Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Siswa," *Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 1 (2022), h. 56.

<sup>74</sup>M. Suryani, *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-nilai Islam* (Yogyakarta: Deepublish, 2019), h. 102.

4) Memberikan panduan dalam menghadapi tantangan hidup

Nilai-nilai akhlak dijadikan sebagai pedoman untuk mengarahkan santri dalam menyikapi masalah kehidupan dengan bijaksana dan penuh pertimbangan<sup>75</sup>. Ini menunjukkan bahwa akhlak berfungsi sebagai landasan dalam pengambilan keputusan, sehingga santri tidak hanya bertindak berdasarkan emosi atau kepentingan sesaat, tetapi dengan pertimbangan moral yang matang sesuai ajaran Islam.

5) Memperkuat iman dan takwa melalui pembiasaan akhlak mulia

Pembelajaran akhlak menjadi sarana untuk mengokohkan keimanan dan ketakwaan santri dengan cara mengamalkan ajaran agama secara nyata dalam kehidupan<sup>76</sup>. Hal ini menunjukkan bahwa akhlak tidak terpisah dari aspek keimanan, melainkan menjadi wujud konkret dari ketakwaan yang tercermin melalui perilaku sehari-hari yang sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Salah satu upaya guru dalam membantu santri mengembangkan karakter adalah dengan mengajarkan mata pelajaran akhlak di madrasah termasuk di Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) serta meningkatkan kualitas pendidikan. Melalui pembelajaran akhlak, santri diharapkan dapat memperkuat keimanan, meningkatkan ketakwaan, dan membentuk akhlak yang sesuai dengan potensi, minat, dan kemampuan mereka<sup>77</sup>. Hal ini dapat dicapai melalui berbagai kegiatan yang dirancang dan diselenggarakan oleh guru atau pihak madrasah yang berwenang.

Tujuan utama mempelajari akhlak di TPA adalah untuk memperkuat karakter santri dengan menanamkan, memberikan, serta mengembangkan

---

<sup>75</sup>Zainuddin, *Pendidikan Akhlak dalam Kehidupan Modern* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2018), h. 88.

<sup>76</sup>M. Qomar, *Pendidikan Islam: Tujuan dan Arah Baru* (Jakarta: Erlangga, 2017), h. 65.

<sup>77</sup>A. Hasan, *Pendidikan Akhlak dalam Perspektif Islam*, h. 41.

pengetahuan, penghayatan, pengalaman, pengamalan, dan kebiasaan terkait akhlak Islam. Pembelajaran Akhlak yang menekankan nilai dan ajaran Islam juga berperan dalam membantu santri mengembangkan akhlak mulia serta menghindari perilaku tercela dalam kehidupan sehari-hari<sup>78</sup>. Dengan demikian, pembelajaran akhlak menjadi fondasi penting dalam membentuk pribadi santri yang beriman dan berakhlak baik.

## 5. Motivasi Belajar di TPA

### a. Pengertian Motivasi Belajar

Kata “motivasi” berasal dari kata “*movore*” yang artinya gerak atau dorongan. Dengan memberikan dorongan pada suatu benda akan memberikan efek gerakan. Dalam bahasan Indonesia kata motivasi berasal dari kata “motif” yang kemudian diartikan sebagai daya atau energi sebagai pendorong seseorang melakukan suatu tindakan, sehingga dapat dikatakan bahwa motivasi merupakan penggerak aktif untuk memberikan dorongan dalam melakukan aktifitas-aktifitas tertentu untuk mencapai tujuan<sup>79</sup>. Motivasi menjadi faktor penting yang memengaruhi semangat dan konsistensi seseorang dalam mencapai keberhasilan.

Motivasi juga merupakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi tertentu, sehingga seseorang terdorong untuk melakukan sesuatu, jika hal tersebut tidak disukai, maka akan ada usaha untuk meniadakan perasaan tidak suka tersebut, sehingga motivasi dapat dirangsang dari faktor luar, namun motivasi tumbuh di dalam pribadi seseorang<sup>80</sup>.

Menurut Anwar bahwa motivasi merupakan sebuah kondisi yang memberikan pengaruh, membangkitkan, dan menjaga perilaku yang berhubungan

---

<sup>78</sup>A. Hasan, *Pendidikan Akhlak dalam Perspektif Islam*, h. 43.

<sup>79</sup>T. Safaria, *Psikologi Pendidikan: Motivasi Belajar dan Perkembangan Peserta Didik* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), h. 15-16.

<sup>80</sup>Sardiman A.M, “*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*”, h. 75.

dengan lingkungan kerja<sup>81</sup>. Sedangkan Menurut Mc. Donald dalam Sardiman bahwa motivasi merupakan perubahan energi yang terjadi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan diawali dengan respon terhadap suatu tujuan. Dari pengertian tersebut, terdapat tiga elemen penting yakni:

- 1) Motivasi mengawali terjadinya perubahan energi pada diri seseorang.
- 2) Motivasi ditandai dengan adanya rasa atau *feeling* (afeksi seseorang).
- 3) Motivasi dirangsang karena adanya suatu tujuan<sup>82</sup>.

Beberapa pengertian di atas mengenai motivasi dapat dipahami bahwa, motivasi merupakan daya energi yang ada dalam diri seseorang untuk melakukan suatu tindakan yang memiliki tujuan, dari tujuan itulah yang menjadi target seseorang sehingga muncul motivasi dalam dirinya. Orang yang memiliki motivasi tidak akan mudah menyerah sebelum keinginannya terwujud, karena motivasi merupakan perilaku yang penuh energi, terarah, dan penuh semangat dalam mencapai tujuan, sebagaimana firman Allah dalam QS.Yūsuf/12: 87:

وَلَا تَأْيِسُوا مِنْ رَوْحِ اللَّهِ إِنَّهُ لَا يَأْسُ مِنْ رَوْحِ اللَّهِ إِلَّا الْقَوْمُ الْكَافِرُونَ.....

Terjemahnya:

Janganlah kamu berputus asa dari rahmat Allah, sesungguhnya tidak ada yang berputus dari rahmat Allah, kecuali kaum yang kafir.<sup>83</sup>

Ayat ini menegaskan larangan bagi setiap mukmin untuk merasa putus asa dari rahmat Allah, sekalipun dalam kondisi sulit atau tertimpa musibah. Berputus asa merupakan sikap yang bertentangan dengan keimanan dan menunjukkan ketidakpercayaan kepada kasih sayang Allah yang Maha Luas. Hanya orang-orang kafir yang menolak rahmat Allah secara total dan menyerah tanpa harapan. Oleh karena itu, ayat ini mendorong setiap muslim untuk senantiasa beroptimisme dan

<sup>81</sup>Muhfizar, dkk, “*Pengantar Manajemen (Teori dan Konsep)*” (Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2020), h. 117-118.

<sup>82</sup>Sardiman A.M, “*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*”, h. 73.

<sup>83</sup>Kementerian Agama RI, “*Al-Qur’an Terjemah Al-Nāfi*”, h. 246.

bertawakal kepada Allah dalam menghadapi ujian hidup<sup>84</sup>. Pesan ini sekaligus menjadi pengingat agar iman tetap teguh meski menghadapi berbagai kesulitan.

Peran guru dalam konteks pembelajaran Islam sangat penting untuk meningkatkan semangat belajar santri. Dengan memberikan motivasi, guru berusaha untuk menggerakkan santri agar aktif melakukan kegiatan belajar. Motivasi yang tumbuh dalam diri santri harus didasarkan pada tujuan atau kebutuhan yang ingin mereka capai. Oleh karena itu, memberikan motivasi kepada santri harus mampu membangkitkan gairah mereka untuk belajar, bukan karena paksaan dari pihak lain yang membuat mereka terpaksa. Jika proses belajar dilandasi oleh motivasi yang benar, maka kegiatan belajar akan menjadi lebih efektif, dan hasil yang diperoleh pun akan lebih memuaskan.

Motivasi merupakan bagian internal yang ada pada manusia, sehingga dalam memberikan motivasi pada santri harus dengan menciptakan situasi eksternal yang akan membuat para santri bertindak sesuai dengan yang diharapkan. Ada beberapa cara dalam memberikan motivasi kepada santri TPA yakni diantaranya:

- 1) Menciptakan suasana belajar dengan kegiatan-kegiatan dan potensi belajar yang nampak memiliki manfaat<sup>85</sup> dengan syarat:
  - a) Guru harus menyenangi tugasnya sebagai pengajar.
  - b) Menghubungkan tugas-tugas dengan kegiatan santri berdasarkan kehidupan mereka sehari-hari.
  - c) Menjanjikan santri dengan nilai yang baik tanpa menunda.
  - d) Memberikan arahan kepada santri untuk turut berpartisipasi dalam perencanaan.
  - e) Hindari agar santri tidak bergantung pada angka dan tingkat.

---

<sup>84</sup>Quraish Shihab, *“Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian al-Qur’an”*, h. 116.

<sup>85</sup>Abdul Aziz Wahab, *“Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)”* (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 26.

- f) Memberikan berbagai kemungkinan agar santri menemukan kegiatan yang menarik minat belajar mereka.
- 2) Menggunakan motif<sup>86</sup> dengan syarat:
- Menyesuaikan cara mengajar dengan sikap, minat, cita-cita dan tujuan mereka.
  - Membangkitkan semangat mereka atau keinginan mereka.
  - Memberikan berbagai *reward* kepada mereka seperti pujian dan pengakuan.
  - Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuatkan aktivitas kelompok agar kemampuan sosialisasinya meningkat.
- 3) Membantu santri menyusun tujuan-tujuan dan tugas-tugasnya<sup>87</sup> dengan memperhatikan:
- Mengajar dan memberikan tugas yang jelas
  - Santri yakin terhadap apa yang akan mereka lakukan
  - yakin bahwa santri mengetahui alasan melakukan aktivitas yang seharusnya mereka kerjakan.
  - Yakin bahwa santri mengetahui bagaimana melakukan apa yang seharusnya mereka lakukan.
- 4) Langkah-langkah motivasi belajar harus terpelihara<sup>88</sup> dengan:
- Menghidupkan suasana kegiatan belajar mengajar secara konsisten.
  - Melibatkan santri dalam belajar sesuai kemampuannya.
  - Buat berbagai kegiatan dan berikan informasi kemajuan belajar mereka.

---

<sup>86</sup>Abdul Aziz Wahab, *“Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*, h. 26.

<sup>87</sup>Abdul Aziz Wahab, *“Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*, h. 26.

<sup>88</sup>Abdul Aziz Wahab, *“Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*, h. 27.

- 5) Menciptakan suasana kelas yang tidak menegangkan, seperti menciptakan suasana yang menggembirakan, penuh candaan namun tetap pada aturannya, kerjasama tim dan solidaritas, sehingga kelas menjadi tempat yang menggembirakan<sup>89</sup>.

Motivasi belajar di TPA sangat dibutuhkan sebagaimana pendapat Safaria<sup>90</sup>, karena:

- 1) TPA merupakan pendidikan non formal sehingga dibutuhkan motivasi untuk meningkatkan belajar mereka.
- 2) Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan setelah pulang sekolah (formal) sehingga guru perlu memberikan motivasi kepada para santri.
- 3) Motivasi belajar yang tinggi sangat membantu santri memahami dan mengamalkan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini penting agar mereka tumbuh menjadi pribadi yang berakhlak mulia sesuai ajaran Islam.
- 4) Beberapa santri mungkin mengalami kejenuhan atau kurangnya minat belajar karena metode pembelajaran yang monoton. Dengan motivasi yang baik, santri akan lebih tertarik untuk aktif mengikuti pembelajaran di TPA.
- 5) Motivasi dapat mendorong santri untuk belajar secara rutin, baik di TPA maupun di rumah. Sehingga santri menjadi lebih mandiri dan disiplin dalam mengatur waktu belajar
- 6) Santri akan merasa bahwa belajar agama adalah hal yang menyenangkan dan bermanfaat, bukan beban.

---

<sup>89</sup>Abdul Aziz Wahab, *“Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*, h. 27.

<sup>90</sup>T. Safaria, *Psikologi Pendidikan: Motivasi Belajar dan Perkembangan Peserta Didik*, h. 29.

### b. Fungsi Motivasi Belajar di TPA

Proses belajar memerlukan motivasi karena motivasi merupakan elemen esensial dalam pembelajaran (*motivation is an essential of learning*). Motivasi memiliki keterkaitan erat dengan tujuan; seorang santri menunjukkan semangat belajar karena memiliki target yang ingin dicapai. Oleh karena itu, motivasi belajar memiliki beberapa fungsi berikut:

- 1) Memberikan dorongan untuk berbuat, Dengan begitu motivasi merupakan daya penggerak dari setiap kegiatan yang dilakukan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yaitu arah yang hendak dicapai, sehingga motivasi dapat memberikan arah kegiatan yang akan dikerjakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yaitu memilih kegiatan-kegiatan apa saja yang akan dikerjakan untuk mencapai target tujuan utamanya dan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang dianggap tidak penting untuk dilakukan. Sebagai contoh seorang santri yang akan melaksanakan ujian, tentu mereka akan belajar karena ada tujuan yang hendak dicapai yaitu kelulusan dan nilai yang baik, lalu menghindari kegiatan-kegiatan yang dianggap dapat mengganggu proses belajarnya seperti bermain, menonton video-video di media sosial dan lain sebagainya, karena hal tersebut tidak sejalan dengan tujuan utama<sup>91</sup>.

Santri yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai termasuk presetasi, karena itu motivasi sangat berfungsi sebagai pendorong seseorang untuk melakukan sesuatu<sup>92</sup>. Motivasi muncul dalam diri seseorang bukan karena paksaan dari luar maupun dalam, namun motivasi muncul karena adanya kemauan untuk mengejar sesuatu yang ingin dicapai.

---

<sup>91</sup>Sardiman A.M, “*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*”, h. 85.

<sup>92</sup>T. Safaria, *Psikologi Pendidikan: Motivasi Belajar dan Perkembangan Peserta Didik*, h. 28.

### c. Macam-Macam Motivasi Belajar di TPA

Kegiatan belajar mengajar sangat memerlukan motivasi, terutama motivasi intrinsik, yaitu dorongan yang berasal dari diri sendiri untuk mencapai tujuan tanpa dipengaruhi faktor eksternal. Di samping itu, terdapat motivasi ekstrinsik, yakni dorongan yang muncul karena keinginan memperoleh sesuatu yang dianggap berharga, termasuk keinginan untuk menghindari hukuman. Kedua jenis motivasi ini berperan penting dalam meningkatkan semangat belajar serta mendorong pencapaian hasil yang optimal.

Motivasi yang sering diaplikasikan dalam pembelajaran oleh guru adalah motivasi ekstrinsik, meskipun motivasi tersebut sangat tepat untuk dilakukan namun perlu juga dipertimbangkan dengan baik apakah motivasi yang diberikan kepada santri itu membawa dampak baik atau malah sebaliknya akan berdampak buruk pada perkembangan belajar santri.

Berikut beberapa bentuk motivasi<sup>93</sup> yang dapat menumbuhkan motivasi belajar santri diantaranya:

#### 1) Memberi hadiah

Digunakan untuk mendorong semangat belajar, meskipun tidak selalu efektif. Cocok untuk memotivasi santri dengan menjanjikan imbalan atas prestasi.

#### 2) Memberi angka/nilai

Simbol hasil belajar yang memotivasi santri, terutama saat ujian. Namun, harus diimbangi dengan pemaknaan materi agar tidak sekadar mengejar nilai.

#### 3) Kompetisi atau saingan

Kompetisi atau saingan biasanya digunakan di dunia industri atau perdagangan, namun tidak menuntuk kemungkinan juga dapat digunakan dalam memotivasi

---

<sup>93</sup>Sardiman A.M, “*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*”, h. 92-95.

santri kompetisi tersebut dapat dilakukan baik secara individual maupun kelompok, sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar santri.

4) Ego atau Keterlibatan

Seorang pendidik perlu menumbuhkan kesadaran akan pentingnya tugas-tugas dan menerimanya sebagai tantangan yang harus dilalui. Seseorang akan berusaha sekuat tenaga untuk mencapai hasil yang diinginkan demi menjaga harga diri. Penyelesaian tugas dengan baik adalah salah satu tanda kebahagiaan dan harga diri, begitu juga bagi santri, mereka akan belajar dengan giat untuk menjaga harga dirinya.

5) Memberi evaluasi atau ulangan

Setiap santri cenderung lebih giat belajar ketika mengetahui bahwa ujian akan dilaksanakan, sehingga pemberian ulangan dapat berfungsi sebagai bentuk motivasi. Namun, evaluasi tidak perlu dilakukan terlalu sering agar tidak menimbulkan kejenuhan. Ulangan sebaiknya dilakukan secara berkala, misalnya satu kali dalam satu atau dua bulan, dan perlu diumumkan sebelumnya agar santri dapat mempersiapkan diri dengan baik.

6) Mengetahui hasil belajar

Dengan mengetahui hasil belajar santri dapat menumbuhkan motivasi belajar mereka karena adanya laporan yang diterima pendidik kepada santri, sehingga proses belajar santri akan terarah dan meningkat.

7) Keinginan untuk belajar

Adanya hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan karena ada maksud untuk belajar. Hasrat yang ada pada diri santri untuk belajar memang merupakan motivasi atau dorongan, sehingga hasilnya akan lebih baik.

#### 8) Pujian (*Praise*)

Pujian dapat diberikan kepada santri dengan tingkat hasil belajar yang memuaskan, dan dapat menjadi dorongan untuk teman-teman yang lainnya. Pujian merupakan bentuk penguatan yang positif sekaligus motivasi yang baik. Dengan motivasi dapat menumbuhkan suasana yang menyenangkan dan membangkitkan gairah belajar.

#### 9) Hukuman (*Punishment*)

Hukuman bisa menjadi alternatif untuk membentuk motivasi belajar santri, selama hukuman tersebut diberikan secara bijak atau tepat. Dalam memberikan hukuman kepada santri, seorang guru harus memahami prinsip-prinsip yang harus diperhatikan saat memberi hukuman.

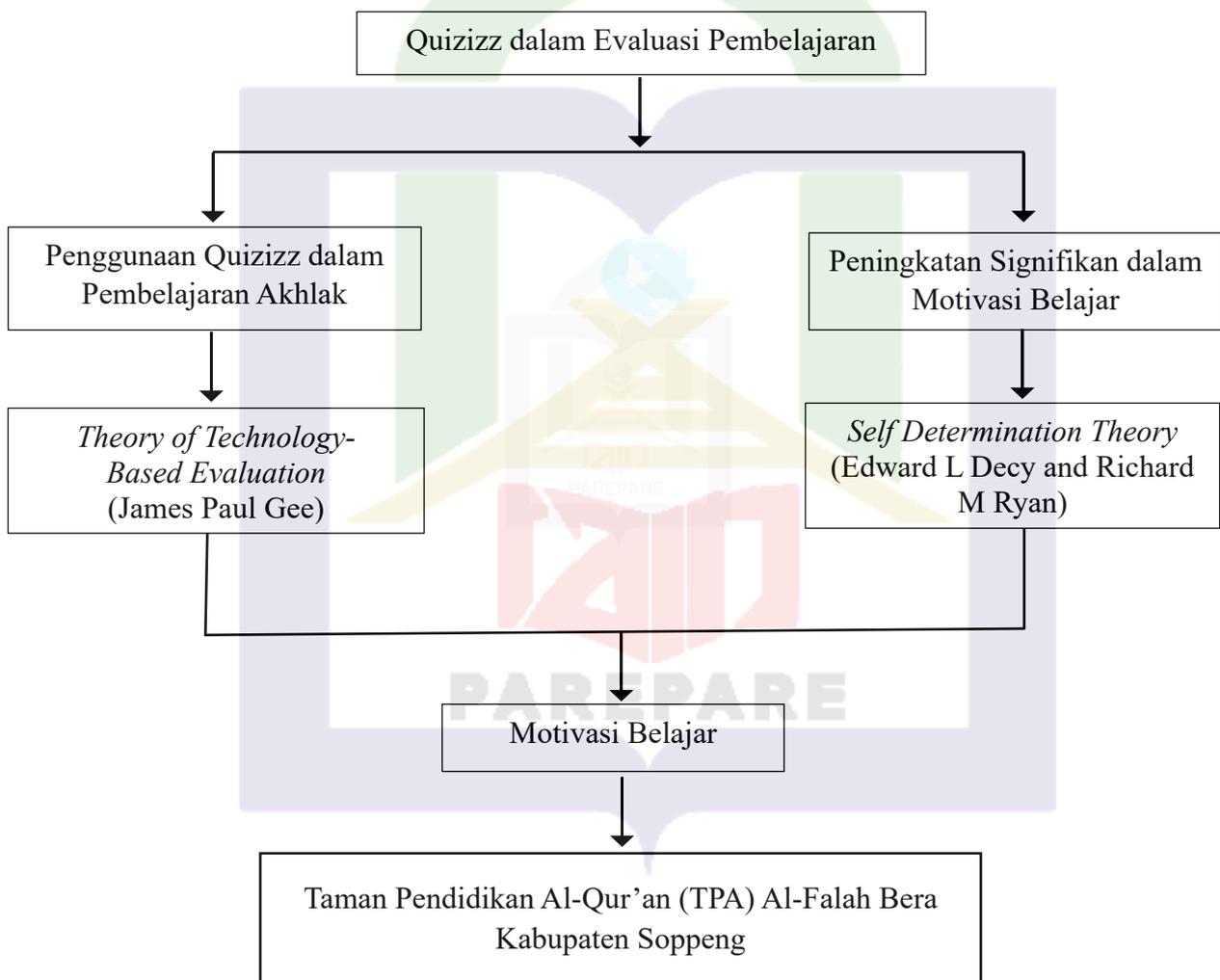
#### 10) Minat (*Interest*)

Minat sangat erat kaitannya dengan motivasi karena motivasi ada karena adanya keinginan, begitu juga dengan minat sehingga minat merupakan hal utama dalam terbentuknya motivasi. Seorang santri akan giat belajar jika ia memiliki minat untuk belajar.

Beberapa bentuk motivasi di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam membentuk motivasi dalam diri santri, peran guru sangat dibutuhkan sebagai penggerak dan penguat, karena motivasi lebih banyak didapatkan dari luar diri manusia untuk dapat melakukan sesuatu.

