

Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Berbasis Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Peserta Didik di UPT SMPN 1 Pangkajene Sidrap

Afifah Asfiani¹ Muh.Rapi² Usman³

¹²³Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia

Afifahasfiani@gmail.com¹, mobrapi@gmail.com², usman78@gmail.com³

Diserahkan 27 April 2024 | Diterima 21 Mei 2024 | Diterbitkan 30 Juni 2024 | DOI: 10.59966/isedu.v2i1.969

Abstract:

The purpose of this study was to: 1) evaluate how Islamic education and Character Education used in UPT SMPN 1 Pangkajene Sidrap using Quizizz application. 2) assessing student motivation Sidrap UPT SMPN 1 Pangkajene. 3) assessing the influence of student learning motivation in UPT SMPN 1 Pangkajene Sidrap in using Islamic education learning materials and Character Education based on Quizizz application. This study uses quasi-experimental methodology and quantitative. With a sample of 60 students selected through purposive sampling and divided into an experimental group and a control group, the population consisted of 277 individuals. The findings of this investigation indicate that: 1) the use of Islamic education teaching materials and Character Education UPT SMPN 1 Pangkajene Sidrap based on Quizizz application is almost 100% in accordance with the procedure in question, therefore it can be assessed as "very good." 2) student motivation survey was used to collect information about the effect of the use of Islamic education teaching materials and Character Education based on Quizizz application on student learning motivation at UPT SMPN 1 Pangkajene Sidrap. The results were then analyzed using a Likert scale and measured using the success learning motivation category. 90% of the results showed that students' learning motivation is in the range of "very good". 3) Analysis of paired sample t-test data showed a significant effect of the use of teaching materials on Islamic education and Character Education based on Quizizz application, with asymmp. Sig. (2-tailed) a value of 0.000, which is smaller than α 0.05.

Keywords: Islamic Religion, Quizizz, Motivation

Abstrak :

Tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) Mengevaluasi bagaimana Pendidikan Keislaman dan Pendidikan Karakter yang digunakan di UPT SMPN 1 Pangkajene Sidrap menggunakan aplikasi Quizizz. 2) Menilai motivasi belajar siswa Sidrap UPT SMPN 1 Pangkajene. 3) Menilai pengaruh motivasi belajar siswa di UPT SMPN 1 Pangkajene Sidrap dalam menggunakan materi pembelajaran Pendidikan Keislaman dan Pendidikan Karakter berbasis aplikasi Quizizz. Penelitian ini menggunakan metodologi kuasi eksperimental dan bersifat kuantitatif. Dengan sampel 60 siswa yang dipilih melalui purposive sampling dan dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, populasinya terdiri dari 277 individu. Temuan penyelidikan ini menunjukkan bahwa: 1) Penggunaan bahan ajar Pendidikan Keislaman dan Pendidikan Karakter UPT SMPN 1 Pangkajene Sidrap berdasarkan aplikasi Quizizz hampir 100% sesuai dengan prosedur yang dimaksud, oleh karena itu dapat dinilai sebagai "Sangat Baik." 2) Survei motivasi siswa digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang pengaruh penggunaan bahan ajar Pendidikan Keislaman dan Pendidikan Karakter berbasis aplikasi Quizizz terhadap motivasi belajar siswa di UPT SMPN 1 Pangkajene Sidrap. Hasilnya kemudian dianalisis menggunakan skala Likert dan diukur menggunakan kategori motivasi belajar sukses. 90% hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa berada pada kisaran "Sangat Baik". 3) Analisis data uji-t sampel berpasangan menunjukkan pengaruh yang signifikan dari penggunaan bahan ajar Pendidikan Keislaman dan Pendidikan Karakter berbasis aplikasi Quizizz, dengan asymmp. Sig. (berekor 2) nilai 0,000, yang lebih kecil dari α 0,05.