### C. Bagan Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka pikir penelitian ini disusun sebagai alur rasional untuk memahami permasalahan yang diteliti. Kerangka ini merupakan sintesis hubungan antarvariabel berdasarkan teori-teori sebelumnya, yang dianalisis secara sistematis hingga membentuk hubungan konseptual. Untuk memperjelas arah dan fokus penelitian ini, kerangka pikir disajikan dalam bentuk bagan berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis memiliki berbagai makna tergantung pada konteks penggunaannya. Secara umum, hipotesis adalah sebuah pernyataan yang kebenarannya belum dapat dipastikan sehingga perlu diuji melalui metode tertentu. Hipotesis disusun berdasarkan teori, asumsi, pengalaman pribadi atau orang lain, kesan umum, serta kesimpulan yang bersifat sementara<sup>94</sup>. Dalam penelitian, hipotesis merupakan pernyataan mengenai kondisi populasi yang akan diuji kebenarannya menggunakan data atau informasi yang diperoleh dari sampel.

Adapun hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H<sub>0</sub>: Tidak terdapat peningkatan motivasi belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan quizizz pada santri santri TPA Al-Falah Bera Kabupaten Soppeng.
- H<sub>1</sub>: Terdapat peningkatan motivasi belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan quizizz pada santri santri TPA Al-Falah Bera Kabupaten Soppeng.

---

<sup>94</sup>Jakni, "*Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*", (Bandung: Alfabet, 2016), h. 47.

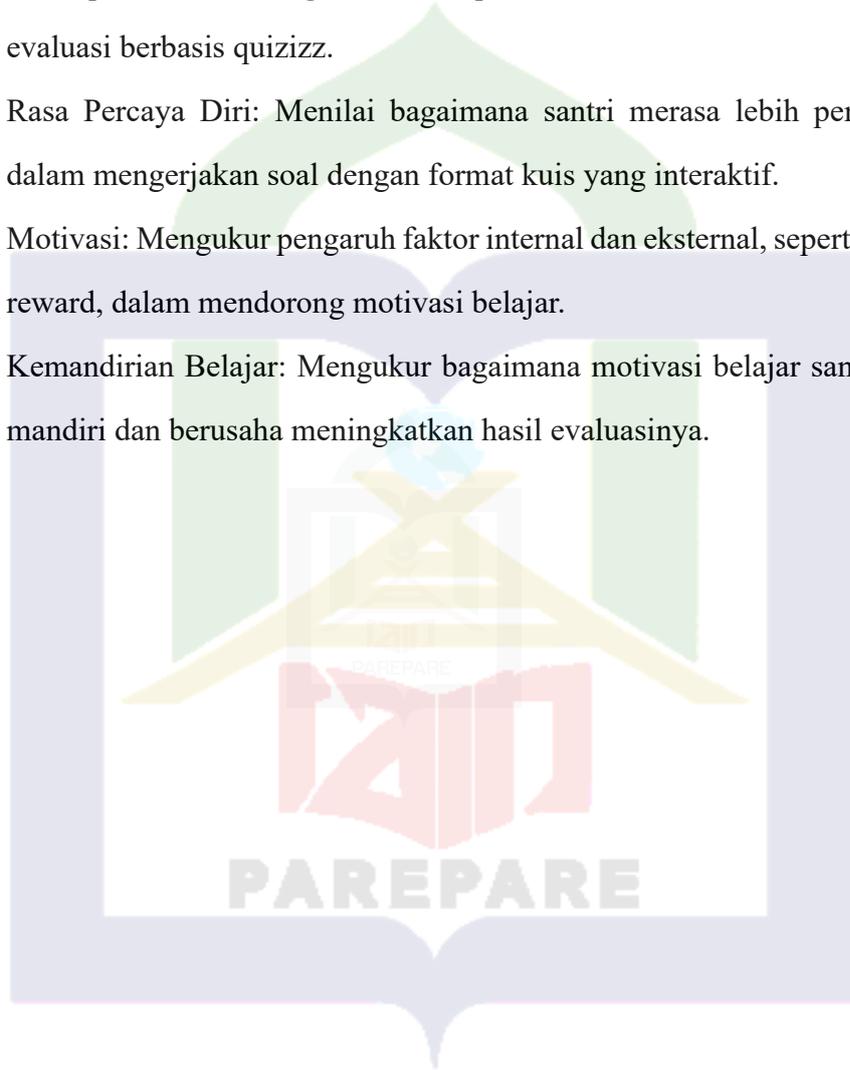
Indikator motivasi belajar santri TPA melalui penggunaan quizizz dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.1 Indikator Motivasi Belajar Santri

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Deskripsi</b>
1. Ketertarikan ( <i>Interest</i> )	a. Santri merasa senang mengikuti evaluasi berbasis quizizz. b. Santri menunjukkan antusiasme selama proses evaluasi berlangsung.	Ketertarikan santri terhadap penggunaan media digital dalam evaluasi pembelajaran.
2. Partisipasi aktif ( <i>Active participation</i> )	a. Santri berpartisipasi aktif dalam mengerjakan kuis di quizizz. b. Santri menyelesaikan seluruh soal dalam waktu yang ditentukan.	Mengukur keterlibatan santri dalam proses evaluasi yang dilakukan secara interaktif.
3. Rasa percaya diri ( <i>Self-confidence</i> )	a. Santri merasa percaya diri dalam menjawab soal evaluasi. b. Santri tidak ragu untuk mencoba menjawab soal meskipun ada keraguan.	Mengukur keyakinan santri dalam mengerjakan soal dan menghadapi tantangan belajar.
4. Motivasi	a. Santri termotivasi menyelesaikan evaluasi karena adanya reward atau skor. b. Santri berusaha mendapatkan skor tinggi dalam evaluasi.	Motivasi yang muncul karena adanya faktor internal dan eksternal seperti penghargaan atau peringat.
5. Kemandirian Belajar ( <i>Learning Independence</i> )	a. Santri berusaha mengerjakan soal evaluasi tanpa bantuan orang lain. b. Santri belajar mandiri untuk meningkatkan hasil evaluasi.	Mengukur kemampuan santri untuk belajar secara mandiri dalam mempersiapkan evaluasi.

Penjelasan Singkat Tentang Indikator:

1. Ketertarikan: Fokus pada bagaimana penggunaan quizizz dapat membuat evaluasi lebih menarik dan menyenangkan bagi santri.
2. Partisipasi Aktif: Mengukur seberapa aktif santri terlibat selama proses evaluasi berbasis quizizz.
3. Rasa Percaya Diri: Menilai bagaimana santri merasa lebih percaya diri dalam mengerjakan soal dengan format kuis yang interaktif.
4. Motivasi: Mengukur pengaruh faktor internal dan eksternal, seperti skor dan reward, dalam mendorong motivasi belajar.
5. Kemandirian Belajar: Mengukur bagaimana motivasi belajar santri secara mandiri dan berusaha meningkatkan hasil evaluasinya.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Pre-Experimental Design*. Desain ini disebut sebagai eksperimen semu karena masih terdapat pengaruh dari variabel luar terhadap variabel dependen yang diukur. Dengan kata lain, hasil yang diperoleh dari eksperimen (variabel dependen) tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini disebabkan oleh ketiadaan variabel kontrol dan proses pemilihan sampel yang tidak dilakukan secara acak (random). Oleh karena itu, *Pre-Experimental Design* memiliki keterbatasan dalam mengisolasi pengaruh variabel independen secara murni terhadap variabel dependen<sup>1</sup>. Dalam *Pre-Experimental Design*, penelitian dilakukan dengan menggunakan satu kelompok eksperimen yang menerima perlakuan (*treatment*) tanpa melibatkan kelompok kontrol.

Alasan peneliti memilih jenis penelitian *pre-experimental design* dan menggunakan satu kelompok adalah karena: 1) Kesesuaian dengan tujuan penelitian, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan quizizz sebagai media evaluasi dalam meningkatkan motivasi belajar santri. *Pre-experimental design* memungkinkan pengujian awal untuk melihat perubahan yang terjadi setelah perlakuan (penggunaan quizizz), meskipun tanpa melibatkan kelompok kontrol. 2) Sumber daya yang terbatas, Penelitian ini dilakukan di lingkungan tertentu, yaitu TPA Al-Falah Bera, dengan sumber daya terbatas, baik dalam hal waktu maupun jumlah sampel yang tersedia. Oleh karena itu, rancangan

---

<sup>1</sup>Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*” (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2020), h. 146.

*pre-experimental* yang menggunakan satu kelompok eksperimen lebih praktis dan efisien. 3) Fokus pada perubahan sebelum dan sesudah perlakuan, rancangan *pre-experimental* memungkinkan pengamatan langsung terhadap perubahan yang terjadi pada motivasi belajar santri sebelum dan setelah penerapan media evaluasi quizizz. Pendekatan ini cukup untuk memberikan gambaran awal efektivitas metode yang diuji. 4) Eksplorasi sebelum penelitian lanjutan, Karena penelitian ini merupakan langkah awal untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan quizizz, rancangan *pre-experimental* adalah pilihan yang sesuai untuk mengidentifikasi pola atau tren yang dapat digunakan sebagai dasar untuk penelitian yang lebih kompleks di masa depan. 5) Fleksibilitas dalam penerapan di konteks spesifik, rancangan ini cocok untuk mengakomodasi karakteristik santri TPA Al-Falah Bera yang memiliki latar belakang dan kondisi pembelajaran tertentu, sehingga hasilnya dapat relevan dengan konteks yang sedang diteliti.

## **2. Desain Eksperimen**

Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design* (tes awal-tes akhir pada satu kelompok) untuk mengevaluasi penggunaan quizizz sebagai media pembelajaran akhlak dalam meningkatkan motivasi belajar santri di TPA Al-Falah Bera. Desain ini melibatkan pengukuran awal (*pretest*) untuk mengetahui kondisi awal motivasi belajar santri sebelum perlakuan diberikan, diikuti dengan pemberian perlakuan berupa penggunaan quizizz sebagai media evaluasi, dan diakhiri dengan pengukuran akhir (*posttest*) untuk menilai perubahan yang terjadi setelah perlakuan.

Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengamati dan membandingkan gambaran motivasi belajar santri sebelum dan setelah penggunaan quizizz, sehingga dapat memberikan gambaran tentang efektivitas media pembelajaran tersebut.

Desain penelitian dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 3.1 Desain Eksperimen

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> = nilai *Pretest*

O<sub>2</sub> = nilai *Posttest*

X = Perlakuan berupa penggunaan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran akhlak

*One group pretest-posttest design* terdiri dari satu kelompok yang telah ditentukan sebelumnya. Dalam desain ini, tes dilakukan dua kali, yaitu sebelum dan setelah pemberian perlakuan eksperimen. Tes sebelum perlakuan disebut *pretest*, yang dilaksanakan pada kelompok eksperimen (O<sub>1</sub>). Setelah *pretest* dilakukan, peneliti memberikan perlakuan berupa penggunaan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran akhlak. Pada tahap akhir, dilakukan *posttest* (O<sub>2</sub>) untuk mengukur perubahan setelah perlakuan.

## **B. Waktu dan Lokasi Penelitian**

### **1. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April selama kurang lebih tiga bulan. Selama periode tersebut, peneliti mengumpulkan data melalui observasi, angket, dokumentasi, pemberian *pretest*, perlakuan menggunakan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran akhlak, dan *posttest* untuk mengukur perubahan motivasi belajar santri di TPA Al-Falah Bera, lalu menganalisis data-data yang telah dikumpulkan.

Tabel 3.2 Jadwal/Waktu Pelaksanaan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Waktu	Keterangan
1	Observasi	Jum'at 18-29/04/2025	Terlaksana
2	Materi Akhlak <i>'Iffah</i>	Jum'at 18/04/2025	Hadir Semua
3	Materi Akhlak <i>Qona'ah</i>	Jum'at 18/04/2025	Hadir Semua
4	Materi Akhlak <i>Haya'</i>	Sabtu 19/04/2025	Hadir Semua
5	Materi Akhlak <i>Wara'</i>	Sabtu 19/04/2025	Hadir Semua
6	Materi Akhlak <i>Tawadhu</i>	Senin 21/04/2025	Hadir Semua
7	Materi Pengaplikasian Akhlak Terhadap Diri Sendiri	Senin 21/04/2025	Hadir Semua
8	Pendalaman Materi	Selasa 22/04/2025	Hadir Semua
9	Pelaksanaan <i>Pretest</i>	Sabtu 26/04/2025	Hadir Semua
10	Pengisian Angket Motivasi Belajar <i>Pretest</i>	Ahad 27/04/2025	Hadir Semua
11	Perlakuan	Senin 28/04/2025	Hadir Semua
12	Pelaksanaan <i>Posttest</i>	Selasa 29/04/2025	Hadir Semua
13	Pengisian Angket Motivasi Belajar <i>Posttest</i>	Selasa 29/04/2025	Hadir Semua
14	Analisis Data Penelitian	01/05/2025 – 01/06/2025	Terlaksana

## 2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TPA Al-Falah Bera yang terletak di Kabupaten Soppeng. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa TPA Al-Falah Bera memiliki peserta didik yang beragam dan aktif dalam mengikuti pembelajaran akhlak. Selain itu, lembaga ini juga memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung penggunaan media pembelajaran digital, seperti quizizz, yang menjadi fokus penelitian ini. Dengan demikian, TPA Al-Falah Bera menjadi tempat yang tepat untuk menguji efektivitas penggunaan quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar santri.

### C. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini mencakup beberapa santri dengan berbagai rentang usia yang terdaftar di TPA Al-Falah Bera, dengan jumlah total sebanyak 20 santri (9 laki-laki dan 11 perempuan). Santri yang menjadi subjek penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang representatif mengenai pengaruh penggunaan quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak terhadap peningkatan motivasi belajar mereka.

Tabel 3.3 Data Santri TPA Al-Falah Bera

No	Nama	Usia	Kelas
1	Fatmawati	14 Tahun	VIII SMP
2	Ahmad Fahry Awal	14 Tahun	VIII SMP
3	Randi Achmad Maulana	14 Tahun	VIII SMP
4	Az Syahra Putri	13 Tahun	VII SMP
5	Rizal Putra Pratama	12 Tahun	VII SMP
6	Firmansyah	12 Tahun	VII SMP
7	Muh. Farel	12 Tahun	VII SMP
8	Taufiq	12 Tahun	VI SD
9	Raihan	12 Tahun	VI SD
10	Aldi Gunawan	11 Tahun	VI SD
11	Hanina	11 Tahun	VI SD
12	Nurul Ramadhani	12 Tahun	VI SD
13	Khafifah Aulia	11 Tahun	V SD
14	Nur Azila	12 Tahun	V SD
15	Miftahul Jannah	11 Tahun	V SD
16	Sifa Salsabila	10 Tahun	V SD
17	Ayu Lestari	11 Tahun	V SD
18	Alifa Putri	10 Tahun	IV SD
19	Muh. Zaddan	10 Tahun	IV SD
20	Nurul Zenia	9 Tahun	IV SD

## 2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini mengacu pada bagian dari populasi (*total sampling*) yang dipilih sebagai sumber data<sup>2</sup> yang terdiri dari 20 santri yang tergabung dalam satu kelas di TPA Al-Falah Bera. Mereka berasal dari berbagai jenjang usia (9-14 tahun) dan bersedia mengikuti seluruh rangkaian penelitian, termasuk pemberian *pretest*, perlakuan dengan penggunaan *quizizz*, serta *posttest*.

### D. Metode Pengumpulan Data

Seluruh data yang dibutuhkan dikumpulkan melalui berbagai metode, seperti:

#### 1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian, dengan tujuan mendokumentasikan setiap aktivitas yang berlangsung secara cermat dan sesuai dengan fokus penelitian<sup>3</sup>. metode observasi memungkinkan peneliti mendapatkan data yang lebih autentik karena bersumber dari perilaku nyata di lapangan tanpa intervensi. Dengan observasi, peneliti dapat menangkap dinamika dan konteks sosial secara langsung, yang sering kali tidak terungkap melalui metode lain seperti angket atau wawancara.

Observasi dilakukan untuk mencatat aktivitas dan reaksi santri selama proses eksperimen baik sebelum, saat perlakuan, maupun sesudah penggunaan *quizizz*. Peneliti mengamati tingkat ketertarikan, partisipasi, kepercayaan diri, motivasi santri baik secara intrinsik maupun ekstrinsik, serta kemandirian belajar mereka, termasuk bagaimana mereka berinteraksi dengan media tersebut.

---

<sup>2</sup>Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*", h. 146.

<sup>3</sup>Universitas Nusa Nipa, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, h. 74 (mengutip Widoyoko 2014, Arikunto 2006, Kisworo & Sofana 2017).

Berikut kisi-kisi observasi motivasi belajar santri TPA Al-Falah Bera Kabupaten Soppeng.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Observasi Motivasi Evaluasi Belajar Santri

No	Aspek	Indikator Umum	Deskripsi Prilaku yang Diamati	Waktu Observasi
1	Ketertarikan ( <i>Interest</i> )	Menunjukkan antusias saat kegiatan dimulai.	Santri terlihat antusias saat guru menjelaskan atau saat quizizz digunakan.	Sebelum dan selama perlakuan
		Fokus terhadap kegiatan.	Santri memperhatikan tanpa terdistraksi oleh hal lain.	Semua Tahap
2	Partisipasi Aktif	Terlibat terhadap aktivitas secara langsung.	Santri menjawab soal quizizz.	Selama dan Sesudah Perlakuan
		Menyampaikan pendapat, bertanya atau menjawab.	Santri aktif dalam diskusi atau menjawab pertanyaan guru.	Semua Tahap
3	Rasa Percaya Diri	Berani menjawab pertanyaan.	Santri tampil menjawab meskipun di depan umum.	Selama dan Sesudah Perlakuan
		Tidak takut salah dalam menjawab.	Santri tetap menjawab meskipun ragu.	Semua Tahap
4	Motivasi	Termotivasi karena adanya penghargaan atau apresiasi.	Santri terlihat semangat saat melihat peringkat atau skor quizizz.	Selama dan Sesudah Perlakuan
		Terlihat semangat saat adanya tantangan atau skor.	Santri merasa senang saat mendapatkan pujian dari guru.	Semua Tahap
5	Kemandirian Belajar	Mengikuti kegiatan secara mandiri.	Santri mengerjakan soal quizizz sendiri tanpa menyontek.	Selama dan Sesudah Perlakuan
		Tidak bergantung pada bantuan teman atau guru.	Santri mempersiapkan diri sebelum kegiatan dimulai (Misalnya membawa alat tulis, membuka materi sebelumnya).	Semua Tahap

## 2. Kusioner Motivasi Belajar

Kusioner (angket) adalah serangkaian pertanyaan tertulis yang diajukan kepada individu yang bersedia memberikan informasi melalui jawaban yang mereka sampaikan<sup>4</sup>. Kusioner digunakan untuk mengukur aspek motivasi belajar santri secara lebih mendalam. Kusioner ini berisi serangkaian pernyataan yang diukur menggunakan skala likert (1-5) untuk mengetahui tingkat kesepakatan santri terhadap pernyataan yang berkaitan dengan motivasi belajar mereka sebelum dan sesudah menggunakan quizzizz. Kusioner ini dapat mencakup aspek-aspek seperti ketertarikan, partisipasi aktif, dan lain sebagainya.

Berikut kisi-kisi angket/kusioner yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar santri TPA:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket/Kusioner yang Digunakan untuk Mengukur Motivasi Evaluasi Belajar Santri

No	Indikator	Pernyataan
1	Ketertarikan ( <i>Interest</i> )	Saya merasa tertarik mengikuti evaluasi pembelajaran.
		Saya merasa evaluasi berbasis kuis membuat belajar lebih menarik.
2	Partisipasi aktif	Saya bersemangat untuk menjawab soal saat evaluasi.
		Saya berusaha menyelesaikan soal evaluasi tanpa bantuan.
3	Rasa percaya diri	Saya percaya diri saat menjawab soal evaluasi.
		Saya tidak takut membuat kesalahan saat menjawab soal.
4	Motivasi	Saya termotivasi mendapatkan skor tinggi dalam kuis.
		Saya berusaha mendapatkan <i>reward</i> atau penghargaan dari guru.
5	Kemandirian Belajar	Saya memahami konsep akhlak setelah mengikuti evaluasi.
		Saya belajar mandiri untuk mempersiapkan diri menghadapi evaluasi.

Sebelum digunakan dalam penelitian utama, angket motivasi belajar diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa instrumen ini dapat

<sup>4</sup>Sugiyono, “*Metode Penelitian Kauntitatif, Kualitatif, dan R&D*”, h. 199.

mengukur apa yang seharusnya diukur dengan konsisten. Uji validitas bertujuan untuk mengetahui apakah setiap butir pernyataan dalam angket benar-benar mencerminkan aspek motivasi belajar yang diteliti, sedangkan uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur tingkat konsistensi instrumen dalam menghasilkan data yang stabil.

a. Uji Validitas Angket

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Menggunakan Aplikasi SPSS (Korelasi Pearson)

Pernyataan	Koefisien Korelasi (r)	p-value	Keterangan
P1	0.440	0.010	Valid
P2	0.550	0.007	Valid
P3	0.749	<0.001	Valid
P4	0.483	0.020	Valid
P5	0.741	<0.001	Valid
P6	0.577	0.004	Valid
P7	0.544	0.007	Valid
P8	0.565	0.005	Valid
P9	0.552	0.009	Valid
P10	0.579	0.004	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan korelasi Pearson melalui aplikasi SPSS, seluruh pernyataan (P1 hingga P10) menunjukkan nilai koefisien korelasi (r) yang positif dan nilai signifikansi (p-value) yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa setiap butir dalam angket motivasi belajar santri memiliki validitas yang memadai. Dengan demikian, seluruh item kuesioner dapat dinyatakan valid dan layak digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar santri, baik sebelum maupun sesudah penggunaan media quizizz dalam pembelajaran akhlak.

### b. Uji Reliabilitas Angket

Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Menggunakan Aplikasi SPSS (Cronbach's Alpha)

Item	Cronbach's Alpha
P1	0.833
P2	0.797
P3	0.771
P4	0.806
P5	0.774
P6	0.813
P7	0.798
P8	0.792
P9	0.826
P10	0.789

Nilai  $\alpha > 0.8$  menunjukkan bahwa angket memiliki reliabilitas tinggi, artinya butir-butir pernyataan dalam angket konsisten dalam mengukur motivasi belajar.