Kata Kunci: Agama Islam, Quizizz, Motivasi

Copyright © 2024, Author

This is an open-access article under the [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)



PENDAHULUAN

Perkembangan dan modifikasi kurikulum merupakan aspek pendidikan, khususnya penerapan pendidikan Islam. Guru diharapkan mampu menyesuaikan proses pelaksanaan kurikulum pendidikan keislaman sesuai dengan kemajuannya dan memanfaatkan perubahan dan perkembangan di era disruptif, sehingga tidak hanya sekedar memenuhi persyaratan penyelenggaraan kurikulum. Menurut Al-Attas, pendidikan Islam merupakan suatu proses yang membentuk manusia menjadi individu-individu yang layak yang mahir dalam berbagai mata pelajaran dengan cara yang kohesif dan terintegrasi, mencerminkan cara hidup Islami, bukan program pelatihan yang menciptakan spesialis.

Namun demikian, pendidikan masih dipandang di bawah standar meskipun ada kemajuan dalam banyak aspek kehidupan. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa hal, antara lain fasilitas yang tidak memadai, penggunaan sumber daya instruksional, manajemen kelas, teknik, strategi, dan model pengajaran. Guru harus menggunakan teknik pengajaran yang efektif untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Pada kenyataannya, banyak pengajaran di kelas berpusat pada keterampilan menghafal siswa. Otak dipaksa untuk memahami dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajarinya pada situasi sehari-hari. Akibatnya, lulusan dapat memiliki pengetahuan teoritis tetapi tidak memiliki kemampuan untuk mempraktikkannya.

Berbagai alasan berkontribusi terhadap tantangan yang dihadapi oleh para pendidik, termasuk perubahan cepat dalam kurikulum yang tidak diterapkan dengan baik sebelum munculnya kurikulum baru. Tidak semua instruktur akan mendapat manfaat dari reformasi ini. Kebingungan atas konsep, isi, dan prosedur pembelajaran juga dapat diakibatkan oleh kekurangan buku referensi atau bahan ajar serta variasi pemahaman guru terhadap kurikulum 2013.

Dari "rencana pelajaran" tahun 1947 hingga "rencana pelajaran terperinci" tahun 1952, kurikulum mengalami sebelas perubahan: kurikulum MBO tahun 1975, kurikulum CBSA tahun 1984, kurikulum 1994 dengan pelengkap kurikulum tahun 1999, kurikulum KBK tahun 2004, kurikulum KTSP tahun 2006, kurikulum 2013 (K-13), kurikulum 1964 dan 1968, dan kurikulum Merdeka. Upaya untuk menentukan formula terbaik untuk menghasilkan sumber daya manusia potensial sesuai dengan kemajuan dunia tercermin dalam modifikasi ini.

Pandemi tahun 2020 melanda Indonesia selama berlanjutnya prosedur pengembangan kurikulum, menimbulkan kesulitan baru dan memerlukan penyesuaian di semua aspek masyarakat, termasuk sekolah. Pembelajaran sebaiknya dilakukan di rumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh dengan menggunakan teknologi internet dan multimedia, antara lain video, teks daring, animasi, pesan suara, email, conference call, dan streaming video daring, sesuai Surat Edaran Kemendikbud No. 4 Tahun 2020 tentang penerapan kebijakan pendidikan pada masa darurat wabah Penyakit Virus Corona (Covid-19). Pendidikan online berkembang menjadi program untuk terus belajar.

Guru di bidang pendidikan harus menggunakan media dan teknologi secara cerdas dalam menghadapi kendala tersebut. Hal-hal berikut ini harus diperhatikan, paling tidak: pertama, peran media dan teknologi dalam proses pendidikan secara keseluruhan, khususnya dalam penyampaian informasi dan implementasi kurikulum. Yang kedua adalah bagaimana media dan teknologi dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran sambil memperhitungkan lokasi geografis Indonesia dan fakta bahwa siswa adalah anggota Generasi Z dan Generasi Alpha. Karena itu, penting bagi pendidik untuk meneliti dan meningkatkan penggunaan media dan teknologi di kelas sebagai sarana untuk memberikan pengetahuan kepada siswa.