### 3. Dokumentasi

Dalam penelitian ini, metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung yang berkaitan dengan proses pelaksanaan evaluasi pembelajaran akhlak menggunakan quizizz. Metode dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti pendukung dalam penelitian. Dengan adanya dokumentasi, diharapkan penelitian ini memiliki data yang lebih komprehensif dan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai efektivitas penggunaan quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar santri.

### 4. Tes

Dalam penelitian ini sebelum instrumen tes digunakan, penting untuk memastikan bahwa instrumen tersebut memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang memadai. Uji validitas bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen mampu mengukur secara tepat apa yang ingin diukur. Sementara itu, uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen memberikan hasil yang konsisten, baik ketika digunakan pada waktu yang berbeda maupun dalam kondisi yang sama.

a. Uji Validitas Tes

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, sehingga menghasilkan data yang sah, akurat, dan relevan dengan variabel penelitian<sup>5</sup>. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan uji validitas terhadap soal yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest*. Adapun alat yang digunakan untuk melakukan uji validitas soal, yaitu menggunakan aplikasi anatesV4.

Berikut data Anates korelasi skor butir dengan skor total untuk uji validitas soal.

Tabel 3.8 Data Anates - Korelasi Skor Butir dengan Skor Total

No Butir	Korelasi	Signifikansi
1	0,781	Sangat Signifikan
2	0,540	Signifikan
3	0,657	Sangat Signifikan
4	0,701	Sangat Signifikan
5	0,593	Sangat Signifikan
6	0,733	Sangat Signifikan
7	0,555	Sangat Signifikan
8	0,446	Signifikan
9	0,449	Signifikan
10	0,555	Sangat Signifikan
11	0,446	Signifikan
12	0,542	Signifikan
13	0,478	Signifikan
14	0,658	Sangat Signifikan
15	0,427	Signifikan
16	0,644	Sangat Signifikan
17	0,777	Sangat Signifikan
18	0,571	Sangat Signifikan
19	0,574	Sangat Signifikan
20	0,620	Sangat Signifikan

<sup>5</sup>Putu Gede Subhaktiyasa, "Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka," *Journal of Education Research*, Vol. 5, no. 4 (November 2024), h. 5601.

Jumlah subyek : 20

Butir Soal : 20

Berdasarkan data di atas, hasil uji validitas menggunakan Anates menunjukkan bahwa seluruh butir mengalami peningkatan setelah dilakukan perbaikan. Seluruh butir terindikasi valid, baik dengan kategori signifikan maupun sangat signifikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa seluruh butir layak untuk diujikan serta berpotensi meningkatkan kualitas data yang diperoleh.

#### b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merujuk pada konsistensi dalam pengukuran. Menurut Sugiyono, tujuan pengujian reliabilitas adalah untuk menilai sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten saat instrumen yang sama digunakan untuk mengukur fenomena yang sama<sup>6</sup>.

Reliabilitas mengacu pada konsistensi dalam serangkaian pengukuran atau penggunaan instrumen pengukuran yang sama. Ini menunjukkan bahwa pengukuran yang dilakukan dengan instrument yang sama akan menghasilkan hasil yang serupa, atau dua penilai yang berbeda dapat memberikan penilaian yang konsisten dalam situasi yang lebih subjektif.

Penting untuk dipahami bahwa validitas dan reliabilitas bukanlah konsep yang sama. Walaupun suatu pengukuran dapat valid dan menghasilkan temuan yang konsisten, masih mungkin bahwa pengukuran tersebut tidak mengukur hal yang seharusnya diukur. Artinya, suatu instrument bisa jadi konsisten dalam memberikan hasil, namun tidak mengukur konstruksi yang benar.

Tingkat reliabilitas suatu pengukuran, terutama ketika diulang pada individu yang sama dalam kondisi yang serupa, dikenal sebagai ketergantungan dalam penelitian. Jika pengukuran yang diulang menghasilkan hasil yang sangat

---

<sup>6</sup>Sugiyono, "*Metode Penelitian Kauntitatif, Kualitatif, dan R&D*", h. 199.

bervariasi, maka penelitian tersebut dianggap tidak dapat diandalkan. Sebaliknya, jika hasil pengukuran tetap konsisten, maka penelitian tersebut dianggap dapat dipercaya.

Menjamin kualitas dan kredibilitas data yang dikumpulkan memerlukan pengujian reliabilitas sebagai langkah yang sangat penting. Pengukuran yang reliabel menjadi landasan dalam menghasilkan temuan yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan, sekaligus memastikan bahwa instrumen penelitian memberikan hasil yang stabil dan konsisten dari waktu ke waktu. Tingkat reliabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh dari instrumen tersebut layak dipercaya dan dapat diterima dalam konteks penelitian..

Reliabilitas dalam konteks *pretest* dan *posttest*, memastikan bahwa soal memiliki tingkat kepercayaan tinggi untuk digunakan dalam penilntian. Aplikasi yang digunakan dalam melakukan uji reliabilitas dalam penelitian ini adalah menggunakan aplikasi anatesV4.

Berikut data reliabilitas tes melalui pengujian pada aplikasi Anates.

Tabel 3.9 Data Anates - Relibialitas Tes

No	Nama Subyek	Skor Ganjil	Skor Genap	Skor Total
1	Nur Faizah	9	10	19
2	Ferdi	9	10	19
3	Rizal	9	10	19
4	Andi Astatl	9	10	19
5	Marina	9	9	18
6	Nurazizah	7	10	17
7	Fauziah	7	10	17
8	Rahmat	6	9	15
9	Mutmainnah	7	10	17
10	Aprilia	8	9	17
11	Ayu Puspawati	7	8	15
12	Maulana	5	10	15
13	Halimah	7	8	15
14	Afifah	7	9	16
15	Silfi	5	8	13

Tabel 3.9 Data Anates – Reliabilitas Tes

16	Nia	5	8	13
17	Muh. Zakir	6	8	14
18	Firman Gunawan	4	9	13
19	Alfin	6	6	12
20	Muh. Farhan	5	4	9
21	Tariq	3	5	8
22	Qaisyah	4	5	9
23	Muh. Ammar	4	4	8
24	Intan Permata	3	4	7

Data di atas menampilkan data skor ganjil dan genap dari hasil tes yang diberikan kepada 24 responden untuk mengukur reliabilitas instrumen evaluasi pembelajaran akhlak. Skor ganjil dan genap diperoleh dari soal-soal yang dipisahkan berdasarkan nomor, kemudian dijumlahkan untuk mendapatkan skor total masing-masing subjek. Analisis reliabilitas dilakukan dengan menggunakan teknik *split-half* (belah dua), dan korelasi antara skor ganjil dan genap dianalisis untuk menentukan konsistensi internal tes. Berdasarkan data tersebut, dihasilkan data sebagai berikut:

Rata-Rata : 14,75

Simpang Baku : 4,11

Korelasi XY : 0,73

Reliabilitas Tes : 0,85

Berdasarkan data di atas, hasil uji reliabilitas menggunakan Anates menunjukkan bahwa pada bagian awal (Rata-rata 14,75, simpang baku 4,11), nilai korelasi antar skor ganjil dan genap (KorelasiXY) adalah 0,73 dengan tingkat reliabilitas 0,85, yang menandakan bahwa instrumen tes reliabel dan pengukuran konsisten.

### ***E. Instrument Penelitian***

Instrument diperlukan untuk memeriksa berbagai jenis data yang dibutuhkan. Teknik yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

#### **1. Kusioner Motivasi Belajar**

Kusioner adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Metode ini efektif digunakan ketika peneliti sudah memiliki pemahaman yang jelas tentang variabel yang akan diukur dan ekspektasi terhadap respons yang diberikan oleh responden<sup>7</sup>. Kusioner ini dirancang untuk mengukur perubahan motivasi belajar santri sebelum dan setelah perlakuan menggunakan quizizz. Kusioner dapat mencakup berbagai aspek motivasi, seperti:

- a. Intrinsik (motivasi yang muncul dari dalam diri, misalnya rasa ingin tahu dan kesenangan dalam belajar).
- b. Ekstrinsik (motivasi yang didorong oleh faktor luar, misalnya penghargaan atau hasil yang diharapkan).
- c. Komitmen terhadap pembelajaran akhlak.

Instrumen penelitian ini disusun dalam bentuk skala *likert*, di mana peserta memberikan penilaian terhadap pernyataan yang ada sesuai dengan tingkat kesepakatan mereka.

---

<sup>7</sup>Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”, h. 192.

## ***F. Teknik Analisis Data***

Analisis data merupakan proses mengolah, menafsirkan, dan menyimpulkan data yang dikumpulkan untuk menjawab pertanyaan atau menguji hipotesis penelitian. Proses ini disesuaikan dengan jenis data dan tujuan penelitian, serta menjadi kunci dalam menarik kesimpulan dari hasil yang diperoleh. Adapun tahapan analisis data dalam penelitian ini meliputi langkah-langkah berikut:

### **1. Statistik Deskriptif**

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menggambarkan atau memberikan ilustrasi mengenai objek penelitian berdasarkan data dari sampel atau populasi secara apa adanya, tanpa melakukan analisis lebih lanjut atau menarik kesimpulan yang berlaku secara umum<sup>8</sup>. Statistik deskriptif memiliki peran penting terutama pada tahap awal analisis data. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memberikan ringkasan data secara sistematis sebelum melanjutkan ke analisis inferensial. Data yang diolah menggunakan statistik deskriptif sering disajikan dalam bentuk tabel, diagram, atau grafik, yang mempermudah pembaca untuk memahami distribusi hasil penelitian secara visual. Selain itu, statistik deskriptif juga membantu meringkas informasi dari berbagai instrumen pengumpulan data, seperti kuesioner, observasi, atau dokumentasi. Dengan cara ini, data yang kompleks dapat disederhanakan sehingga esensi utama dari penelitian lebih mudah disampaikan kepada pembaca.

Statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk memberikan gambaran mengenai tingkat motivasi belajar santri sebelum dan sesudah penggunaan quizizz dalam evaluasi pembelajaran Akhlak.

Analisis statistik deskriptif dilakukan dengan menghitung rata-rata (mean), median, modus, standar deviasi, serta distribusi frekuensi dari data yang diperoleh

---

<sup>8</sup>Akmal Alfiqri, "*Statistik Deskriptif: Modul Ajar*", 2020, h. 81.

melalui kuesioner motivasi belajar. Hasil analisis ini bertujuan untuk melihat tren umum dalam data serta memahami sejauh mana perubahan motivasi belajar yang terjadi.

Hasil statistik deskriptif ini akan memberikan gambaran awal tentang bagaimana motivasi belajar santri sebelum dan sesudah penerapan quizizz. Selanjutnya, untuk menguji efektivitas penggunaan quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar, dilakukan analisis inferensial guna melihat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

## 2. Uji T Tes (Uji Hipotesis)

Setelah melakukan statistik deskriptif, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis penelitian (analisis inferensial). Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran akhlak dapat meningkatkan motivasi belajar santri. Peneliti menggunakan teknik analisis uji-t jenis *Paired Sample T-Test* dengan bantuan aplikasi SPSS.

Hipotesis yang digunakan adalah:

- H<sub>0</sub>: Tidak terdapat peningkatan motivasi belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan quizizz pada santri santri TPA Al-Falah Bera Kabupaten Soppeng..
- H<sub>1</sub>: Terdapat peningkatan motivasi belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan quizizz pada santri santri TPA Al-Falah Bera Kabupaten Soppeng..

Metode *Paired Sample T-Test* digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui atau menguji apakah skor rata-rata *pretest* (sebelum menggunakan quizizz) berbeda dengan *posttest* (setelah menggunakan quizizz). Jika hasilnya

menunjukkan perbedaan signifikan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan quizizz efektif dalam meningkatkan motivasi belajar santri.

Keputusan diambil berdasarkan nilai  $t_{tabel}$  dan  $t_{hitung}$ . Jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sebaliknya, jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Selain itu, pengambilan keputusan pada *paired sample T-test* juga mempertimbangkan nilai signifikansi ( $sig$ ). Jika  $sig > 0.05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Namun, jika  $sig < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

### **G. Prosedur Eksperimen**

Prosedur penelitian ini dimulai dengan tahap persiapan, yaitu penyusunan rencana penelitian dan persiapan alat ukur yang digunakan, seperti tes dan angket *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya, penelitian dilakukan dengan memberikan *pretest* kepada seluruh sampel untuk mengukur motivasi belajar santri sebelum penggunaan quizizz. Setelah itu, perlakuan diberikan berupa penggunaan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran akhlak selama periode yang telah ditentukan. Pada tahap akhir, dilakukan *posttest* untuk mengukur perubahan motivasi belajar santri setelah diberikan perlakuan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*.

Berikut prosedur eksperimen dari penelitian ini:

#### **1. Tahap Persiapan**

- a. Menyusun perangkat pembelajaran, termasuk materi akhlak dan soal evaluasi berbasis quizizz.
- b. Membuat angket motivasi belajar berbasis skala *likert* untuk mengukur perubahan motivasi santri sebelum dan sesudah perlakuan.
- c. Menentukan subjek penelitian (santri TPA Al-Falah Bera).

## 2. Pelaksanaan Perlakuan (X: Penggunaan quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Akhlak)

- a. *Pretest*: Mengukur motivasi belajar santri sebelum diberikan perlakuan dengan angket.
  - b. Evaluasi dengan quizizz: Setelah perlakuan diberikan, santri mengikuti evaluasi menggunakan quizizz.
- 1) Santri menjawab pertanyaan secara langsung di *platform* quizizz.
  - 2) Hasil kuis ditampilkan secara *real-time*, memberikan umpan balik instan kepada santri.
  - 3) Guru memberikan refleksi dan motivasi setelah evaluasi.

## 3. Pengukuran Hasil

- a. *Posttest*: Setelah penggunaan quizizz, santri mengisi angket motivasi belajar.
- b. Data angket *pretest* dan *posttest* dibandingkan untuk melihat perubahan motivasi belajar santri.

## 4. Analisis data dan Kesimpulan

- a. Mengolah data hasil angket dengan membandingkan skor *pretest* dan *posttest* menggunakan metode analisis.
- b. Menarik kesimpulan mengenai efektivitas penggunaan quizizz dalam meningkatkan motivasi belajar santri.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Hasil Penelitian

##### 1. Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Akhlak

Penggunaan quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak di TPA Al-Falah Bera dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu diantaranya:

###### a. Persiapan (*Planning*)

###### 1) Identifikasi materi akhlak yang akan dievaluasi

Materi akhlak yang dievaluasi dalam penelitian ini ditentukan melalui beberapa tahap identifikasi yang sistematis. Tahap pertama dilakukan dengan mengacu pada kurikulum pembelajaran Akhlak di TPA Al-Falah Bera, khususnya pada bagian *Dinul Islam*. Buku yang dijadikan rujukan adalah *Panduan Pengelolaan Kurikulum dan Materi Ajar TPQ/TPA* karya Mulyanto dan Anwar, dengan fokus pada materi akhlak terhadap diri sendiri yang terdapat pada halaman 523. Pemilihan materi ini didasarkan pada pertimbangan relevansi terhadap kebutuhan pembinaan karakter dasar santri serta kesesuaiannya dengan tingkat perkembangan mereka. Setelah itu, dilakukan penentuan kompetensi dasar dari materi tersebut, disusul dengan perumusan indikator tujuan pembelajaran yang kemudian menjadi dasar dalam penyusunan butir-butir soal evaluasi.

Materi akhlak yang dipilih mencakup lima nilai utama, yaitu *iffah* (menjaga kehormatan diri), *qanaah* (merasa cukup), *tawadhu'* (rendah hati), *wara'* (menjaga diri dari hal yang diragukan), dan *haya'* (malu dalam kebaikan). Pemilihan nilai-nilai ini didasarkan pada konteks kehidupan santri sehari-hari di lingkungan keluarga dan TPA, sehingga lebih mudah dipahami dan diterapkan. Rincian proses

identifikasi materi akhlak yang dievaluasi dapat dilihat pada bagian lampiran dalam penelitian ini.

## 2) Pembuatan akun quizizz

Sebagai bagian dari tahapan penggunaan media quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak, langkah awal yang dilakukan adalah membuat akun sebagai guru (*teacher*) pada platform quizizz karena peneliti merupakan gurunya. Pembuatan akun ini bersifat gratis dan sangat mudah dilakukan, baik melalui laptop maupun perangkat seluler.

Langkah pertama, guru membuka situs resmi quizizz melalui peramban dengan alamat <https://quizizz.com>. Setelah halaman utama terbuka, klik tombol “*Sign up*” atau “Daftar” yang terletak di pojok kanan atas layar. Pada saat proses pendaftaran, quizizz akan menampilkan beberapa pilihan tipe pengguna. Karena peran yang diambil adalah sebagai pendidik, maka guru memilih opsi “*Teacher*” (guru).

Selanjutnya, guru diberikan beberapa pilihan metode untuk membuat akun, yaitu menggunakan akun *Google* (direkomendasikan untuk kemudahan dan kecepatan), Menggunakan akun *Microsoft*, atau mendaftar dengan alamat email secara manual.

Penelitian ini menggunakan akun *Google* pribadi yang aktif dan terhubung dengan email guru. Setelah memilih metode pendaftaran, guru diminta mengisi data profil singkat seperti nama lengkap, nama TPA atau institusi, peran sebagai pengajar, serta tingkat kelas atau usia peserta didik. Karena digunakan untuk evaluasi pembelajaran akhlak di TPA, informasi yang dicantumkan disesuaikan dengan konteks, yaitu mencantumkan nama lembaga TPA Al-Falah Bera dan peran sebagai guru Akhlak. Setelah proses pendaftaran selesai dan akun aktif, guru dapat langsung mengakses berbagai fitur yang tersedia di quizizz.

Melalui akun guru, pengguna memiliki kontrol penuh terhadap konten, jadwal pelaksanaan evaluasi, serta laporan hasil belajar santri. Fitur ini sangat mendukung efektivitas evaluasi pembelajaran akhlak yang bersifat interaktif dan menyenangkan. Penjelasan lebih lanjut mengenai proses pembuatan akun dapat dilihat pada bagian lampiran dalam penelitian ini.

### 3) Penyusunan Soal Evaluasi Akhlak di Quizizz

Setelah akun guru berhasil dibuat, langkah selanjutnya dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran akhlak adalah menyusun soal dalam platform quizizz. Dalam penelitian ini, soal disusun dalam bentuk pilihan ganda, karena format ini sesuai dengan karakteristik platform quizizz.

Proses penyusunan evaluasi dimulai dengan masuk ke akun quizizz yang telah dibuat sebelumnya. Dari halaman utama, guru memilih menu “Create” atau “Buat” dan memilih opsi “Quiz” untuk memulai pembuatan kuis baru. Selanjutnya, guru diminta untuk memasukkan nama topik pembelajaran yang akan dievaluasi, dan bentuk soal yang akan di gunakan yaitu pilihan ganda. Setelah seluruh soal selesai disusun, kuis langsung dapat disimpan dan siap untuk digunakan pada saat evaluasi. Adapun jumlah soal yang dibuat yaitu 20 soal sesuai dengan kisi-kisi dan indikator pembelajaran yang terdapat pada lampiran dalam penelitian ini dan telah divalidasi.

#### b. Pelaksanaan (*Implementation*)

##### 1) Pembukaan oleh guru

Guru membuka kegiatan evaluasi dengan menyapa santri terlebih dahulu secara hangat dan bersahabat untuk menciptakan suasana yang nyaman. Setelah itu, guru menjelaskan bahwa kegiatan hari ini adalah evaluasi sebagai bagian dari proses belajar bersama. Guru menyampaikan bahwa evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana santri mengerti dan mengenal nilai-nilai akhlak yang telah

dipelajari, seperti *iffah*, *qanaah*, *tawadhu'*, *wara'*, dan *haya'*. Untuk membangkitkan antusiasme, guru menjelaskan bahwa evaluasi akan dilakukan melalui media quizizz, yang menyenangkan dan interaktif. Dengan pendekatan ini, diharapkan santri lebih termotivasi dan siap mengikuti kegiatan dengan semangat.

#### 2) Pemberian kode akses kuis

Setelah pembukaan dan penjelasan tujuan evaluasi selesai, guru melanjutkan dengan membuka kuis yang telah disiapkan di platform quizizz. Guru membacakan kode akses atau PIN kuis untuk masuk dan mengerjakan soal. Namun sebelum memulai pengerjaan kuis terlebih dahulu guru memastikan semua santri dapat mengakses kode tersebut dengan baik.

#### 3) Pelaksanaan quizizz

Setelah seluruh santri sukses mengakses kode kuis maka santri menjawab soal secara langsung dan guru memantau progres jawaban santri secara *realtime* melalui *dashboard* quizizz.'

#### 4) *Feedback* otomatis

Setelah santri selesai mengerjakan kuis, mereka langsung mendapatkan umpan balik berupa skor.

### c. Refleksi

#### 1) Diskusi hasil quizizz

Guru mengadakan diskusi bersama santri untuk membahas jawaban-jawaban yang salah. Tujuannya adalah agar santri memahami letak kesalahan mereka dan memperoleh penjelasan yang tepat dari guru. Selain itu, guru juga memberikan motivasi agar para santri tetap semangat dalam mengerjakan soal-soal evaluasi selanjutnya.

## 2) Pemberian penghargaan

Agar lebih meningkatkan motivasi santri, maka guru memberikan hadiah bagi mereka yang mendapatkan skor terbaik, dalam penelitian ini *reward* diberikan setelah pelaksanaan evaluasi, hal ini dapat dilihat pada lampiran dalam penelitian ini.