Generasi Z, yang lahir antara tahun 1997 dan 2012, dan Generasi Alpha, yang lahir setelah tahun 2011, merupakan mayoritas populasi usia sekolah saat ini. Beberapa anggota dari dua generasi ini sudah mulai bekerja, dan mereka saat ini terdaftar di sekolah dasar hingga pendidikan tinggi. Jika dibandingkan dengan generasi sebelumnya, Generasi Z dan Generasi Alpha menonjol karena kecakapan mereka dalam teknologi dan pengetahuan. Generasi-generasi

ini terkenal karena tumbuh sangat bergantung pada teknologi digital, yang membuat mereka mahir menggunakannya.

Generasi sekarang kuat karena mereka sangat ingin tahu. Mereka secara naluriah akan berusaha untuk menjadi mahir dengan teknologi ketika disajikan kepada mereka. Generasi ini menonjol karena kemampuannya melakukan banyak tugas; mereka terbiasa melakukan beberapa hal sekaligus, seperti membaca, bercakap-cakap, menonton, atau mendengarkan musik. Selain itu, mereka lebih tertarik pada gambar yang menawan. Kecenderungan generasi ini untuk tidak sabar, mencari perbaikan cepat, dan memiliki keterampilan komunikasi verbal yang lebih buruk merupakan kelemahannya. Menurut Hadis Nabi Muhammad, generasi khusus ini harus diperlakukan dengan tepat sesuai dengan sifat-sifat mereka.

عَلِّمُوا أَوْلَادَكُمْ فَاتَّهُمْ سَبْعِينَ فِي زَمَانِهِمْ غَيْرَ زَمَانِكُمْ فَإِنَّهُمْ خَلَقَ لَزَمَانِهِمْ وَنَحْنُ خَلَقْنَا لَزَمَانِنَا

Terjemahan:

Ajarilah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup di zaman mereka bukan pada zamanmu. Sesungguhnya mereka diciptakan untuk zamannya, sedangkan kalian diciptakan untuk zaman kalian. (H.R Ali Bin Abi Thalib).

Proses pembelajaran dapat dibuat lebih menyenangkan dan memotivasi dengan memadukan bahan ajar Pendidikan Agama Islam dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Sebagai hasil dari meningkatnya minat semua orang dalam menggunakan teknologi dan internet akhir-akhir ini, termasuk siswa, berbagai materi pembelajaran interaktif telah muncul dalam format online yang dapat diakses melalui platform ini. Salah satu contohnya adalah Quizizz, sebuah permainan yang dapat digunakan untuk menyampaikan konten dan mengukur seberapa baik siswa memahaminya. Quizizz adalah salah satu dari banyak sumber pembelajaran interaktif yang menyertakan game dalam fitur-fiturnya. Quizizz adalah alat serbaguna dan bercerita yang dapat digunakan untuk menilai pembelajaran dan menyampaikan konten Dalam rangka mendorong minat dan semangat mahasiswa untuk aktif mengikuti mata kuliah Pendidikan Agama Islam baik secara individu maupun kelompok, dimaksudkan agar pengembangan bahan ajar Pendidikan Agama Islam dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih kreatif, variatif, dan praktis. Karena pergeseran tingkah laku dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan merupakan tanda bahwa seseorang telah belajar, maka bahan ajar yang dibuat dapat digunakan sebagai sumber informasi alternatif saat menyajikan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, sehingga mencapai tujuan yang diinginkan.

METODOLOGI PENELITIAN

Karena penelitian ini perlu mengetahui dampak dari perlakuan tertentu, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan teknik penelitian kuasi eksperimental. Tujuannya adalah untuk memperoleh data yang tepat berdasarkan fakta-fakta di lapangan yang dapat diukur, setelah itu hipotesis penelitian akan diuji. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah dua kelompok tersebut. Desain kelompok kontrol Posttest sendiri digunakan dalam penelitian ini. Tes, kuisisioner, dan lembar observasi merupakan alat studi yang digunakan.

PEMBAHASAN

Memanfaatkan Sumber Daya Pendidikan Keislaman dan Pendidikan Karakter Sesuai dengan aplikasi Quizizz UPT SMPN 1 Pangkajene Sidrap

Kelas eksperimen dan kelas kontrol merupakan dua kelompok yang di dalamnya dilakukan pemanfaatan bahan ajar Pendidikan Keislaman dan Pendidikan Karakter. Kelas kontrol mendapatkan materi yang sama tanpa aplikasi Quizizz, sedangkan kelas eksperimen menggunakan bahan ajar Pendidikan Keislaman dan Pendidikan Karakter berdasarkan program Quizizz.

membandingkan kegiatan yang dilakukan di lapangan selama sesi pengobatan dengan kegiatan yang dijadwalkan dalam RPP. Persentase bahan ajar yang digunakan kemudian ditentukan dengan menganalisis data tersebut menggunakan nilai Inter Judge Agreement (IJA). Lembar observasi dilengkapi dengan mencentang (✓) kolom implementasi (diimplementasikan atau tidak). Tanda centang di kolom "diterapkan" bernilai satu poin, dan tanda centang di kolom "tidak diterapkan" bernilai nol.

Nilai Inter Judge Agreement (IJA) kemudian ditentukan dengan menggunakan rumus berikut memanfaatkan informasi yang dikumpulkan dari lembar observasi guru dan siswa pada pertemuan pertama dan kedua sesi perlakuan kelas eksperimen:

$$IJA = \frac{A_y}{A_y + AN} 100\%$$

Pertemuan 1 Lembar Observasi Guru

$$\begin{aligned} IJA &= \frac{15}{15 + 2} \times 100\% \\ &= \frac{15}{17} \times 100\% \\ &= 0,88 \text{ atau } 88\% \text{ (Sangat Baik)} \end{aligned}$$

Pertemuan 2 Lembar Observasi Guru

$$\begin{aligned} IJA &= \frac{16}{16 + 2} \times 100\% \\ &= \frac{16}{17} \times 100\% \\ &= 0,94 \text{ atau } 94\% \text{ (Sangat Baik)} \end{aligned}$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar Pendidikan Agama Islam dan etika berbasis Quizizz, yang digunakan guru untuk memperlakukan siswa di kelas eksperimen pada pertemuan pertama dan kedua, masuk dalam kategori "sangat baik".

Rapat Lembar Observasi siswa 1

$$\begin{aligned} IJA &= \frac{15}{15 + 2} \times 100\% \\ &= \frac{15}{17} \times 100\% \\ &= 0,88 \text{ atau } 88\% \text{ (Sangat Baik)} \end{aligned}$$

Rapat Lembar Observasi siswa 2

$$\begin{aligned} IJA &= \frac{16}{16 + 2} \times 100\% \\ &= \frac{15}{17} \times 100\% \\ &= 0,88 \text{ atau } 88\% \text{ (Sangat Baik)} \end{aligned}$$

Hasil perhitungan tersebut mengungkapkan bahwa mahasiswa bertanggung jawab dalam memanfaatkan sumber daya Pendidikan Agama Islam dan etika berbasis aplikasi Quizizz di kelas eksperimen. Pertemuan pertama dan kedua mengklasifikasikannya sebagai 'Sangat Bagus.'

Murid-murid kelas eksperimen tampak bersemangat selama menjalani perawatan. Hal ini dikarenakan mahasiswa belum terbiasa dengan penggunaan bahan ajar berbasis Quizizz untuk etika dan Pendidikan Agama Islam khususnya di bidang Pendidikan Agama Islam. Fakta bahwa siswa diizinkan membawa ponsel cerdas ke kelas, yang biasanya dilarang kecuali ada alasan khusus untuk melakukannya, semakin menambah kegembiraan ini. Untuk mengizinkan siswa membawa ponsel ke kelas, peneliti terlebih dahulu meminta persetujuan kepala sekolah dan guru besar Pendidikan Agama dan Etika Islam.