## 2. Motivasi Belajar Santri Pada Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Akhlak

### a. Sebelum Perlakuan (*Pretest*)

Berikut di bawah ini tabel hasil skor angket *pretest*:

Tabel 4.1 Hasil Skor Angket Motivasi Evaluasi Belajar Santri (*Pretest*)

No	Nama Responden	Pernyataan (P)										Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Fatmawati	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	35
2	Ahmad Fahry Awal	3	4	3	4	3	3	5	4	4	3	36
3	Randi Achmad Maulana	4	3	3	4	1	2	3	5	1	3	29
4	Az Syahra Putri	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	36
5	Rizal Putra Pratama	3	4	3	4	3	2	3	4	3	3	32
6	Firmansyah	3	4	3	4	2	3	4	3	2	3	31
7	Muh. Farel	3	4	2	2	4	2	5	4	3	3	32
8	Taufiq	5	3	3	5	4	2	4	5	4	3	38
9	Raihan Pratama	3	4	3	3	4	3	5	4	3	3	35
10	Aldi Gunawan	3	4	2	3	4	3	4	4	3	3	33
11	Hanina	3	3	3	3	2	2	4	4	3	3	30
12	Nurul Ramadhani	4	4	3	5	3	3	5	4	3	3	37
13	Khafifah Aulia	4	3	3	4	3	2	5	4	2	3	33
14	Nur Azila	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	34
15	Miftahul Jannah	4	3	3	4	2	3	4	4	3	3	33
16	Sifa Salsabila	3	4	3	3	3	2	3	2	2	3	28
17	Ayu Lestari	4	3	5	5	5	2	4	5	5	4	42

Tabel 5.1 Hasil Skor Angket Motivasi Evaluasi Belajar Santri (*Pretest*)

18	Alifa Putri	4	3	3	4	3	3	5	4	3	3	35
19	Muh. Zaddan	5	4	4	2	4	2	4	2	2	3	32
20	Nurul Zenia	3	4	3	3	4	3	2	4	4	3	33

Pengukuran awal terhadap tingkat motivasi belajar santri TPA Al-Falah Bera dilakukan terlebih dahulu melalui angket motivasi belajar, sebelum diberi perlakuan berupa penggunaan media Quizizz dalam pembelajaran akhlak. Hasil analisis deskriptif terhadap data pretest menunjukkan rata-rata skor motivasi belajar sebesar 33,70 dengan standar deviasi 3,246.

Distribusi kategori tingkat motivasi belajar santri menunjukkan bahwa mayoritas santri berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 16 orang atau sebesar 80% dari total responden. Selanjutnya, sebanyak 3 santri atau 15% tergolong dalam kategori rendah, dan 1 santri atau 5% tergolong dalam kategori tinggi. Tidak terdapat santri yang masuk dalam kategori sangat rendah maupun sangat tinggi.

Hasil ini mengindikasikan bahwa secara umum, motivasi belajar santri sebelum diberikan perlakuan berada dalam kategori sedang, namun masih terdapat santri yang memiliki tingkat motivasi belajar rendah. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan motivasi belajar santri, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti quizizz

Lebih jelasnya berikut paparan dari hasil rata-rata skor motivasi belajar santri TPA Al-Falah Bera dan standar deviasinya:

1) Menghitung rata-rata skor *pretest*

Menjumlahkan seluruh skor dari 20 responden yakni jumlah yang diperoleh sebanyak 674 kemudian di bagi.

$$\text{Rata-rata} = \frac{674}{20} = 33,70$$

2) Menghitung standar deviasi

Langkah-langkah untuk menghitung standar deviasi:

- a) Hitung rata-rata data
- b) Kurangkan setiap nilai data dengan rata-rata, kemudian kuadratkan hasilnya.
- c) Jumlahkan semua kuadrat selisih tersebut.
- d) Bagi jumlah tersebut dengan jumlah data
- e) Ambil akar kuadrat dari hasil pembagian untuk mendapatkan standar deviasi.

Sehingga hasilnya 3,246

### 3) Mengelompokkan ke dalam kategori

Kategori dibuat berdasarkan interval sederhana sesuai skala yang digunakan:

Tabel 4.2 Skor Kategori Motivasi Evaluasi Belajar Santri Berdasarkan Angket

No	Skor	Kategori
1	0-20	Sangat Rendah
2	21-30	Rendah
3	31-40	Sedang
4	41-49	Tinggi
5	50	Sangat Tinggi

Berdasarkan kategori diatas dihasilkan data *pretest* sebagai berikut:

- a) Sangat rendah (0-20): 0 Santri
- b) Rendah (21-30): 3 Santri (Randi: 29, Hanina: 30, Sifa: 28)
- c) Sedang (31-40): 16 Santri
- d) Tinggi (41-49): 1 Santri (Ayu Lestari: 42)
- e) Sangat Tinggi (50): 0 Santri

### 4) Menghitung presentase tiap kategori

- a) Sangat Rendah 0%
- b) Rendah  $(3/20) \times 100\% = 15\%$
- c) Sedang  $(16/20) \times 100\% = 80\%$
- d) Tinggi  $(1/20) \times 100\% = 5\%$
- e) Sangat tinggi = 0%

Ringkasan data di atas menunjukkan:

- a) Rata-rata = 33,70
- b) Standar deviasi = 3,246
- c) Kategori rendah 3 santri (15%), sedang 16 santri (80%), dan tinggi 1 santri (5%)

Tabel 4.3 Distribusi Kategori Motivasi Evaluasi Belajar Santri (*Pretest*)

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Rendah	0-20	0	0%
2	Rendah	21-30	3	15%
3	Sedang	31-40	16	80%
4	Tinggi	41-49	1	5%
5	Sangat Tinggi	50	0	0%
<b>Total</b>			<b>20</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar pada tahap *pretest*, diperoleh data bahwa sebagian besar santri TPA Al-Falah Bera berada pada kategori motivasi belajar sedang, yaitu sebanyak 16 orang ( $16 / 20 \times 100 = 80\%$ ). Sementara itu, sebanyak 3 santri ( $3 / 20 \times 100 = 15\%$ ) berada pada kategori rendah, dan hanya 1 santri ( $1 / 20 \times 100 = 5\%$ ) yang masuk dalam kategori tinggi. Tidak ada santri yang tergolong dalam kategori sangat rendah maupun sangat tinggi. Temuan ini memberikan gambaran bahwa secara umum motivasi belajar santri cukup stabil, namun belum mencapai tingkat yang optimal.

Hasil observasi yang dilakukan sebelum perlakuan mendukung data kuantitatif tersebut. Pada aspek ketertarikan, santri terlihat kurang antusias saat kegiatan dimulai. Beberapa santri tampak pasif dan tidak menunjukkan ekspresi atau gestur yang mencerminkan ketertarikan terhadap kegiatan evaluasi. Selain itu,

fokus santri terhadap kegiatan juga belum maksimal. Beberapa dari mereka tampak terdistraksi dan melakukan diskusi yang tidak relevan selama kegiatan berlangsung.

Partisipasi aktif santri awalnya belum terlalu terlihat, namun seiring berjalannya kegiatan, beberapa mulai menunjukkan minat dengan bertanya kepada guru, terutama untuk mengetahui jawaban yang benar dari soal yang telah diberikan. Respons tersebut mencerminkan adanya rasa ingin tahu, meskipun belum muncul secara spontan di awal kegiatan.

Aspek rasa percaya diri terlihat dari keberanian sebagian santri dalam menjawab soal tanpa ragu. Mereka menjawab dengan yakin, meskipun tidak seluruhnya benar. Hal ini menunjukkan adanya potensi dalam hal keberanian tampil dan keterbukaan terhadap kesalahan, sebagaimana tercermin dalam hasil angket yang berada dalam kategori sedang, dengan sebagian kecil menunjukkan kategori tinggi.

Terkait pada aspek motivasi, terlihat bahwa sebagian santri kurang bersemangat ketika diminta mengutarakan pendapatnya dalam sesi evaluasi. Mereka lebih banyak diam atau menunggu dorongan dari guru. Temuan ini mendukung hasil angket yang menunjukkan bahwa masih ada santri dengan motivasi rendah yang memerlukan perhatian khusus untuk ditingkatkan.

Kemandirian belajar santri tercermin dari beberapa peserta yang tidak membawa alat tulis atau lupa membuka materi sebelumnya. Kondisi ini menunjukkan kurangnya kesiapan individu serta lemahnya kesadaran untuk belajar secara mandiri. Temuan tersebut sejalan dengan hasil angket yang mengindikasikan bahwa motivasi internal santri belum sepenuhnya terbentuk.

Secara keseluruhan, hasil observasi sebelum perlakuan menunjukkan bahwa motivasi belajar santri masih bersifat pasif dan perlu ditingkatkan, khususnya dalam hal antusiasme, kesiapan, dan partisipasi aktif. Temuan ini konsisten dengan data

angket *pretest*, dan menjadi landasan penting bagi pelaksanaan perlakuan berupa penggunaan media quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran

## 2) Perlakuan (*Treatment*) Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Akhlak

Pelaksanaan perlakuan (*Treatment*) dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali dalam satu hari, yakni pada hari Senin, tanggal 28 April 2025, dengan melibatkan sebanyak 20 santri TPA Al-Falah Bera. Kegiatan diawali dengan pembukaan oleh guru, dilanjutkan dengan penjelasan materi evaluasi yang akan diberikan, serta pengenalan cara penggunaan media quizizz, mulai dari proses login hingga teknis pengerjaan soal evaluasi berbasis kuis interaktif.

Pelaksanaan *treatment* pertama dilakukan pada siang hari, dimulai dengan pengarahan dari guru yang memandu santri untuk memahami alur penggunaan aplikasi quizizz. Selama proses ini dari hasil observasi, beberapa kendala teknis sempat muncul, seperti kesulitan dalam proses login dan gangguan pada jaringan internet. Kendala tersebut berhasil diatasi melalui dukungan jaringan tambahan yang disiapkan oleh guru serta adanya kerja sama di antara para santri. Meskipun dihadapkan pada hambatan awal, hasil observasi menunjukkan bahwa antusiasme santri mulai tampak sejak sesi pertama. Hal ini terlihat dari semangat mereka dalam mengeksplorasi fitur-fitur aplikasi. Desain quizizz yang menarik dan interaktif, ditambah dengan fitur umpan balik otomatis setelah menjawab soal, turut menciptakan suasana evaluasi yang menyenangkan dan memotivasi.

Pelaksanaan *treatment* kedua berlangsung pada malam hari. Pada sesi ini, santri tampak lebih siap dan tidak mengalami kesulitan dalam mengakses kuis, sehingga proses evaluasi berjalan dengan lebih lancar dibandingkan sesi sebelumnya. Berdasarkan hasil observasi, antusiasme santri menunjukkan peningkatan, yang ditunjukkan melalui semangat mereka dalam mengikuti evaluasi

serta keinginan untuk memperbaiki kesalahan yang terjadi pada sesi sebelumnya. Setelah evaluasi selesai, guru melanjutkan dengan sesi refleksi dan diskusi bersama santri. Dalam forum tersebut, santri memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan quizizz, menyatakan bahwa proses evaluasi terasa lebih menarik dan mendorong mereka untuk belajar dengan lebih semangat.

Temuan tersebut sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan selama perlakuan, yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam berbagai aspek motivasi belajar. Pada aspek ketertarikan, santri tampak antusias saat menggunakan quizizz, meskipun sebagian masih terlihat bingung dengan tampilan awal aplikasi. Fokus santri terhadap kegiatan juga meningkat, yang tercermin dari keterlibatan mereka selama menjawab soal dan mengikuti petunjuk guru.

Aspek partisipasi aktif mengalami kemajuan yang cukup nyata. Santri aktif menjawab soal dengan semangat dan menunjukkan ekspresi ceria. Mereka juga terlibat dalam interaksi dengan guru, baik melalui pertanyaan terkait teknis penggunaan quizizz maupun isi soal evaluasi. Perubahan ini sangat kontras jika dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan, di mana partisipasi lebih pasif dan hanya muncul pada akhir sesi.

Rasa percaya diri santri mulai tampak dari keberanian mereka dalam menjawab pertanyaan, termasuk di hadapan teman-temannya. Mereka tidak takut melakukan kesalahan karena quizizz memberikan umpan balik secara langsung yang bersifat mendidik, bukan menghakimi. Bahkan santri yang sebelumnya cenderung pasif mulai menunjukkan inisiatif untuk menjawab, meskipun tanpa diminta secara langsung.

Tingkat motivasi santri mulai meningkat dengan adanya sistem skor dan peringkat dalam aplikasi. Santri menunjukkan antusiasme yang tinggi saat menantikan hasil kuis, dan bahkan termotivasi untuk meningkatkan peringkat pada

sesi berikutnya. Pujian dari guru kepada santri yang berhasil meraih skor tertinggi juga menjadi pendorong kuat munculnya semangat belajar yang lebih tinggi.

Sebagian besar santri mulai mengerjakan soal secara mandiri, berdasarkan hasil observasi terkait kemandirian belajar. Kendati demikian, masih terdapat beberapa yang berdiskusi atau meminta bantuan teman. Temuan ini mengindikasikan bahwa kemandirian belajar mulai berkembang, namun tetap memerlukan pembinaan secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, integrasi antara pelaksanaan perlakuan dan hasil observasi menunjukkan bahwa media *quizizz* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar santri, baik dari segi keterlibatan emosional, sikap aktif, maupun keberanian dalam menghadapi evaluasi. Evaluasi yang dikemas secara menarik dan kompetitif terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam mendorong semangat dan kepercayaan diri peserta didik.

### 3) Setelah Perlakuan (*Posttest*)

Berikut di bawah ini tabel hasil skor angket *pretest*:

Tabel 4.4 Hasil Skor Angket Motivasi Evaluasi Belajar Santri (*Posttest*)

No	Nama Responden	Pernyataan (P)										Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Fatmawati	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	47
2	Ahmad Fahry Awal	5	3	4	4	4	3	4	4	5	4	40
3	Randi Achmad Maulana	4	4	5	3	4	3	4	4	3	2	36
4	Az Syahra Putri	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	48
5	Rizal Putra Pratama	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	34
6	Firmansyah	4	3	4	4	5	4	4	3	4	4	39
7	Muh. Farel	4	5	3	4	3	3	3	4	5	4	38
8	Taufiq	4	5	5	5	3	2	5	5	5	5	44

Tabel 4.4 Hasil Skor Angket Motivasi Evaluasi Belajar Santri (*Posttest*)

9	Raihan Pratama	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	40
10	Aldi Gunawan	4	5	4	4	4	3	4	4	3	4	39
11	Hanina	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	33
12	Nurul Ramadhani	4	3	4	4	3	2	4	5	5	3	37
13	Khafifah Aulia	5	4	3	5	4	3	5	5	4	4	42
14	Nur Azila	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	40
15	Miftahul Jannah	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	41
16	Sifa Salsabila	3	5	3	4	3	3	5	5	3	4	40
17	Ayu Lestari	4	4	4	5	3	3	3	4	3	4	37
18	Alifa Putri	4	5	4	4	5	3	5	4	4	4	42
19	Muh. Zaddan	5	4	5	4	5	2	5	5	4	4	43
20	Nurul Zenia	5	4	4	3	3	4	5	4	5	4	41

Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media quizizz dalam pembelajaran akhlak dan pelaksanaan evaluasi (*posttest*), selanjutnya dilakukan pengukuran akhir terhadap tingkat motivasi belajar santri TPA Al-Falah Bera melalui angket motivasi belajar. Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap data *posttest*, diperoleh rata-rata skor motivasi belajar sebesar 40,05 dengan standar deviasi sebesar 3,790. Distribusi kategori tingkat motivasi belajar santri menunjukkan bahwa mayoritas santri berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 13 orang atau sebesar 65% dari total responden. Selanjutnya, sebanyak 2 santri atau 10% tergolong dalam kategori rendah, dan 5 santri atau 25% tergolong dalam kategori tinggi. Tidak terdapat santri yang masuk dalam kategori sangat rendah maupun sangat tinggi. Hasil ini mengindikasikan bahwa secara umum, motivasi belajar santri meningkat setelah diberikan perlakuan, dengan pergeseran dari dominasi kategori sedang menuju peningkatan jumlah santri dalam kategori tinggi. Hal ini memperkuat dugaan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti quizizz berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar santri.

Lebih jelasnya berikut paparan dari hasil rata-rata skor motivasi belajar santri TPA Al-Falah Bera dan standar deviasinya:

1) Menghitung rata-rata skor *pretest*

Menjumlahkan seluruh skor dari 20 reponden yakni jumlah yang diperoleh sebanyak 803 kemudian di bagi.

$$\text{Rata-rata} = \frac{803}{20} = 40,05$$

2) Menghitung standar deviasi

Langkah-langkah untuk menghitung standar deviasi:

- a) Hitung rata-rata data
- b) Kurangkan setiap nilai data dengan rata-rata, kemudian kuadratkan hasilnya.
- c) Jumlahkan semua kuadrat selisih tersebut.
- d) Bagi jumlah tersebut dengan jumlah data
- e) Ambil akar kuadrat dari hasil pembagian untuk mendapatkan standar deviasi.

Sehingga hasilnya 3,790

3) Mengelompokkan ke dalam kategori

Kategori dibuat berdasarkan interval sederhana sesuai skala yang digunakan:

Tabel 4.5 Skor Kategori Motivasi Evaluasi Belajar Santri Berdasarkan Angket

No	Skor	Kategori
1	0-20	Sangat Rendah
2	21-30	Rendah
3	31-40	Sedang
4	41-49	Tinggi
5	50	Sangat Tinggi

Berdasarkan kategori diatas dihasilkan data *pretest* sebagai berikut:

- a) Sangat rendah (0-20): 0 Santri
- b) Rendah (21-30): 2 Santri (Hanina: 33, Rizal: 34)
- c) Sedang (31-40): 13 Santri

- d) Tinggi (41-49): 5 Santri (Fatmawati: 47, Az Syahra: 48, Khafifah: 42, Alifa: 42, Muh. Zaddan: 43)
- e) Sangat Tinggi (50): 0 Santri
- 4) Menghitung presentase tiap kategori
- a) Sangat Rendah 0%
- b) Rendah  $(2/20) \times 100\% = 10\%$
- c) Sedang  $(13/20) \times 100\% = 65\%$
- d) Tinggi  $(5/20) \times 100\% = 25\%$
- e) Sangat tinggi = 0%

Ringkasan data di atas menunjukkan:

- a) Rata-rata = 40,05
- b) Standar deviasi = 3,790
- c) Kategori rendah 2 santri (10%), sedang 13 santri (65%), dan tinggi 5 santri (25%)

Tabel 4.6 Distribusi Kategori Motivasi Evaluasi Belajar Santri (*Posttest*)

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Rendah	0-20	0	0%
2	Rendah	21-30	2	10%
3	Sedang	31-40	13	65%
4	Tinggi	41-49	5	25%
5	Sangat Tinggi	50	0	0%
<b>Total</b>			<b>20</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil angket *posttest*, terdapat peningkatan motivasi belajar santri secara signifikan. Dari total 20 santri, 13 santri ( $13 / 20 \times 100 = 65\%$ ) berada pada kategori sedang, 5 santri ( $5 / 20 \times 100 = 25\%$ ) berada pada kategori tinggi, dan hanya 2 santri ( $2 / 20 \times 100 = 10\%$ ) yang berada pada kategori rendah. Jika dibandingkan dengan hasil *pretest*, kategori tinggi meningkat dari hanya 1 santri (5%) menjadi 5 santri (25%), sementara kategori rendah menurun dari 3 santri (15%) menjadi 2 santri (10%). Tidak ada santri yang berada dalam kategori sangat rendah maupun sangat tinggi.

Hasil observasi setelah perlakuan mendukung dan memperkuat temuan tersebut. Pada aspek ketertarikan, santri menunjukkan antusiasme yang konsisten terhadap penggunaan *quizizz*. Mereka tidak hanya tertarik pada awal penggunaan saja, melainkan menunjukkan ketertarikan yang berkelanjutan dalam sesi-sesi selanjutnya. Hal ini menunjukkan bahwa *quizizz* tidak hanya menarik secara teknis, tetapi juga memiliki daya tarik berkelanjutan dalam mendukung proses evaluasi.

Partisipasi aktif santri tercermin dari keterlibatan mereka saat menjawab soal. Tidak terlihat penurunan semangat; bahkan antusiasme tetap tinggi meskipun kegiatan dilakukan secara berulang. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *quizizz* mampu mempertahankan minat santri dan mendorong keterlibatan berkelanjutan dalam proses evaluasi pembelajaran.

Rasa percaya diri santri masih tampak kuat. Mereka tidak hanya berani menjawab soal, tetapi juga melakukannya tanpa tekanan. Lingkungan belajar yang dibentuk melalui media *quizizz* yang bersifat menyenangkan dan tidak menghakimi berkontribusi dalam meningkatkan rasa percaya diri santri selama mengikuti evaluasi.

Terkait aspek motivasi, peningkatan yang signifikan tampak jelas. Hal ini tidak hanya terlihat dari tingginya partisipasi selama kegiatan berlangsung, tetapi

juga dari respon santri setelah kegiatan selesai. Mereka menyatakan keinginan untuk mengikuti evaluasi serupa dengan menggunakan Quizizz untuk mata pelajaran lain. Ini menunjukkan bahwa Quizizz tidak hanya berhasil meningkatkan motivasi sesaat, tetapi juga menumbuhkan motivasi berkelanjutan untuk belajar.

Terakhir, pada aspek kemandirian belajar, terlihat bahwa santri mulai menunjukkan inisiatif untuk menjawab soal secara mandiri tanpa bergantung pada bantuan teman atau guru. Perubahan ini sangat penting karena menunjukkan perkembangan tanggung jawab dan kesiapan belajar secara individu.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil observasi setelah perlakuan tidak hanya memperkuat data angket posttest, tetapi juga memberikan bukti kualitatif bahwa penggunaan media Quizizz secara nyata mampu meningkatkan motivasi belajar santri dalam berbagai dimensinya. Terjadi pergeseran positif baik secara kuantitatif maupun kualitatif, yang mencerminkan bahwa pendekatan evaluasi yang inovatif dan interaktif mampu meningkatkan keterlibatan, semangat, dan kemandirian belajar santri di lingkungan TPA.

## **B. Uji Hipotesis**

### **1. Analisis Deskriptif Statistik**

Untuk mengetahui gambaran umum mengenai skor motivasi belajar santri sebelum dan sesudah penggunaan quizizz, dilakukan analisis deskriptif statistik terhadap data pretest dan posttest. Hasil analisis tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.7 Deskriptif Statistik (SPSS)

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	20	28	42	33.70	3.246
Posttest	20	33	48	40.05	3.790
Valid N (listwise)	20				

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai rata-rata (*mean*) *pretest* sebesar 33,70 dengan standar deviasi 3,246 dan nilai rata-rata *Posttest* sebesar 40,05 dengan standar deviasi 3,790. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan skor dari sebelum (*Pretest*) ke sesudah perlakuan (*Posttest*). Selain itu, rentang nilai *posttest* (33-48) lebih tinggi dibandingkan *pretest* (28-42), yang semakin memperkuat adanya peningkatan setelah intervensi dilakukan.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data memiliki distribusi normal. Distribusi normal merupakan salah satu syarat penggunaan uji statistik parametrik. Hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Uji Normalitas Data Angket Motivasi Evaluasi Belajar Santri (SPSS)

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.135	20	.200*	.968	20	.705
Posttest	.105	20	.200*	.974	20	.828

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk memastikan bahwa data memiliki distribusi normal sebagai prasyarat uji parametrik. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk *pretest* sebesar 0,705 dan *posttest* sebesar 0,828, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Hal ini berarti data berdistribusi normal, sehingga layak untuk dianalisis lebih lanjut

menggunakan uji *paired sample t-test*. Dengan demikian, analisis statistik memberikan dasar kuat bahwa terjadi peningkatan skor motivasi belajar setelah perlakuan, dan data memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik inferensial guna menguji hipotesis penelitian.

## 2. Analisis Inferensial

Pengujian inferensial menggunakan *paired sample t-test* dilakukan sebagai langkah dalam menilai perbedaan signifikan antara motivasi belajar santri sebelum dan sesudah penerapan quizizz. Hasil analisis statistik inferensial disajikan dalam dua tabel berikut, yaitu tabel statistik pasangan dan tabel hasil uji t:

Tabel 4.9 Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	33.70	20	3.246	.726
	Posttest	40.05	20	3.790	.848

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh bahwa nilai *mean posttest* (40,05) > *pretest* (33,70), yang menunjukkan adanya peningkatan setelah perlakuan dilakukan.

Tabel 4.10 Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-6.350	4.234	.947	-8.331	-4.369	-6.708	19	0.000

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikan  $0,000 < 0,05$  sehingga disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor angket motivasi belajar saat *pretest* dan saat *posttest*.

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar santri setelah penggunaan media quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak. Skor rata-rata pretest sebesar 33,70 meningkat menjadi 40,05 pada posttest. Secara kuantitatif, peningkatan ini juga diperkuat melalui uji *paired sample t-test* dengan nilai signifikansi  $0,000 (< 0,05)$ , yang menandakan perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan..

Temuan ini sejalan dengan penelitian Wulandari dan Kurniawan<sup>1</sup>. yang menemukan bahwa quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar karena menghadirkan suasana evaluasi yang menyenangkan dan kompetitif. Namun, penelitian ini menghadirkan konteks yang berbeda, yaitu dalam lingkungan TPA

<sup>1</sup>Trubus Kurniawan, "Pembelajaran IPS Dengan Aplikasi Quizizz untuk Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan di SMP," *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, Vol. 8, No. 1, 2022, h. 97-108.

nonformal, yang selama ini masih jarang disentuh oleh studi-studi sebelumnya. Kebanyakan penelitian terdahulu lebih berfokus pada jenjang pendidikan formal seperti SD atau SMP, sementara penelitian ini menunjukkan bahwa media berbasis permainan seperti quizizz juga efektif di lingkungan pembelajaran agama yang bersifat tradisional. Ini menjadi kontribusi penting, mengingat TPA umumnya belum terbiasa dengan teknologi digital dalam proses evaluasi. Namun, efektivitas penggunaan quizizz tidak serta-merta bersifat universal. Sebagaimana dikemukakan oleh Fitriyani<sup>2</sup>, pendekatan digital seperti Quizizz kurang optimal bagi peserta didik dengan gaya belajar visual-verbal yang kurang responsif terhadap media interaktif. Ini menunjukkan bahwa keberhasilan penggunaan media tidak hanya bergantung pada kecanggihan teknologi, tetapi juga pada kesiapan peserta didik dan pendekatan pedagogis guru.

Berdasarkan hasil penelitian ini, muncul indikasi bahwa motivasi belajar santri tidak semata-mata didorong oleh faktor eksternal seperti skor atau peringkat (instrumental motivation), tetapi juga oleh dorongan intrinsik seperti rasa ingin tahu dan keinginan untuk memahami materi. Hal ini tercermin dari respon santri yang aktif berdiskusi, bertanya tentang jawaban yang benar, serta menunjukkan inisiatif dalam menjawab soal secara mandiri. Meski demikian, kemungkinan adanya motivasi semu akibat elemen gimifikatif tetap perlu diantisipasi..

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pada awal perlakuan masih terdapat kendala teknis seperti kesulitan login dan gangguan jaringan. Namun, santri mampu beradaptasi dengan cepat setelah mendapat bimbingan, bahkan mulai saling membantu. Hal ini sesuai dengan temuan Rahmawati<sup>3</sup> bahwa siswa dari

---

<sup>2</sup>Umy Fitriani Nasution, "Pengaruh Metode Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar (Studi terhadap Hasil Belajar Al-Qur'an Siswa pada Kelas VII di MTsN 1 Medan)," *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 5, No. 2, 2021.

<sup>3</sup>N.D. Rahmawati, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz bagi Guru Sekolah Dasar," *Community Development Journal*, Vol. 3, No. 2, 2022.

daerah dengan keterbatasan teknologi tetap dapat mengadopsi media digital bila didampingi secara tepat. Sebaliknya, Muslim<sup>4</sup> menyatakan bahwa tantangan teknis di lembaga pendidikan nonformal kerap menjadi hambatan utama dalam digitalisasi pembelajaran. Perbedaan temuan ini menegaskan bahwa efektivitas media digital sangat kontekstual dan tidak bisa digeneralisasi.

Santri juga menyambut baik umpan balik otomatis dari quizizz dan menunjukkan ketertarikan untuk menggunakan media ini dalam pelajaran lain. Ini mengindikasikan bahwa quizizz tidak hanya memberikan efek jangka pendek, tetapi juga potensi keberlanjutan dalam peningkatan motivasi belajar. Meskipun demikian, seperti dikemukakan oleh Herlina<sup>5</sup>, perlu ada kehati-hatian agar siswa tidak hanya terpacu mengejar skor semata tanpa memahami materi secara mendalam. Guru memiliki peran penting dalam mengarahkan penggunaan media ini agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran yang substansial.

Pendekatan yang digunakan dalam mendalami temuan penelitian ini merujuk pada *Self-Determination Theory* (SDT) yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan. Teori ini menjelaskan bahwa motivasi intrinsik seseorang akan tumbuh apabila tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi, yakni:

1. Kompetensi (*Competence*)

Quizizz menyediakan fitur umpan balik langsung berupa skor, peringkat (*leaderboard*), dan statistik pencapaian yang dapat diakses secara *real time* oleh santri. Fitur-fitur ini memberikan transparansi terhadap hasil belajar mereka, di mana setiap santri dapat segera mengetahui jawaban mana yang benar atau salah, serta sejauh mana capaian mereka dibandingkan dengan rekan-rekan sekelas. Proses ini tidak hanya membantu dalam mengidentifikasi kelemahan secara cepat,

---

<sup>4</sup>Moh Muslim, "Visi Kepemimpinan Digital Kepala Sekolah Dasar di Era Teknologi Digital," *Elementaris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 3, No. 1, 2021.

<sup>5</sup>Wida Herlina, "Pengaruh Kreativitas Guru IPS terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Metro," Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021.

tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dan perasaan kompeten, karena mereka mampu melihat progres secara objektif dan terukur. Dengan mengetahui hasil evaluasinya secara instan, santri terdorong untuk memperbaiki capaian mereka di kesempatan berikutnya. Berbeda dengan evaluasi konvensional yang seringkali membuat peserta merasa tertekan karena penilaian datang dari guru secara sepihak, pendekatan quizizz justru bersifat suportif dan tidak menghakimi. Santri merasa lebih nyaman dalam menghadapi evaluasi karena dapat belajar dari kesalahan tanpa rasa malu, sekaligus tetap termotivasi untuk bersaing secara sehat guna meraih skor tertinggi. Inilah yang menjadikan pengalaman belajar melalui quizizz lebih bermakna dan memacu perkembangan kompetensi secara positif.

## 2. Otonomi (*Autonomy*)

Media evaluasi digital seperti quizizz memberikan keleluasaan kepada santri dalam mengakses dan menyelesaikan soal evaluasi dengan cara yang lebih fleksibel, baik dari segi waktu maupun pendekatan individu dalam menjawab. Terlebih apabila evaluasi dilakukan secara daring, santri memiliki kesempatan untuk memilih kapan mereka merasa siap untuk memulai dan bagaimana mereka ingin menyelesaikan setiap butir soal sesuai dengan *ritme* belajar masing-masing. Tidak ada tekanan waktu yang kaku sebagaimana ujian konvensional, sehingga mereka dapat menyesuaikan suasana hati dan tingkat konsentrasi sebelum memulai evaluasi. Dalam konteks ini, quizizz memberikan ruang otonomi yang sangat penting dalam proses pembelajaran modern, yaitu hak belajar dengan kendali pribadi.

Kebebasan ini tidak hanya berdampak pada kenyamanan teknis, tetapi juga berkontribusi terhadap terbentuknya rasa tanggung jawab dan keterlibatan personal dalam belajar. Santri tidak lagi sekadar menjadi objek penerima evaluasi yang pasif, tetapi berubah menjadi subjek aktif yang secara sadar memilih dan mengelola

proses belajarnya sendiri. Hal ini secara langsung memperkuat *sense of ownership* atau rasa memiliki terhadap proses belajar yang sedang mereka jalani. Dalam teori *Self-Determination*, otonomi seperti ini sangat penting karena dapat memicu motivasi intrinsik yakni dorongan belajar yang datang dari dalam diri sendiri, bukan karena paksaan dari luar. Dengan demikian, quizizz tidak hanya menjadi alat evaluasi yang modern dan menarik, tetapi juga menjadi sarana untuk membentuk kemandirian belajar dan membangun kesadaran akan pentingnya pengelolaan diri dalam proses pendidikan.

### 3. Keterhubungan Sosial (*Relatedness*)

Elemen permainan (*game-like features*) dalam quizizz, seperti *leaderboard*, mendorong suasana kompetisi yang sehat antar santri. Dalam hal ini, keterlibatan sosial yang terjadi selama evaluasi mempererat hubungan antar peserta dan menciptakan pengalaman belajar yang kolaboratif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil tersebut, terlihat bahwa peningkatan motivasi tidak hanya didorong oleh hadiah atau nilai semata (motivasi ekstrinsik), tetapi juga oleh pemenuhan ketiga kebutuhan psikologis tersebut yang memperkuat motivasi intrinsik santri untuk belajar akhlak dengan lebih aktif dan antusias.

Sedangkan dari teori evaluasi digital menekankan pada manfaat penggunaan teknologi dalam proses evaluasi pembelajaran, antara lain efisiensi waktu, keakuratan hasil, umpan balik *real time*, dan keterlibatan peserta didik yang lebih tinggi. Berdasarkan teori ini, terdapat tiga prinsip utama evaluasi digital yang sejalan dengan temuan penelitian:

#### 1. Kepraktisan dan Efisiensi

Penggunaan quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran memberikan dampak signifikan terhadap efisiensi waktu dan tenaga pendidik. Salah satu keunggulan utama dari media ini adalah kemampuannya dalam menyajikan hasil

evaluasi secara otomatis dan instan. Guru tidak lagi harus memeriksa satu per satu jawaban santri secara manual sebagaimana yang umum dilakukan dalam metode evaluasi tradisional, yang biasanya membutuhkan waktu cukup lama dan rentan terhadap kesalahan manusiawi dalam penilaian. Dengan quizizz, seluruh proses penilaian dilakukan secara digital dan *real-time*, sehingga hasil akhir dapat langsung diketahui sesaat setelah evaluasi selesai dilakukan oleh santri.

Fitur analisis data yang disediakan oleh quizizz juga memungkinkan guru untuk melihat secara detail performa setiap santri, termasuk soal mana yang paling banyak dijawab salah, waktu rata-rata penyelesaian, dan distribusi nilai secara keseluruhan. Informasi ini sangat berharga karena dapat digunakan untuk merancang tindak lanjut pembelajaran yang lebih tepat sasaran, seperti memberikan penguatan materi pada topik tertentu yang belum dipahami, atau menyusun strategi pengajaran yang lebih efektif berdasarkan hasil evaluasi tersebut.

Efisiensi ini tidak hanya menghemat waktu guru, tetapi juga meningkatkan kualitas manajemen pembelajaran secara keseluruhan. Waktu yang sebelumnya dihabiskan untuk koreksi manual kini dapat dialihkan untuk membimbing, mengevaluasi strategi pembelajaran, dan melakukan refleksi bersama santri. Dengan demikian, quizizz tidak sekadar menjadi alat bantu teknis dalam penilaian, tetapi juga mendukung transformasi peran guru dari sekadar evaluator menjadi fasilitator pembelajaran yang lebih strategis dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik.

## 2. Interaktivitas dan Gamifikasi

Teori evaluasi digital menekankan bahwa penggunaan *platform* berbasis gamifikasi, seperti quizizz, memiliki potensi besar dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan kompetitif dibandingkan dengan pendekatan evaluasi tradisional. Gamifikasi, atau penerapan elemen permainan

dalam konteks non-permainan seperti pembelajaran, menciptakan pengalaman yang lebih dinamis karena melibatkan berbagai fitur interaktif seperti skor, peringkat (*leaderboard*), avatar, efek suara, serta sistem penghargaan berupa poin atau medali virtual. Elemen-elemen ini tidak hanya meningkatkan daya tarik visual, tetapi juga menstimulasi semangat kompetisi yang sehat di antara peserta didik.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan quizizz mampu meningkatkan antusiasme santri saat mengikuti evaluasi pembelajaran akhlak. Santri tampak lebih aktif dan bersemangat ketika menjawab soal, bahkan memperlihatkan ekspresi kegembiraan serta rasa ingin tahu yang tinggi reaksi positif yang jarang muncul ketika menggunakan metode evaluasi konvensional yang cenderung kaku dan membuat tegang. Elemen tantangan yang dikemas secara menyenangkan melalui fitur peringkat dan umpan balik instan mampu membangkitkan motivasi dari dalam diri santri untuk tampil lebih baik, baik dengan tujuan memperoleh skor tertinggi maupun memperbaiki hasil evaluasi sebelumnya.

Suasana kompetitif yang dihasilkan melalui penggunaan quizizz tidak bersifat menekan atau menciptakan ketegangan berlebihan, melainkan menjadi ajang kompetisi yang edukatif dan memotivasi. Santri merasa tertantang untuk terus mencoba, memperbaiki jawaban, serta belajar dari kesalahan tanpa merasa takut akan penilaian negatif atau dipermalukan karena hasil yang kurang memuaskan. Fitur-fitur interaktif dalam quizizz memungkinkan proses evaluasi berlangsung secara lebih inklusif dan suportif, sehingga menciptakan ruang belajar yang aman bagi semua peserta.

Berbeda dengan pendekatan evaluasi konvensional yang sering kali berfokus semata-mata pada nilai akhir dan mengabaikan proses belajar yang dialami peserta, quizizz justru menempatkan pengalaman belajar sebagai bagian penting dari evaluasi itu sendiri. Penilaian tidak lagi menjadi aktivitas yang

menegangkan, melainkan berubah menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermakna. Dalam konteks ini, quizizz tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur capaian belajar, tetapi juga berperan sebagai media yang memperkaya pengalaman belajar santri serta memperkuat keterlibatan mereka secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

### 3. Data-Driven Feedback

Quizizz secara otomatis menyajikan data hasil santri yang bisa digunakan guru untuk menganalisis kesulitan umum, kelemahan konsep, serta potensi peningkatan. Hal ini membantu dalam proses *remedial teaching* atau perencanaan pembelajaran berikutnya yang lebih tepat sasaran.

Beberapa penjelasan di atas, menunjukkan bahwa integrasi quizizz sebagai bentuk evaluasi digital telah memenuhi prinsip-prinsip evaluasi modern yang tidak hanya menilai hasil, tetapi juga mendukung proses belajar.

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal jangkauan peserta, karena hanya dilakukan pada satu TPA. Selain itu, durasi penggunaan Quizizz relatif singkat, sehingga efek jangka panjang terhadap motivasi belum dapat diketahui secara menyeluruh. Oleh karena itu, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan desain longitudinal dan populasi yang lebih luas, serta membandingkan media evaluasi digital lainnya seperti Kahoot atau *Google Form*.

## BAB V

### PENUTUP

#### *A. Simpulan*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan media quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak untuk meningkatkan motivasi belajar santri di TPA Al-Falah Bera Kabupaten Soppeng, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Motivasi belajar santri mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya media quizizz. Rata-rata skor motivasi belajar meningkat dari 33,70 (pretest) menjadi 40,05 (posttest), yang menunjukkan adanya perkembangan positif dalam semangat dan keterlibatan santri selama pembelajaran akhlak.
2. Penggunaan quizizz berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar santri. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ), yang berarti terdapat perbedaan nyata antara sebelum dan sesudah penggunaan media. Dengan demikian, Quizizz terbukti efektif sebagai alat evaluasi digital yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif santri.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media quizizz efektif digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran akhlak yang dapat meningkatkan motivasi belajar santri TPA. Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan memotivasi santri untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan quizizz dalam evaluasi pembelajaran akhlak secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar santri di TPA Al-Falah Bera, terdapat beberapa implikasi penting yang dapat dipertimbangkan:

### **1. Bagi Pendidik di TPA dan Lembaga Pendidikan Nonformal**

Pendidik di lingkungan TPA dan lembaga nonformal disarankan untuk memanfaatkan media evaluasi digital seperti quizizz sebagai alternatif inovatif guna menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

### **2. Bagi Lembaga Pengelola TPA**

Lembaga pengelola TPA dapat mengembangkan pelatihan bagi pengajar agar mampu mengintegrasikan teknologi seperti quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran.

### **3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini memberikan arah dan peluang untuk penelitian lanjutan mengenai penggunaan media digital dalam pembelajaran akhlak atau bidang studi lainnya di lingkungan pendidikan nonformal, dengan pendekatan yang lebih luas baik secara metode maupun populasi.

### **4. Bagi Pengembangan Kurikulum TPA**

Kurikulum TPA dapat diperkaya dengan mengadopsi strategi evaluasi yang berbasis teknologi agar lebih sesuai dengan karakteristik santri masa kini yang sudah akrab dengan perangkat digital. Hal ini juga mendukung pembentukan karakter santri yang melek teknologi tanpa mengabaikan nilai-nilai keislaman.

### C. Rekomendasi

berikut beberapa rekomendasi yang dapat disarankan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Peningkatan Penggunaan Quizizz secara Rutin

Meskipun penelitian ini sudah menunjukkan hasil positif, penggunaan quizizz sebaiknya tidak hanya terbatas pada evaluasi akhir. Disarankan agar media ini diintegrasikan lebih sering dalam kegiatan pembelajaran untuk memastikan motivasi belajar santri tetap terjaga dan terus meningkat.

2. Variasi Materi dalam Quizizz

Untuk menjaga keberagaman dan menghindari kejenuhan, materi evaluasi yang dimasukkan ke dalam quizizz bisa lebih bervariasi. Misalnya, selain akhlak, bisa juga digunakan untuk mata pelajaran lain yang relevan, sehingga santri tidak hanya termotivasi dalam satu bidang saja, namun juga dalam pembelajaran yang lebih luas.

3. Pelatihan untuk Pengajar

Agar penggunaan quizizz lebih optimal, pengajar perlu diberikan pelatihan mengenai cara-cara efektif dalam menggunakan *platform* ini. Pelatihan tersebut dapat mencakup pengajaran teknis serta strategi pengelolaan kelas secara interaktif.

4. Penelitian Lanjutan

Penelitian lanjutan diperlukan untuk mengkaji pengaruh peningkatan motivasi terhadap hasil belajar jangka panjang santri, serta melibatkan lebih banyak responden atau durasi waktu yang lebih lama guna memastikan konsistensi hasil.

## DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim

Alfiqri, Akmal. *Statistik Deskriptif: Modul Ajar*. 2020.

Amrina, Adam Mudinillah, dan Ega Putri Handayani. "Amrina, Adam Mudinillah, Ega Putri Handayani, Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Gunung Padang Panjang. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, Vol. 6, No. 2, (2021): 101–16.

Decy, Edward L dan Richard M Ryan, "*Self-determination Theory*. University of Rochester". Rochester, NY, USA, 2015.

E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.

Fadilawati, Agisna, Nabilah Cipta Rahman, Nur Shofiyati, Luqman Baehaqi, Abdul Syahid. "Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pembentukan Akhlak Siswa: Sebuah Kajian Systematic Literature Review (SLR)," *LintekEdu: Jurnal Literasi dan Teknologi Pendidikan*, Vol. 6, No. 2, (2025).

Fitriani, Rina. "Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat dan Hasil Belajar." *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 10, No. 1, 2019.

Hafid, Abdul. "Penggunaan Media Power Point pada Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 12 Parepare". *Tesis*, Parepare: Pascasarjana IAIN Parepare, 2019.

Handina, E., Nurfadhilah, R., & Trisnawati, N. "Pemanfaatan Media Digital Quizizz dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Sekolah Dasar". *Arden Journal of Education and Pedagogy*, Vol. 4, No. 1, (2025).

Hasan, A. "*Pendidikan Akhlak dalam Perspektif Islam*". Jakarta: Kencana, 2020.

Herlina, W. Pengaruh Kreativitas Guru IPS terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 1 Metro. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2021.

Heriyanto, Yusuf, Iif Alfiatul Mukaromah, Atipa Muji, dan Dakwah -Uin K H Saifuddin Zuhri. "Penerapan Inovasi Pembelajaran Melalui Teknologi Informasi Berbasis Komunitas Santri di Pondok Pesantren Takfidzul Qur'an Ibnu Mas'ud Purbalingga." *ICODEV: Indonesian Community Development Journal*, Vol. 6, No. 1 (2025): 53–60.

Jakni. "*Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*". Bandung: Alfabet, 2016.

- Kaswono. *“Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan sumber belajar”*. Depok: Raja Grafindo, 2017.
- Kementerian Agama RI, *“Al-Qur’an Terjemah Al-Na>fi”* (Yogyakarta: Crimea Quran, 2016).
- Kurniawan, T. “Pembelajaran IPS Dengan Aplikasi Quizizz untuk Menciptakan Pembelajaran Menyenangkan di SMP”. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, Vol. 8, No. 1, (2022).
- Kurniawati, Nur Indah, dkk, “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI di SMPN 19 Surabaya”. *Ta’dib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 4, No. 4, (2024).
- Latifah, Ananda dkk. “Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Quizizz pada Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi”. *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*.
- M. Qomar, *Pendidikan Islam: Tujuan dan Arah Baru*. Jakarta: Erlangga, 2017.
- MacDonald, Carolyn J. et al., “Technology-Based Evaluation: Concepts and Practices,” *Canadian Journal of Learning and Technology*, Vol. 27, No. 3, 2001.
- Mahdum, Syahril, dan Yusnita. “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Hasil Belajar.” *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 22, No. 2, (2020).
- Maulida, H. “Konsep Akhlak dalam Pandangan Imam Al-Ghazali dan Relevansinya di Era Modern,” *Jurnal Tarbawi*, Vol. 10, No. 1, (2021).
- Mubarok, Ahmad. *“Filsafat Moral: Perspektif Etika Islami dan Humanistik”*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Muhfizar, dkk. *“Pengantar Manajemen (Teori dan Konsep)”*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2020.
- Murni, Arie Widya, Masyitah Noviyanti, dan Athika Dwi Wiji Utami. “Peningkatan Kemampuan Membuat Kuis Online Guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Islam Wonokalang Wonoayu Sidoarjo melalui Pelatihan Aplikasi Kuis Interaktif Berbasis Quizizz.” *Jurnal Abdimas Berdaya: Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan dan Pengabdian Masyarakat*, Vol. 3, No. 02, (2020): 118. <https://doi.org/10.30736/jab.v3i02.62>.
- Mulatsih, Bakti. “Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi COVID-19”. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, Vol 5, No 1.

- Muslim, M. Visi Kepemimpinan Digital Kepala Sekolah Dasar di Era Teknologi Digital. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, Vol. 3, No.1, (2021).
- Muslim bin al-Hajjāj al-Qushayrī. (n.d.). *Ṣaḥīḥ Muslim* (No. 2699). Beirut: Dār Iḥyā' al-Turāth al-'Arabī.
- Nasir, Muhammad. “*Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Islam*”. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Nasucha, July Amaliya . “*Pendidikan Islam Formal, Informal, dan Non Formal*”. 2019.
- Nasution, U.F. “Pengaruh Metode Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar (Studi terhadap Hasil Belajar Alquran Siswa pada Kelas VII di MTsN 1 Medan)”. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 5, No. 2, (2021).
- Nata, Abuddin. “*Pendidikan Karakter dalam Perspektif Islam*”. Jakarta: Rajawali Pers, 2019.
- Ni'mah, Nita Jannatun, Havis Shafa Listo, dan Nita Yuli Astuti. “Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Akhlak Mulia Peserta Didik melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Karakter Islami.” *Ngaji: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 4, No. 1, (2025): 43–58. <https://doi.org/10.24260/ngaji.v4i1.72>.
- Nuramanah, Syifa Agestrisna, Cecep Darul Iwan, dan Selamat Selamat. “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam*, Vol. 17, No. 1, (2020): 117. <https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474>.
- Nurhayati, Sri. “*Pendidikan Akhlak Perspektif Islam*”. Bandung: Pustaka Setia, 2017.
- Pratiwi, N. *Penggunaan Media Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, Vol. 3, No. 2, (2021).
- Pusparani, Herlina. “Media Quizizz sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon.” *Tunas Nusantara*, Vol. 2, No. 2, (2020): 269–79. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>.
- Quizizz Help Center. (2023). *Getting started with Quizizz features*. Diakses dari <https://support.quizizz.com> (Diakses Pada 14 Juni 2025)
- Rahman, Fauzi, Rahendra Maya, dan Muhammad Hidayat Ginanjar. “Peran Guru PAI Dan Budi Pekerti Dalam Membina Akhlak Siswa Kelas VIII Di SMP Sejahtera 4 Dramaga.” *Jurnal Stai Al Hidayah Bogor*, Vol. 4, No. 1, (2019): 1–10. <http://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ppai/article/view/332>.

- Rahmawati, N.D. “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz bagi Guru Sekolah Dasar”. *Community Development Journal*, Vol. 3, No. 2, (2022).
- Ratih, Lastika Dewi Anggoro. “Kemajuan Kualitas Pendidikan Indonesia Masa Kepemimpinan Muhadjir Effendy (2016-2019),” *Artikel*, Yogyakarta: Universitas Yogyakarta, June (2021). <https://www.researchgate.net/publication/352555275>.
- Ryan, Richard M., dan Edward L. Deci. “Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being.” *American Psychologist*, Vol. 55, No. 1.
- Safaria, T. “*Psikologi Pendidikan: Motivasi Belajar dan Perkembangan Peserta Didik*” Yogyakarta: Deepublish, 2020.
- Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, dan Salsabila Difany. “Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA.” *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, Vol. 4, No. 2 (2020): 163–72. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.
- Sardiman. “*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*”. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2020.
- Sari, D. P., & Wahyuni, S. “Pengaruh Penggunaan Quizizz terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Palembang.” *Jurnal Enggang*, Vol. 11, No. 1, (2024).
- Setiawan, D dan Wibawa, S. C. “Game-based Learning dalam Pendidikan Islam: Strategi Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar”. *Tadris: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 14, No. 2, (2019).
- Shihab, M. Quraish. “*Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian al-Qur’an*”, Jilid 2. Jakarta: Lentera Hati, 2018.
- Shihab, M. Quraish. “*Wawasan Al-Qur’an: Tafsir Maudhu’i atas Berbagai Persoalan Umat*”. Jakarta: Mizan, 2017.
- Shihab, M. Quraish. “*M. Tafsir Al-Misbah Edisi Ringkas*”. Jakarta: Lentera Hati, 2019.
- Subhaktiyasa dan Putu Gede. “Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka.” *Journal of Education Research*, Vol. 5, No. 4 (November 2024).
- Sugiyono. “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2020.

- Sulastrri. “Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 8, No. 2, (2020).
- Suryabrata, Sumardi, “*Metodologi Penelitian*”, (Jakarta Rajawali Pers, 2016).
- Suryani, M. “*Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-nilai Islam*”. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Susanti, E dan Widodo, S. Penerapan Media Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 6, (2021).
- Syaadah, Raudatus, M. Hady Al Asy Ary, Nurhasanah Silitonga, dan Siti Fauziah Rangkuty. “Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal dan Pendidikan Informal.” *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)* 2, no. 2 (2023): 125-131. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.298>.
- Tatapangarsa, Humaidi. “*Pendidikan Akhlak dalam Islam*”. Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Dapat dikases di <https://static.buku.kemdikbud.go.id/> (Diakses pada 02 Desember 2024)
- Universitas Nusa Nipa. “*Metodologi Penelitian Kualitatif*”. (2024).
- Usman, Hasmiah Herawaty, Nurleli Ramli, dan Wirawan Setia Laksana. *Cooperative Learnings dan Komunikasi Interpersonal*, Parepare: DIRAH, 2019.
- Usman, Zulfah, Hardiyanti, Zam Zam, Qamaruddin. *Literasi Digital dan Mobile Learning*. Parepare: IAIN Parepare Press, 2022.
- Wahab, Abdul Aziz. “*Metode dan Model-Model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*”. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Wahyudi, Dedi. “*Pengantar Akidah Akhlak dan Pembelajarannya*”. Yogyakarta: Lintang Rasi Aksara Books, 2017.
- Waluyo, “Al-Qur’an dan Dinamika Pendidikan Islam Kontemporer,” *ResearchGate*, 2018.
- Wang, Alf Inge. “The Wear out Effect of a Game-Based Student Response System.” *Computers and Education* 82 (2015): 217–27. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004>.
- Wang, Alf Inge, dan Bian Wu. “Using Game Development to Teach Software Architecture.” *International Journal of Computer Games Technology* (2011):

1-11. <https://doi.org/10.1155/2011/920873>.

Wardana, dan Ahdar Djamaluddin. *Belajar Dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*. CV. Kaafah Learning Center: Jakarta, 2021.

WD, M. Andra Aditiyawarman, Meini Sondang, Lilik Hanifah, Lusiana Dewi Kusumayati. "Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran" *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya*. Vol 7, No 1, (2022).

Wirz, Sheila, dan Sharmila Donde. *Inclusion and Education. Inclusive Education Across Cultures: Crossing Boundaries, Sharing Ideas*, 2009. <https://doi.org/10.4135/9788132108320.n14>.

Zafi, M. *Efektivitas Platform Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Akidah Akhlak di MAN 1 Kudus*. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 10, No. 1, (2022).

Zainuddin, "Pendidikan Akhlak dalam Kehidupan Modern". Bandung: Remaja Rosda Karya, 2018.

Zuliana, M. "Pemanfaatan Media Interaktif Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Profesi di UIN Raden Intan Lampung". *BUJIE: Bustanul Ulum Journal of Islamic Education*, Vol. 3, No. 1, (2024).

Zuhari, M. A. Suharyanto, dan A. Hamid, "Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Siswa," *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 10, No. 1, (2022).

PAREPARE

# LAMPIRAN-LAMPIRAN

## Lampiran 1

### SURAT IZIN PENELITIAN

SRN CO0005713

  
**PEMERINTAH KABUPATEN SOPPENG**  
DINAS PENANAMAN MODAL, PELAYANAN TERPADU SATU PINTU,  
TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI  
*Jl. Salotungo No. 2 Tlp. 0484 - 23743 Watansoppeng 90812*

---

**IZIN PENELITIAN**  
Nomor : **93/IP/DPMPNT/IV/2025**

DASAR 1. Surat Permohonan **KHAYRUL ISWANDI** Tanggal **14-04-2025**  
2. Rekomendasi dari **KESBANGPOL**  
Nomor **92/IP/REK-T.TEKNIS/KESBANGPOL/IV/2025** Tanggal **14-04-2025**

**MENG IZINKAN**

KEPADA  
NAMA : **KHAYRUL ISWANDI**  
UNIVERSITAS/ : **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PARE-PARE**  
LEMBAGA  
Jurusan : **Pendidikan Agama Islam**  
ALAMAT : **BERA, DESA LARINGGI, KEC. MARIORIAWA**  
UNTUK : melaksanakan Penelitian :

JUDUL PENELITIAN : **PENGUNAAN QUIZZZ DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN AKHLAK  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SANTRI TAMAN  
PENDIDIKAN AL-QUR'AN AL-FALAH BERA KABUPATEN SOPPENG**

LOKASI PENELITIAN : **DUSUN BERA, DESA LARINGGI, KEC. MARIORIAWA**

JENIS PENELITIAN : **KUANTITATIF**  
LAMA PENELITIAN : **17 April 2025 s.d 05 Juni 2025**  
Izin Penelitian berlaku selama penelitian berlangsung dan dapat dicabut apabila terbukti melakukan pelanggaran sesuai ketentuan perundang - undangan

Ditetapkan di : Watansoppeng  
Pada Tanggal : **14 April 2025**  
An. **BUPATI SOPPENG**  
**KEPALA DINAS**



**ANDI DHAMRAH, S.Sos, M.M**  
Pangkat : **PEMBINA UTAMA MUDA**  
NIP : **19700815 199803 1 007**

**Biaya : Rp. 0,00**

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 : 'Informasi Elektronik dan/atau hasil cetakannya merupakan alat bukti hukum yang sah.'
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan BSE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan melakukan scan pada QR Code



Balai Sertifikasi Elektronik

Lampiran 2



LEMBAGA PEMBINAAN DAN PENGEMBANGAN TK AL-QUR'AN  
BADAN KOMUNIKASI PEMUDA REMAJA MASJID INDONESIA  
**LPPTKA - BKPRMI KABUPATEN SOPPENG**

Sekretariat : Masjid Agung Darussalam Soppeng Jl. Pengayoman, Kel. Botto, Kec. Lalabata, Soppeng. 90811



**SURAT KETERANGAN**

NOMOR: 011/LPPTKA-BKPRMI.16.19/VI/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini, Direktur Daerah LPPTKA-BKPRMI Kabupaten Soppeng:

Nama : ILFAN KURNIADI, S.Pd., M.Pd  
Lembaga/Instansi : LPPTKA BKPRMI Kabupaten Soppeng  
Alamat : Lewa-Lewa Soppeng  
Jabatan : Direktur Daerah

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : KHAYRUL ISWANDI  
Universitas/Lembaga : Institut Agama Islam Negeri Parepare  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Keterangan : Telah Melakukan Penelitian dengan Menggunakan  
Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Akhlak pada santri  
TPA Al-Falah Bera

Mahasiswa tersebut benar melakukan penelitian di TPA AL-FALAH BERA KABUPATEN SOPPENG, pada tanggal 17 April s/d 05 Juni 2025. Dengan Judul Penelitian:

**"PENGUNAAN QUIZIZZ DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN AKHLAK UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SANTRI TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN  
AL-FALAH BERA KABUPATEN SOPPENG"**

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Watansoppeng, 05 Juni 2025

LPPTKA-BKPRMI Kabupaten Soppeng

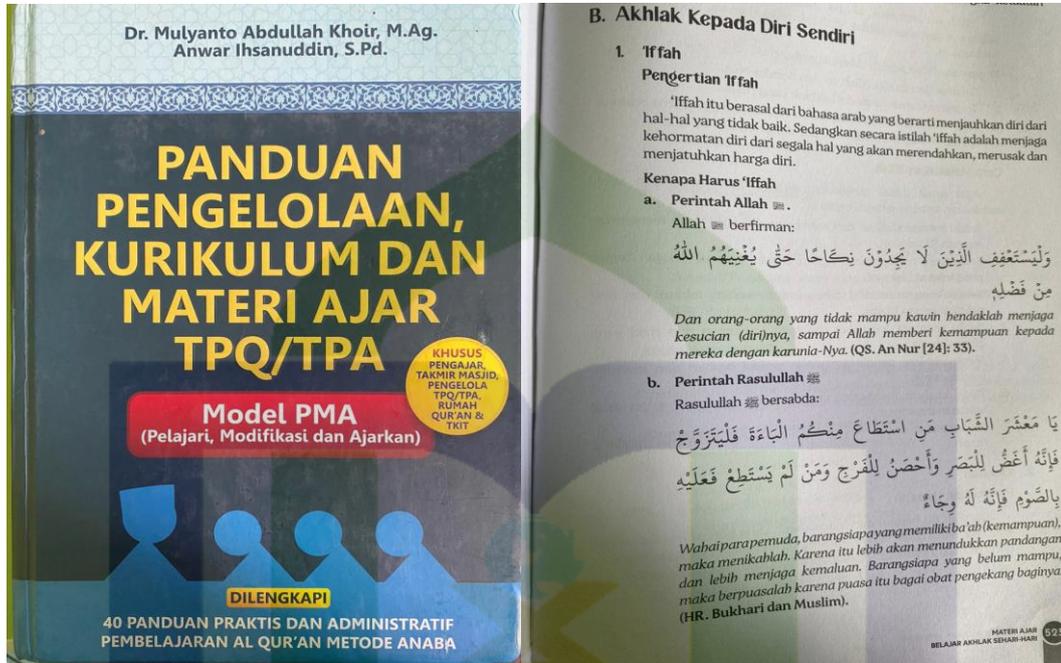
Direktur Daerah

  
ILFAN KURNIADI, S.Pd., M.Pd

Motto : "Menyiapkan Generasi Qur'ani Menyongsong Masa Depan Gemilang"

### Lampiran 3

## IDENTIFIKASI MATERI EVALUASI PEMBELAJARAN AKHLAK



### Akhlak Terhadap Diri Sendiri (*Iffah, Qanaah, Tawadhu, Wara' dan Haya'*)

#### Kompetensi Dasar

1. *Iffah* (Menjaga diri dari perbuatan buruk).
2. *Qanaah* (Menerima dengan ikhlas).
3. *Tawadhu* (Rendah hati).
4. *Wara'* (Menjaga diri dari hal yang diragukan).
5. *Haya'* (Malu atau rasa malu).
6. Pengaplikasian akhlak terhadap diri sendiri dalam kehidupan sehari-hari.

#### Indikator

1. Memahami konsep *iffah* dalam menjaga diri dari perbuatan buruk.
2. Mengetahui contoh perilaku *iffah* dalam kehidupan sehari-hari.
3. Memahami konsep *qanaah* dan cara mengaplikasikannya dalam kehidupan.

4. Menunjukkan sikap puas dengan apa yang ada dan tidak tamak.
5. Memahami konsep *tawadhu* dalam konteks berinteraksi dengan orang lain.
6. Mengetahui contoh sikap *tawadhu* dalam kehidupan sehari-hari.
7. Memahami arti *wara'* dan aplikasinya dalam menjaga diri dari perbuatan yang tidak pasti kehalalannya.
8. Mengetahui contoh sikap *wara'* dalam kehidupan sehari-hari.
9. Memahami konsep *haya'* dalam konteks akhlak terhadap diri sendiri.
10. Mengetahui akibat jika tidak memiliki *haya'* dalam kehidupan.
11. Mengaplikasikan nilai-nilai akhlak terhadap diri sendiri dalam kehidupan sehari-hari.
12. Menunjukkan sikap yang sesuai dengan akhlak yang telah dipelajari dalam situasi tertentu.

#### A. *Iffah* (Menjaga Diri dari Perbuatan Buruk)

*Iffah* berasal dari bahasa Arab yang berarti menjauhkan diri dari hal-hal yang tidak baik. Sedangkan secara istilah *iffah* adalah menjaga kehormatan diri dari segala hal yang akan merendahkan, merusak dan menjatuhkan harga diri.

Contoh perilaku *iffah* diantaranya:

1. Tidak berkata kasar atau menyakiti perasaan orang lain.
2. Menjauhi perbuatan mencuri atau berbohong.
3. Menjaga pandangan dari hal-hal yang dilarang.

Allah berfirman dalam QS. An-Nur/24: 33.

وَأَلْسِنَةٌ غَافِقَةٌ لَّا يَجِدُونَ نِكَاحًا حَتَّىٰ يُغْنِيَهُمُ اللَّهُ مِنْ فَضْلِهِ.....

Terjemahnya:

Dan orang-orang yang tidak mampu kawin hendaklah menjaga kesucian (diri)nya, sampai Allah memberi kemampuan kepada mereka dengan karunia-Nya.

## B. *Qanaah* (Menerima dengan Ikhlas)

*Qanaah* berasal dari bahasa Arab yang berarti merasa cukup atau rela. Sedangkan secara istilah *qanaah* adalah merasa cukup dan rida terhadap nikmat yang dianugerahkan Allah swt. kepada dirinya.

Adapun contoh perilaku *qanaah* diantaranya:

1. Tidak iri dengan harta orang lain.
2. Bersyukur atas makanan dan pakaian yang dimiliki.
3. Tidak mengeluh dengan keadaan.

Ada beberapa keutamaan orang yang memiliki perilaku *qanaah* yaitu diantaranya:

1. Hati menjadi lebih tenang.
2. Terhindar dari sifat tamak dan serakah.
3. Terbiasa dengan pola hidup yang sederhana.
4. Terhindar dari iri dan dengki.

## C. *Tawadhu* (Rendah Hati)

*Tawadhu* berasal dari bahasa Arab yang artinya rendah hati. Sedangkan secara istilah *tawadhu* adalah perilaku manusia yang rendah hati dan tidak sombong.

Adapun contoh perilaku *tawadhu* diantaranya:

1. Menghormati orang tua, guru, dan teman.
2. Tidak memamerkan harta atau kelebihan.
3. Mendengarkan pendapat orang lain dengan baik.

Rasulullah saw. bersabda dalam sebuah hadis yang diriwayatkan Muslim:

مَنْ تَوَاضَعَ لِلَّهِ رَفَعَهُ اللَّهُ وَمَنْ تَكَبَّرَ وَضَعَهُ اللَّهُ

Artinya:

Siapa yang tawadhu' karena Allah, maka Allah akan mengangkat (derajat) nya (di dunia dan akhirat), dan siapa yang sombong maka Allah akan merendhkannya.

#### D. *Wara'* (Menjaga Diri dari Hal yang Diragukan)

*Wara'* berasal dari bahasa Arab yang artinya menjauhkan diri dari dosa, maksiat dan perkara *syubhat*. Sedangkan secara istilah *wara'* adalah menjauhi perkara yang diragukan.

Adapun contoh dari perilaku *wara'* yakni diantaranya:

1. Menghindari makanan yang tidak diketahui kehalalannya.
2. Tidak mengambil barang yang bukan miliknya.
3. Berhati-hati dalam berbicara agar tidak menyakiti orang lain.

#### E. *Haya'* (Malu atau Rasa Malu)

*Haya'* berasal dari bahasa Arab yang artinya malu, sedangkan secara istilah malu adalah menahan diri dari melakukan sesuatu dengan alasan takut akan celaan dari orang lain.

Contoh perilaku *haya'* yakni diantaranya:

1. Malu untuk berbohong atau mencuri.
2. Menjaga aurat dengan berpakaian sopan.
3. Malu jika tidak melakukan kebaikan.

Rasulullah saw. bersabda yang diriwayatkan oleh imam bukhari:

إِنَّ مِمَّا أَدْرَكَ النَّاسُ مِنْ كَلَامِ النَّبِيِّ الْأُولَى: إِذَا لَمْ تَسْتَحْ فَاصْنَعْ مَا شِئْتَ

Artinya:

Sesungguhnya salah satu perkara yang telah diketahui oleh manusia dari kalimat kenabian terdahulu adalah: “Jika engkau tidak malu, berbuatlah sesukamu”.

#### F. Pengaplikasian Akhlak terhadap Diri Sendiri

Adapun cara mengaplikasikan akhlak yakni sebagai berikut:

1. Berbicara sopan kepada orang lain.
2. Tidak mengambil barang yang bukan miliknya.
3. Berpakaian rapi dan menutup aurat.

4. Bersyukur atas nikmat yang diberikan Allah.
5. Berusaha melakukan kebaikan di mana saja.

Manfaat akhlak terhadap diri sendiri yaitu:

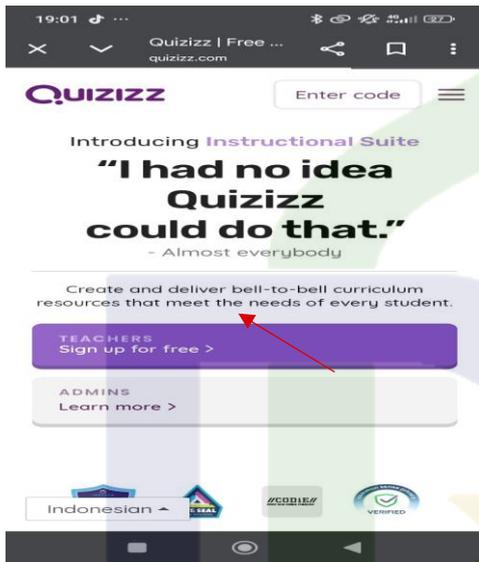
1. Menjadi pribadi yang lebih baik.
2. Dihormati oleh orang lain.
3. Mendapatkan pahala dari Allah.



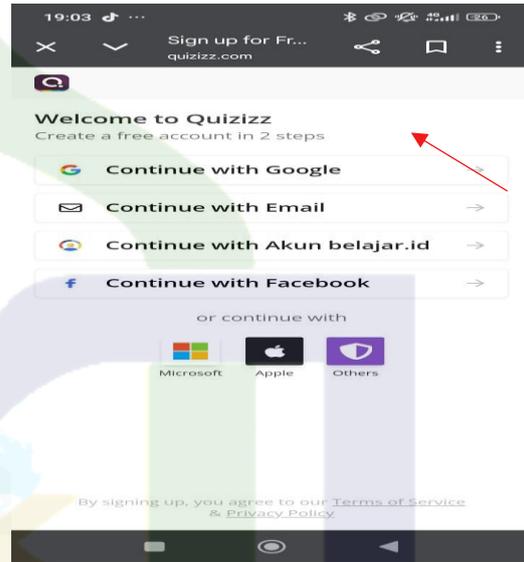
**Lampiran 4**

**Tahapan Penggunaan Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Akhlak  
Pembuatan Akun di <https://quizizz.com>.**

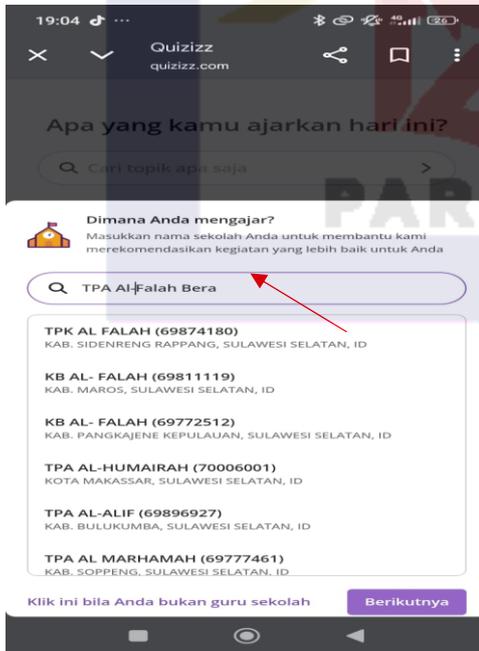
**Langkah 1**



**Langkah 2**

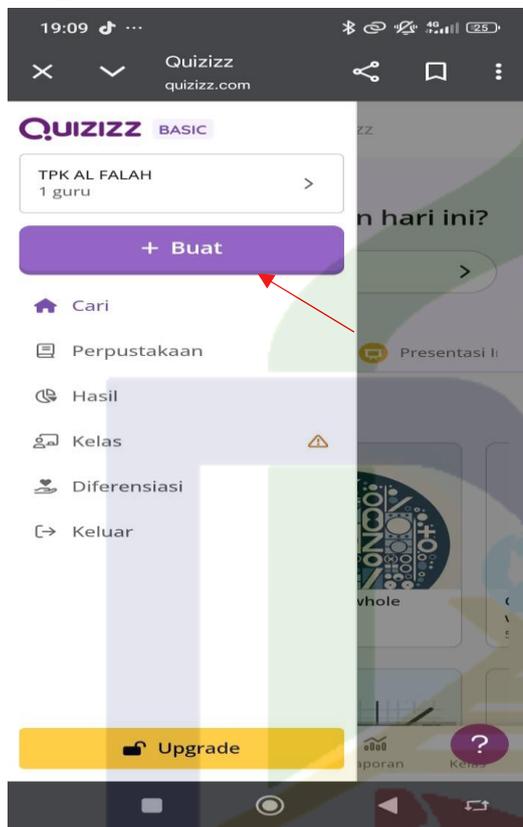


**Langkah 3**



## Cara Penyusunan Soal Evaluasi Akhlak di Quizizz

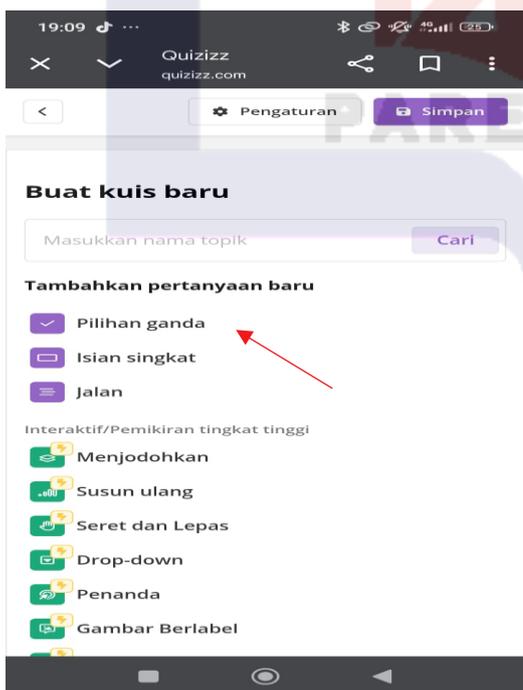
### Langkah 1



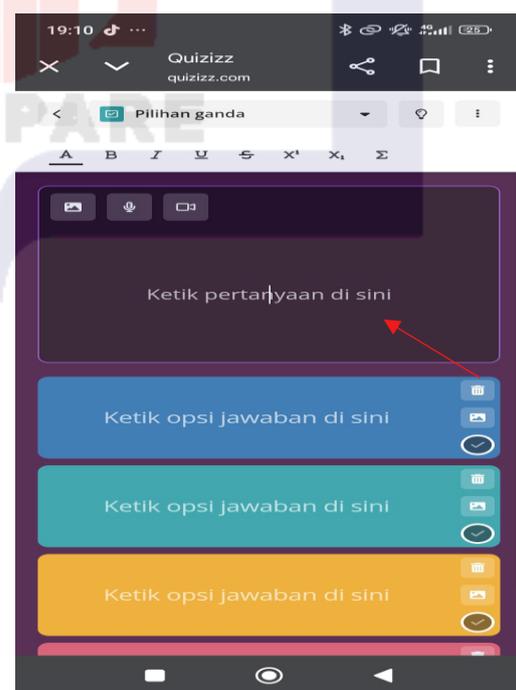
### Langkah 2



### Langkah 3



### Langkah 4

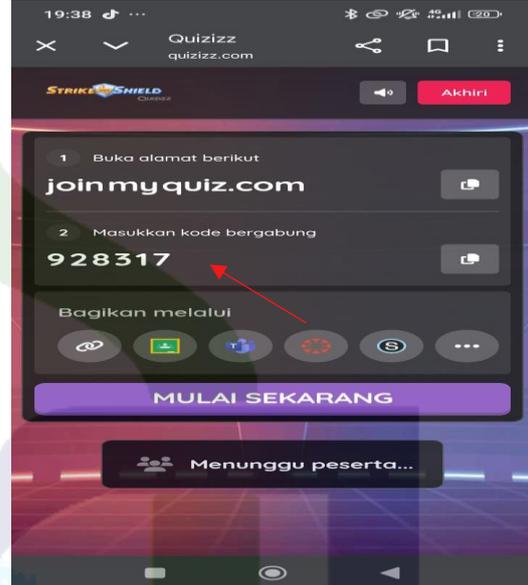


## Pelaksanaan Penggunaan Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Akhlak

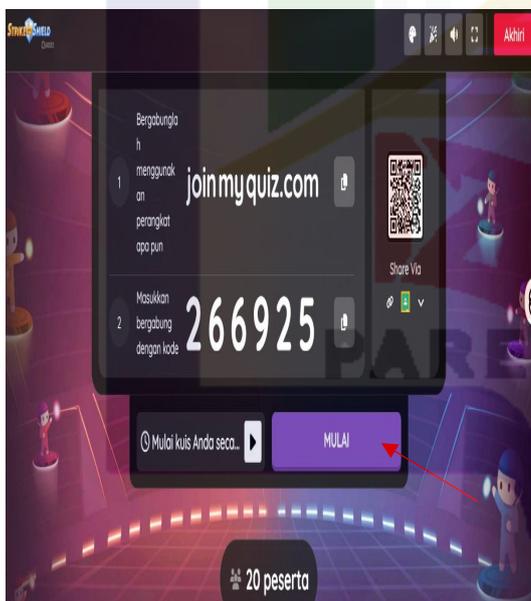
Pembukaan oleh Guru



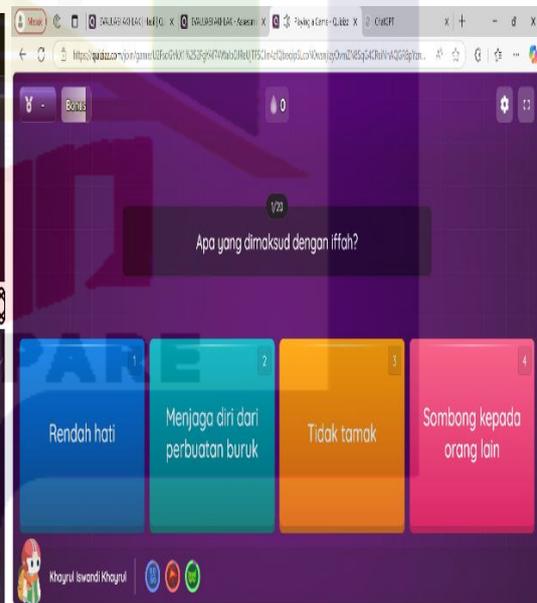
Pemberian kode akses kuis



Tombol mulai kuis



Tampilan/Bentuk Tes



Tampilan papan peringkat (*feedback*) saat santri mengerjakan kuis



**Lampiran 5**

**INSTRUMEN TES/SOAL (PRETEST AND POSTTEST)**

**Soal Pilihan Ganda 20 Nomor**

1. Apa yang dimaksud dengan *iffah*?
  - a. Menjaga diri dari perbuatan buruk
  - b. Rendah hati
  - c. Tidak tamak
  - d. Sombong kepada orang lain
2. Sikap menerima dengan ikhlas disebut?
  - a. *Qanaah*
  - b. *Tawadhu*
  - c. *Wara'*
  - d. *Haya'*
3. Contoh dari perilaku *tawadhu* adalah?
  - a. Sombong kepada teman
  - b. Menghargai pendapat orang lain
  - c. Mengeluh dengan keadaan
  - d. Tidak peduli dengan sesama
4. Apa yang dimaksud dengan *wara'*?
  - a. Malas bekerja
  - b. Bersikap rendah hati
  - c. Tidak mudah menyerah
  - d. Menjauhi hal yang diragukan kehalalannya
5. Seseorang yang memiliki *haya'* akan?
  - a. Merasa malu ketika berbuat salah
  - b. Sombong kepada orang lain
  - c. Mengabaikan nasihat orang tua
  - d. Mudah menyerah
6. Sikap *qanaah* mengajarkan kepada kita untuk?
  - a. Tidak tamak dan menerima dengan Ikhlas
  - b. Bersikap sombong
  - c. Menjauhi hal yang tidak pasti
  - d. Memamerkan kekayaan
7. Contoh perilaku *iffah* dalam kehidupan sehari-hari adalah?
  - a. Berdebat dengan teman
  - b. Memamerkan kekayaan
  - c. Menghindari gosip dan perbuatan buruk
  - d. Mengabaikan nasihat guru
8. Apa yang dimaksud dengan *tawadhu*?
  - a. Rendah hati
  - b. Tidak tamak
  - c. Malas belajar
  - d. Sombong kepada orang lain

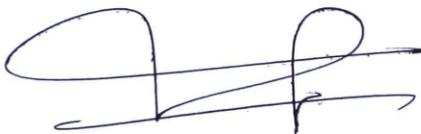
- b. Merasa diri paling benar  
d. Mudah marah
9. Mengapa *haya* penting dalam kehidupan?
- a. Karena membuat kita sombong
  - b. Karena rasa malu mencegah kita dari perbuatan buruk
  - c. Karena membuat kita malas
  - d. Karena membuat kita tidak peduli
10. Contoh perilaku *wara* adalah?
- a. Berbuat seenaknya
  - b. Mengabaikan nasihat orang lain
  - c. Mengeluh ketika diberi rezeki
  - d. Tidak memakan makanan yang diragukan kehalalannya
11. Sikap *iffah* mengajarkan kita untuk?
- a. Tidak peduli dengan orang lain
  - b. Berbuat sesuka hati
  - c. Menjaga diri dari perbuatan buruk
  - d. Membanggakan diri
12. *Qanaah* dapat diterapkan dengan cara?
- a. Mengeluh setiap hari
  - b. Menolak segala sesuatu
  - c. Menerima pemberian Allah dengan ikhlas
  - d. Membanggakan diri
13. Contoh perilaku *tawadhu* dalam keluarga?
- a. Membanggakan diri
  - b. Mengabaikan nasihat guru
  - c. Mendengarkan nasihat orang tua
  - d. Sombong kepada adik kakak
14. Mengapa *wara* penting bagi seorang Muslim?
- a. Untuk bersikap sombong
  - b. Untuk menunjukkan kekayaan
  - c. Untuk menolak segala kebaikan
  - d. Untuk menjaga diri dari hal yang tidak halal
15. Apa manfaat dari memiliki *haya*?
- a. Menjadi sombong
  - b. Menjadi pribadi yang terpuji
  - c. Menjadi pemalas
  - d. Tidak peduli dengan orang lain
16. Perilaku yang mencerminkan *iffah* adalah?
- a. Menghindari berkata kasar kepada teman
  - b. Membanggakan diri di depan orang lain
  - c. Mengabaikan nasihat orang tua

- d. Mengeluh saat diberi tugas
17. Bagaimana cara menunjukkan *qanaah* dalam kehidupan sehari-hari?
- a. Mengabaikan pemberian orang lain
  - b. Selalu merasa kurang dengan apa yang ada
  - c. Meminta lebih dari yang lain
  - d. Mensyukuri apa yang telah dimiliki
18. Sikap *tawadhu* ' dapat membuat seseorang?
- a. Malas berusaha
  - b. Dibenci oleh teman
  - c. Sombong terhadap orang lain
  - d. Dihormati oleh orang lain
19. Contoh sikap *haya* ' yang baik adalah?
- a. Merasa paling benar
  - b. Tidak peduli dengan perasaan orang lain
  - c. Menghina teman yang berbeda pendapat
  - d. Meminta maaf jika melakukan kesalahan
20. Menghindari makanan yang tidak jelas kehalalannya termasuk perilaku?
- a. *Wara* ' c. *Qanaah*
  - b. *Tawadhu* d. *Haya* '

Setelah mencermati instrumen tes/soal quizizz dalam penelitian penyusunan tesis mahasiswa sesuai dengan judul tersebut, maka pada dasarnya dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

Menyetujui

Pembimbing Utama



Dr. H. Muh. Saleh, M.Ag.

Pembimbing Pendamping



Dr. Buhaera, M.Pd.

*Lampiran 6*

**KISI-KISI TES/SOAL *PRETEST* DAN *POSTEST* YANG DIGUNAKAN  
DALAM EVALUASI**

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	No Soal
<i>Iffah</i> (Menjaga diri dari perbuatan buruk)	Memahami defenisi akhlak <i>iffah</i>	1
	Mengetahui contoh prilaku <i>iffah</i> dalam kehidupan sehari-hari	7, 11
<i>Qanaah</i> (Menerima dengan ikhlas)	Memahami konsep <i>Qanaah</i> dan cara mengplikasikannya dalam kehidupan.	2,6
	Penerapan sikap qanaah dengan apa yang ada dan tidak tamak	12
<i>Tawadhu</i> (Rendah hati)	Memahami arti <i>tawadhu</i> dalam konteks berinteraksi dengan orang lain.	8,18
	Mengetahui contoh sikap <i>tawadhu</i> dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari .	3,13

Wara' (Menjaga diri dari hal yang diragukan)	Memahami arti <i>wara'</i> dan pentingnya menjaga diri dari perbuatan yang tidak pasti kehalalannya.	4, 14,20
	Mengetahui contoh sikap <i>wara'</i> dalam kehidupan sehari-hari.	10
Haya' (Malu atau rasa malu)	Memahami konsep <i>haya'</i> dalam konteks akhlak terhadap diri sendiri dan contohnya.	9, 19
	Mengetahui keutamaan jika seseorang memiliki rasa <i>haya'</i> dalam kehidupan.	5,15
Pengaplikasian akhlak-akhlak terhadap diri sendiri dalam kehidupan sehari-hari	Mengaplikasikan nilai-nilai akhlak terhadap diri sendiri dalam kehidupan sehari-hari.	17
	Menunjukkan sikap yang sesuai dengan akhlak yang telah dipelajari dalam situasi tertentu.	16

Lampiran 7

TAMPILAN APLIKASI QUIZZZ

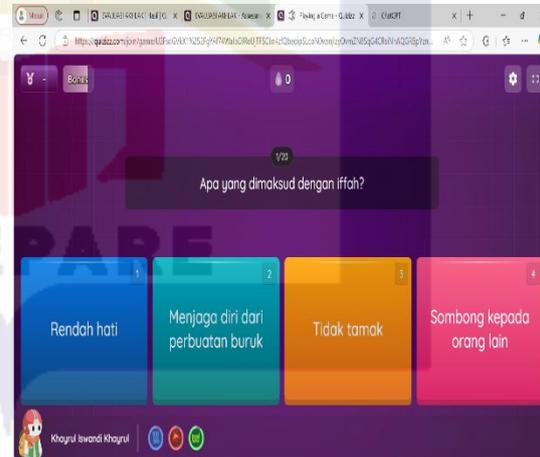


Tampilan Papan Peringkat (*feedback*) Saat Santri Mengerjakan Kuis

Tampilan *Leader Board* (1, 2, 3)



Tampilan/Bentuk Tes



## Tampilan Daftar Nilai Santri secara Otomatis Setelah Selesai Mengerjakan Soal Soal

**EVALUASI AKHLAK** ● Selesai Dasbor Langsung    Jadikan PR

Nama	Nilai ↑	Poin	Performa
<b>Fatmawati</b> <small>Tidak login</small>	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: green; border: 1px solid green;"></div> 100% ✓ 20	100/100	19270
<b>Firman S (Firman Syah)</b>	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: green; border: 1px solid green;"></div> 100% ✓ 20	100/100	21740
<b>Nurul Zenia</b> <small>Tidak login</small>	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: green; border: 1px solid green;"></div> 100% ✓ 20	100/100	18570
<b>Sipa</b> <small>Tidak login</small>	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: green; border: 1px solid green;"></div> 100% ✓ 20	100/100	21410
<b>Taufiq S (Taufiq S)</b>	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: green; border: 1px solid green;"></div> 100% ✓ 20	100/100	21480
<b>Zahdan Udin/rahe (Zahdan)</b>	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: green; border: 1px solid green;"></div> 100% ✓ 20	100/100	19350
<b>Aldii</b> <small>Tidak login</small>	<div style="width: 95%; height: 10px; background-color: green; border: 1px solid green; display: flex; justify-content: space-between;"><span>✓ 19</span><span>✗ 1</span></div> 95% ✓ 19 ✗ 1	95/100	17520

## Tampilan Kode Akses untuk Mulai Kuis

STRIKE SHIELD Quizz 🔊 🔍 🗑️ 🏠 Akhiri

Bergabungh menggunakan perangkat apa pun

Masukkan bergabung dengan kode

joinmyquiz.com

266925

Share Via

⌚ Mulai kuis Anda secada... MULAI

👤 20 peserta

**Lampiran 8****REKAPITULASI HASIL EVALUASI (PRETEST DAN POSTEST)**

No	Nama Responden	Nilai Pretest	Nilai Postest	Selisih
1	Muh. Zaddan	80	95	15
2	Rizal Putra Pratama	75	95	20
3	Nurul Zenia	70	100	30
4	Az Syahra Putri	65	95	30
5	Ahmad Fahry Awal	60	95	35
6	Nurul Ramadhani	60	95	35
7	Hanina	60	90	35
8	Alifa Putri	60	95	35
9	Taufiq	55	100	45
10	Fatmawati	55	100	45
11	Khafifah Aulia	55	95	40
12	Nur Azila	45	90	45
13	Aldi Gunawan	45	95	50
14	Raihan Pratama	45	90	45
15	Miftahul Jannah	45	75	30
16	Muh. Farel	40	95	55
17	Ayu Lestari	40	85	45
18	Sifa Salsabila	35	100	65
19	Firmansyah	30	100	70
20	Randi Achmad Maulana	30	95	65

**PENKATEGORIAN HASIL BELAJAR**

No	Kategori	Frekuensi
1	Sangat Baik	85-100
2	Baik	70-80
3	Cukup Baik	65-70
4	Kurang Baik	45-60

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* santri TPA Al-Falah Bera, terlihat adanya peningkatan yang sangat signifikan pada hasil belajar setelah diterapkannya media pembelajaran quizizz. Sebelum penggunaan media quizizz, nilai rata-rata pretest peserta adalah 54, yang tergolong dalam kategori Kurang Baik. Setelah penggunaan quizizz, nilai rata-rata meningkat menjadi 92,5, masuk dalam kategori Sangat Baik.

Selain peningkatan rata-rata nilai, pergeseran kategori hasil belajar juga menunjukkan dampak positif dari penggunaan media ini. Pada saat *pretest*, sebagian besar peserta berada dalam kategori Kurang Baik dengan nilai antara 45–60. Namun, setelah pelaksanaan *posttest*, hampir seluruh peserta berpindah ke kategori Sangat Baik, yaitu dengan nilai antara 85–100. Hal ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya mengalami peningkatan nilai secara kuantitatif, tetapi juga secara kualitatif dalam kategori capaian hasil belajar.

Peningkatan yang dialami oleh masing-masing peserta juga sangat bervariasi, dengan peningkatan tertinggi mencapai 70 poin. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti quizizz mampu memberikan stimulus yang efektif dalam meningkatkan pemahaman materi. Media ini kemungkinan besar berhasil menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar para peserta, sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa penggunaan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran tidak hanya membantu peserta dalam memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan semangat belajar mereka. quizizz sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran akhlak di TPA Al-Falah Bera.

*Lampiran 9*

**DOKUMENTASI KEGIATAN**

**Proses Belajar Mengajar**



**Pelaksanaan Evaluasi (*Pretest*)**



**Pengisian Angket Motivasi Belajar (*Pretest*)**



**Pelaksanaan Perlakuan Penggunaan Quizizz**



**Pembukaan oleh Guru**



**Pelaksanaan Evaluasi (*Posttest*)**



**Diskusi Hasil Kuis**



**Pengisian Angket Motivasi Belajar (*Posttest*)**



*Lampiran 10*

**TABEL OBSERVASI MOTIVASI EVALUASI BELAJAR SANTRI**

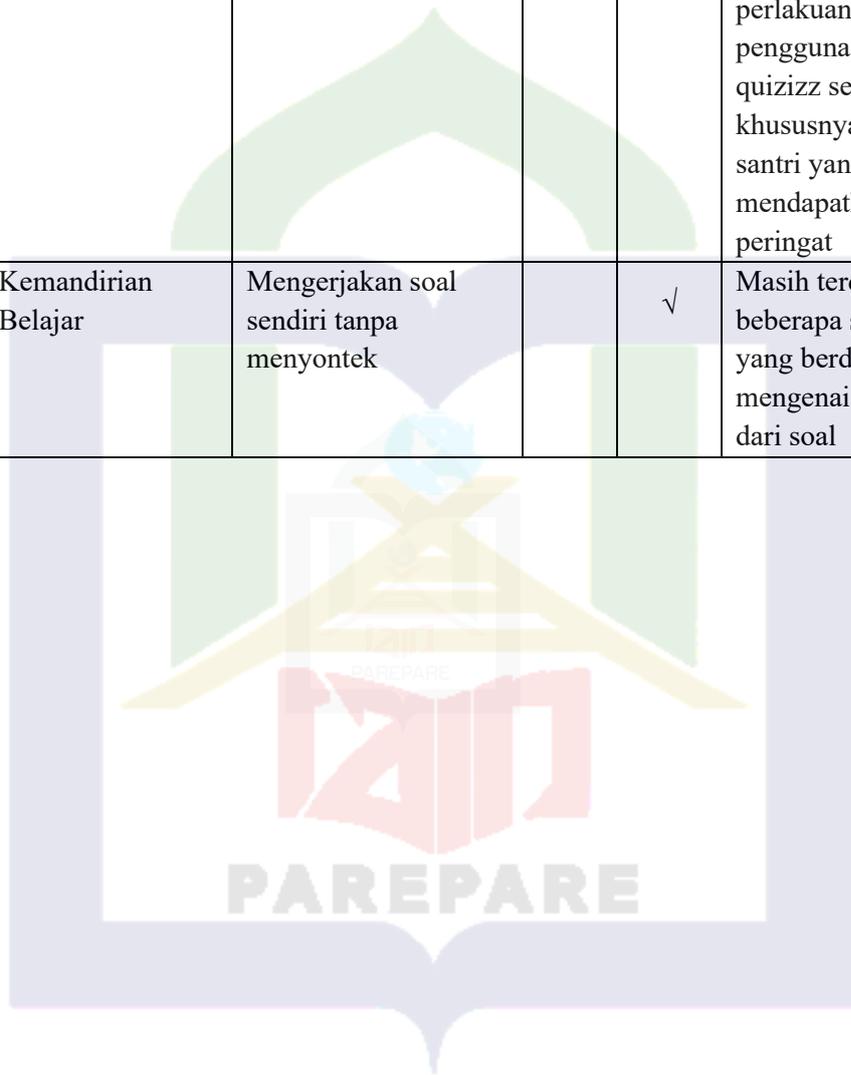
**Lembar Observasi Sebelum Perlakuan**

No	Aspek	Indikator	Ya	Tidak	Catatan
1	Ketertarikan	Menunjukkan antusias saat kegiatan dimulai		√	Saat kegiatan dimulai beberapa santri terlihat kurang tertarik seperti halnya kegiatan evaluasi sebelumnya
		Fokus terhadap kegiatan		√	Beberapa santri terlihat berdiskusi saat kegiatan sedang berlangsung
2	Partisipasi aktif	Aktif dalam diskusi atau tanya-jawab	√		Santri aktif bertanya saat kegiatan selesai, untuk mengetahui jawaban soal yang benar kepada guru
3	Rasa Percaya Diri	Tidak takut salah dalam menjawab	√		Beberapa santri terlihat tidak ragu menjawab soal
4	Motivasi	Bersehat tanpa diminta/didorong		√	Kurangnya semangat santri saat diminta untuk mengutarakan pendapatnya dalam kegiatan evaluasi
5	Kemandirian Belajar	Membawa alat tulis, membuka materi sebelumnya		√	Beberapa santri tidak membawa alat tulis dan lupa membuka materi yang akan dievaluasi

## Lembar Observasi Saat Perlakuan

No	Aspek	Indikator	Ya	Tidak	Catatan
1	Ketertarikan	Antusias saat quizizz digunakan	√		Sudah mulai terlihat antusias santri saat menggunakan quizizz
		Fokus terhadap kegiatan		√	Beberapa santri masih kurang fokus karena masih bingung dengan tampilan quizizz
2	Partisipasi aktif	Aktif menjawab soal quizizz	√		Terlihat santri aktif dan ceria saat menjawab soal di quizizz
		Bertanya atau menjawab pertanyaan guru	√		Santri aktif bertanya tentang quizizz saat kegiatan di mulai dan menjawab pertanyaan guru setelah kegiatan selesai
3	Rasa Percaya Diri	Berani menjawab meskipun di depan umum	√		Ketika penggunaan quizizz selesai dilakukan beberapa santri ketika ditanya mengenai jawaban soal kuis berani untuk menjawab
		Tidak takut salah	√		Seluruh santri mulai terlihat tidak ragu menjawab soal
4	Motivasi	Semangat saat melihat skor/peringkat	√		Beberapa santri sangat bersemangat saat ingin tahu skor

					atau peringkat mereka di papan peringkat quizizz
		Termotivasi oleh pujian guru atau tantangan	√		Seluruh santri mendapatkan pujian saat perlakuan penggunaan quizizz selesai, khususnya bagi santri yang mendapatkan peringkat
5	Kemandirian Belajar	Mengerjakan soal sendiri tanpa menyontek		√	Masih terdapat beberapa santri yang berdiskusi mengenai jawaban dari soal



### Lembar Observasi Setelah Perlakuan

No	Aspek	Indikator	Ya	Tidak	Catatan
1	Ketertarikan	Ketertarikan berlanjut dalam sesi selanjutnya	√		Terlihat antusias secara keseluruhan santri saat menggunakan quizizz
2	Partisipasi aktif	Tetap aktif dalam menjawab soal kuis	√		Terlihat antusiasme santri masih tetap aktif saat menjawab soal di quizizz
3	Rasa Percaya Diri	Tetap percaya diri tanpa tekanan	√		Selama kegiatan berlangsung rasa percaya diri santri masih terlihat
4	Motivasi	Tertarik mengikuti kegiatan serupa lagi	√		Setelah kegiatan selesai, mereka masih ingin mencoba diberikan kegiatan evaluasi serupa dengan menggunakan quizizz pada mata pelajaran lain
5	Kemandirian Belajar	Menunjukkan inisiatif belajar mandiri	√		Terlihat inisiatif santri saat menjawab soal tanpa bantuan orang lain

**Lampiran 11**

**KUSIONER ANGGKET YANG DIGUNAKAN UNTUK MENGUKUR MOTIVASI  
EVALUASI BELAJAR SANTRI SEBELUM DAN  
SETELAH PERLAKUAN**

Nama : \_\_\_\_\_

Tanggal pengisian kusioner : \_\_\_\_\_

Beri tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda.

No	Indikator	Pernyataan	1 Sangat Tidak Setuju	2 Tidak Setuju	3 Netral	4 Setuju	5 Sangat Setuju
1	Ketertarikan ( <i>Interest</i> )	Saya merasa senang mengikuti evaluasi pembelajaran.					
2	Ketertarikan ( <i>Interest</i> )	Saya merasa evaluasi berbasis kuis membuat belajar lebih menarik.					
3	Partisipasi aktif	Saya bersemangat untuk menjawab soal saat evaluasi.					
4	Partisipasi aktif	Saya berusaha menyelesaikan soal evaluasi tanpa bantuan.					
5	Rasa percaya diri	Saya percaya diri saat menjawab soal evaluasi.					
6	Rasa percaya diri	Saya tidak takut membuat kesalahan saat menjawab soal.					
7	Motivasi	Saya termotivasi mendapatkan skor tinggi dalam kuis.					
8	Motivasi	Saya berusaha mendapatkan <i>reward</i> atau penghargaan dari guru.					

9	Kemandirian materi	Saya memahami konsep akhlak setelah mengikuti evaluasi.					
10	Kemandirian belajar	Saya belajar mandiri untuk mempersiapkan diri menghadapi evaluasi.					

**Petunjuk Pengisian Instrumen:**

1. Beri tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda.
2. Skala yang digunakan adalah sebagai berikut:
  - a. 1 = Sangat tidak setuju
  - b. 2 = Tidak setuju
  - c. 3 = Netral
  - d. 4 = Setuju
  - e. 5 = Sangat setuju

**Skor Kategori Motivasi Belajar Santri Berdasarkan Angket**

No	Skor	Kategori
1	0-20	Sangat Rendah
2	21-30	Rendah
3	31-40	Sedang
4	41-49	Tinggi
5	50	Sangat Tinggi

Setelah mencermati instrumen dalam penelitian penyusunan tesis mahasiswa sesuai dengan judul tersebut, maka pada dasarnya dipandang telah memenuhi kelayakan untuk digunakan dalam penelitian yang bersangkutan.

Menyetujui

Pembimbing Utama

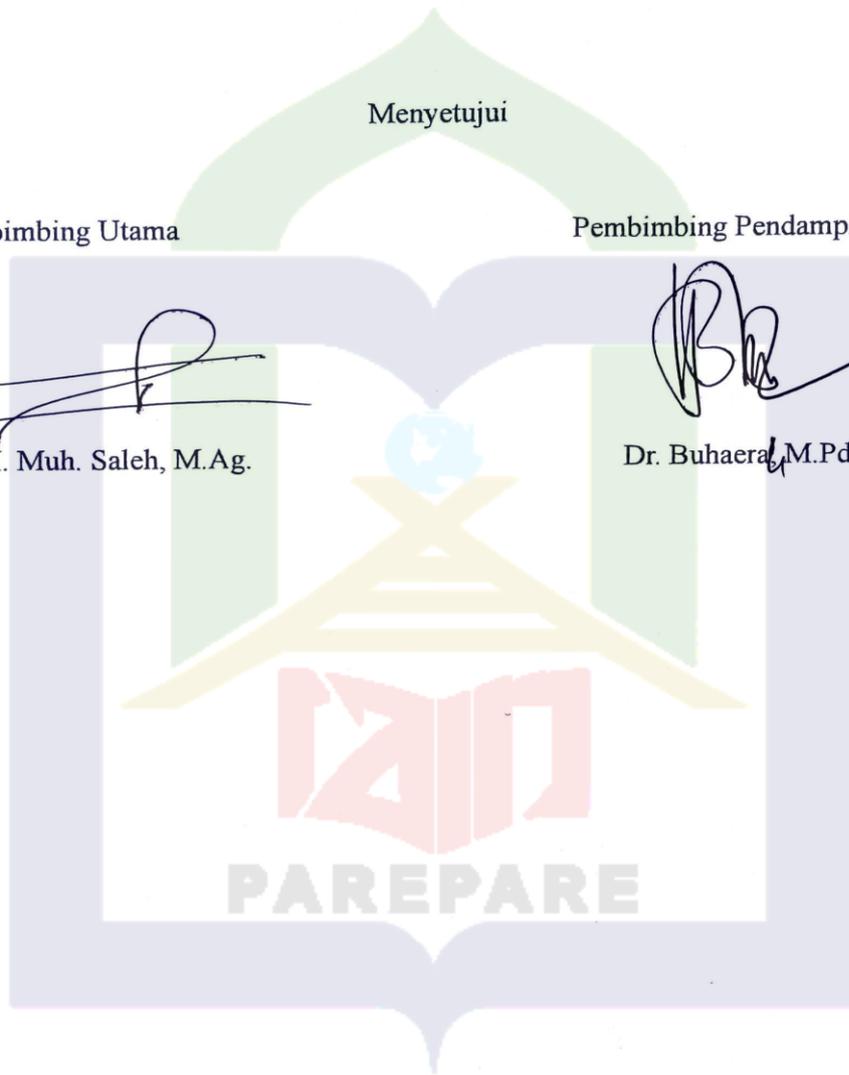
Pembimbing Pendamping



Dr. H. Muh. Saleh, M.Ag.



Dr. Buhaera, M.Pd.



*Lampiran 12***TABEL HASIL SKOR ANGGKET MOTIVASI EVALUASI BELAJAR SANTRI****Skor Angket *Pretest***

No	Nama Responden	Pernyataan (P)										Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Fatmawati	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	35
2	Ahmad Fahry Awal	3	4	3	4	3	3	5	4	4	3	36
3	Randi Achmad Maulana	4	3	3	4	1	2	3	5	1	3	29
4	Az Syahra Putri	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	36
5	Rizal Putra Pratama	3	4	3	4	3	2	3	4	3	3	32
6	Firmansyah	3	4	3	4	2	3	4	3	2	3	31
7	Muh. Farel	3	4	2	2	4	2	5	4	3	3	32
8	Taufiq	5	3	3	5	4	2	4	5	4	3	38
9	Raihan Pratama	3	4	3	3	4	3	5	4	3	3	35
10	Aldi Gunawan	3	4	2	3	4	3	4	4	3	3	33
11	Hanina	3	3	3	3	2	2	4	4	3	3	30
12	Nurul Ramadhani	4	4	3	5	3	3	5	4	3	3	37
13	Khafifah Aulia	4	3	3	4	3	2	5	4	2	3	33
14	Nur Azila	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	34
15	Miftahul Jannah	4	3	3	4	2	3	4	4	3	3	33
16	Sifa Salsabila	3	4	3	3	3	2	3	2	2	3	28
17	Ayu Lestari	4	3	5	5	5	2	4	5	5	4	42
18	Alifa Putri	4	3	3	4	3	3	5	4	3	3	35
19	Muh. Zaddan	5	4	4	2	4	2	4	2	2	3	32
20	Nurul Zenia	3	4	3	3	4	3	2	4	4	3	33

**Skor Angket *Posttest***

No	Nama Responden	Pernyataan (P)										Skor Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Fatmawati	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	47
2	Ahmad Fahry Awal	5	3	4	4	4	3	4	4	5	4	40
3	Randi Achmad Maulana	4	4	5	3	4	3	4	4	3	2	36
4	Az Syahra Putri	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	48
5	Rizal Putra Pratama	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	34
6	Firmansyah	4	3	4	4	5	4	4	3	4	4	39
7	Muh. Farel	4	5	3	4	3	3	3	4	5	4	38
8	Taufiq	4	5	5	5	3	2	5	5	5	5	44
9	Raihan Pratama	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	40
10	Aldi Gunawan	4	5	4	4	4	3	4	4	3	4	39
11	Hanina	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	33
12	Nurul Ramadhani	4	3	4	4	3	2	4	5	5	3	37
13	Khafifah Aulia	5	4	3	5	4	3	5	5	4	4	42
14	Nur Azila	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	40
15	Miftahul Jannah	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	41
16	Sifa Salsabila	3	5	3	4	3	3	5	5	3	4	40
17	Ayu Lestari	4	4	4	5	3	3	3	4	3	4	37
18	Alifa Putri	4	5	4	4	5	3	5	4	4	4	42
19	Muh. Zaddan	5	4	5	4	5	2	5	5	4	4	43
20	Nurul Zenia	5	4	4	3	3	4	5	4	5	4	41

*Lampiran 13*

**SURAT LOA JURNAL PENDIDIKAN INDONESIA (SINTA 4)**



**JURNAL PENDIDIKAN**  
INDONESIA



**LETTER OF ACCEPTANCE**

Date: 20<sup>th</sup> June 2025  
Number: 595/JAPENDI/VI/2025

**Khayrul Iswandi\*, Muh. Saleh, Buhaerah, Hamdanah Said, Sitti Jamilah Amin**  
Institut Agama Islam Negeri Parepare, Indonesia  
Email: khayruliswandi01@gmail.com\*

**PENGUNAAN QUIZIZZ DALAM EVALUASI PEMBELAJARAN AKHLAK UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SANTRI TAMAN PENDIDIKAN AL-QUR'AN AL-FALAH  
BERA KABUPATEN SOPPENG**

After peer review process, your article has been provisionally accepted for publication in the *Jurnal Pendidikan Indonesia*, in the forthcoming issue, **Volume 6 Number 7, July 2025**. All submitted manuscripts are subject to peer-review by the leading specialists for the respective topic.

Thus, this information is conveyed, and cooperation during the publication process is expected.

Thank you.

Regards,



**Reza Muamar Zaki**  
Editor in Chief

Jurnal Pendidikan Indonesia  
Online ISSN 2746-1920 | Print ISSN 2745-7141

 <https://japendi.publikasiindonesia.id/index.php/japendi>

SURAT HKI

  
 REPUBLIK INDONESIA  
 KEMENTERIAN HUKUM

## SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan	: EC002025081429, 3 Juli 2025
<b>Pencipta</b>	
Nama	: 1. Khayrul Iswandi, S.Ag., 2. Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag., 3. Dr. Buhaerah, M.Pd., 4. Prof. Dr. Hj. Hamdanah, M.Si., 5. Prof. Dr. Siti Jamilah Amin, M.Ag.
Alamat	: Laringgi, RT/RW 001/001, Marioriawa, Kab. Soppeng, Sulawesi Selatan, 90852
Kewarganegaraan	: Indonesia
<b>Pemegang Hak Cipta</b>	
Nama	: 1. Khayrul Iswandi, S.Ag., 2. Dr. H. Muhammad Saleh, M.Ag., 3. Dr. Buhaerah, M.Pd., 4. Prof. Dr. Hj. Hamdanah, M.Si., 5. Prof. Dr. Siti Jamilah Amin, M.Ag.
Alamat	: Laringgi, RT/RW 001/001, Marioriawa, Kab. Soppeng, Sulawesi Selatan, 90852
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: Karya Tulis (Artikel)
Judul Ciptaan	: Penggunaan Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Akhlak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Santri Taman Pendidikan Al-Qur'an Al-Falah Bera Kabupaten Soppeng
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 20 Juni 2025, di Kota Cirebon
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor Pencatatan	: 000921690

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon. Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM  
 DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL  
 u.b  
 Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

  
 Agung Damarsasongko,SH\_MH.  
 NIP. 196912261994031001



Disclaimer:

1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.
2. Surat Pencatatan ini telah dipegel secara elektronik menggunakan segel elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.
3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.



SURAT REKOMENDASI LOA



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP2M)**  
Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91131 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404 PO  
Box 909 Parepare 91100 website: [lp2m.iainpare.ac.id](http://lp2m.iainpare.ac.id), email: [lp2m@iainpare.ac.id](mailto:lp2m@iainpare.ac.id)

**SURAT REKOMENDASI**

No. B-254/In.39/LP2M.07/PP.00.9/07/2025

Nama : Suhartina, M.Pd.  
NIP : 19910830 202012 2 018  
Jabatan : Kepala Pusat Penerbitan & Publikasi LP2M IAIN Parepare  
Intituti : IAIN Parepare

Dengan ini menyatakan bahwa naskah dengan identitas di bawah ini :

Judul : Penggunaan Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Akhlak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Santri Taman Pendidikan Al-Qur'an Al-Falah Bera Kabupaten Soppeng  
Penulis : Khayrul Iswandi  
Afiliasi : IAIN Parepare  
Email : [khayruliswandi01@gmail.com](mailto:khayruliswandi01@gmail.com)

Benar telah diterima pada jurnal "Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)" Volume 6 Nomor 7 Tahun 2025 yang telah terakreditasi SINTA 4.

Demikian surat ini disampaikan, atas partisipasi dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Parepare, 3 Juli 2025  
Kepala Pusat Penerbitan & Publikasi



Suhartina, M.Pd.  
NIP. 19910830 202012 2 018

Lampiran 16

SURAT KETERANGAN TERJEMAHAN ABSTRAK (INGGRIS-ARAB)



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE**  
**UNIT PELAKSANA TEKNIS BAHASA**



Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare 91132 Telepon (0421) 21307, Fax. (0421) 24404  
PO Box 909 Parepare 91100, website: [www.iainpare.ac.id](http://www.iainpare.ac.id), email: [mail@iainpare.ac.id](mailto:mail@iainpare.ac.id)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: B-78/In.39/UPB.10/PP.00.9/07/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Hj. Nurhamdah, M.Pd.  
NIP : 19731116 199803 2 007  
Jabatan : Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Bahasa

Dengan ini menerangkan bahwa berkas sebagai berikut atas nama,

Nama : Khayrul Iswandi  
Nim : 2320203886108036  
Berkas : Abstrak

Telah selesai diterjemahkan dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Arab dan Bahasa Inggris pada tanggal 07 Juli 2025 oleh Unit Pelaksana Teknis Bahasa IAIN Parepare.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Parepare, 07 Juli 2025  
Kepala,



## BIODATA PENULIS



Nama : Khayrul Iswandi

TTL : Tekulai Bugis (Riau) 01 Oktober 2000

NIM : 2320203886108036

Nomor HP : 082310013985 / 085751463329

E-Mail : [khayruliswandi01@gmail.com](mailto:khayruliswandi01@gmail.com)

### RIWAYAT PENDIDIKAN FORMAL:

1. SDN 003 Desa Tekulai Bugis (Riau) Tahun 2012
2. Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Al-Wahid Pape (SIDRAP) Tahun 2016
3. Madrasah Aliyah Pondok Pesantren Al-Wahid Pape (SIDRAP) Tahun 2019
4. Jurusan Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir UIN Alauddin Makassar Tahun 2023

### RIWAYAT PEKERJAAN

1. Guru Taman Pendidikan Al-Quran Darul Ilmi Pape (SIDRAP) Tahun 2016-2019
2. Guru Taman Pendidikan Masjid Jami' Tekulai Bugis (Riau) Tahun 2021-2022
3. Guru Taman Pendidikan Al-Qur'an Al-Falah Bera (Soppeng) Tahun 2024-Sekarang

### KARYA PENELITIAN ILMIAH YANG DIPUBLIKASIKAN

1. Desain dan Produksi Media Pembelajaran PAI Berbasis Multimedia Interaktif
2. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dan Penerapannya Pada Materi Ilmu Tajwid
3. Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran Akhlak untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Santri TPA Al-Falah Bera Kabupaten Soppeng