Setiap siswa perlu memiliki smartphone untuk mengakses aplikasi Quizizz, yaitu tempat siswa menjawab pertanyaan setelah sesi. Karena Quizizz menawarkan berbagai fitur, termasuk kemampuan menyajikan materi melalui slide, diskusi, kuis, dan latihan interaktif-yang semuanya dapat dibuat oleh guru-siswa tampak lebih antusias di seluruh proses, mulai dari penyampaian materi. materi hingga pembagian soal. Hal ini memungkinkan pengaturan proses pembelajaran dari awal hingga akhir dalam kerangka waktu yang telah ditentukan.

Oleh karena itu, para santri semakin bersemangat ketika Pendidikan Agama Islam dan pelajaran etika berbasis aplikasi Quizizz dilaksanakan. Destri dan Tri Nugroho views, yang mengklaim bahwa menggunakan Quizizz membantu membangkitkan minat siswa, meningkatkan fokus mereka, dan menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif, mempercayai hal ini. Sebagai alat pembelajaran berbasis game, Quizizz menawarkan pengalaman multipemain daring yang menyenangkan. Karena alasan ini, penerapan Pendidikan Agama Islam dan bahan ajar etika di kelas eksperimen hampir 100%, sehingga diklasifikasikan sebagai "Sangat Baik."

Peserta Didik UPT SMPN 1 Pangkajene Sidrap: Motivasi Belajar

Para peneliti membagikan instrumen dalam bentuk kuesioner motivasi, dan para siswa menjawabnya. Hasilnya akan ditampilkan dalam bentuk tabel statistik dan histogram untuk melihat seberapa besar motivasi siswa setelah perlakuan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Tabel Angket Kelas Percobaan

N	30
Range	28
Nilai Minimum	71
Nilai Maksimum	99
Mean	88,6
Persentase Keberhasilan	90%
Kategori	Sangat baik

Terlihat dari tabel sebelumnya bahwa terdapat 30 siswa di kelas eksperimen, dengan kisaran 28 siswa. Dengan skor minimum 71, skor maksimum 99, dan skor rata-rata 88,6, tingkat keberhasilannya adalah 90%, termasuk dalam kisaran "Sangat Baik".

Menurut temuan, kelas eksperimen berkinerja lebih baik daripada kelas kontrol. Hal ini dapat dikaitkan dengan penggunaan Pendidikan Agama Islam dan bahan ajar etika oleh kelas eksperimen berdasarkan aplikasi Quizizz, yang memiliki sejumlah aspek menarik. Aplikasi

Quizizz adalah alat pengajaran yang menginspirasi siswa dengan karakteristiknya yang menawan, seperti yang dinyatakan Ratchadaporn Amornchewin. Siswa di kelas eksperimen terlibat dalam penilaian yang efektif dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran selama proses belajar, mendengarkan penjelasan guru. Seperti yang telah disebutkan, menggunakan Quizizz memiliki beberapa keuntungan, antara lain: 1) memperkenalkan pendekatan pembelajaran baru yang menumbuhkan pemikiran kritis pada siswa; 2) mempermudah siswa untuk menyelesaikan tugas dalam waktu yang dialokasikan; dan 3) membina lingkungan belajar yang lebih merangsang, menyenangkan, dan menuntut yang membuat siswa tidak bosan.

Menurut teori Abraham Maslow, penggunaan sumber daya pengajaran Pendidikan Agama dan etika Islam berdasarkan aplikasi Quizizz berperan sebagai stimulus luar untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Kekuatan pendorong untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran tertentu yang berasal dari sumber internal dan eksternal dan membangkitkan minat belajar dikenal sebagai motivasi belajar. Belajar membutuhkan motivasi, yang merupakan komponen penting. Ini berkembang secara organik dalam diri individu dan dipengaruhi oleh faktor lingkungan, orang tua, dan guru.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa interaksi antara aplikasi Quizizz dengan bahan ajar Pendidikan Agama Islam memenuhi kriteria keberhasilan bahan ajar. Abdul Majid menegaskan bahwa bahan ajar harus memenuhi empat kriteria: Meningkatkan hasil belajar siswa, 2) menginspirasi mereka untuk melanjutkan pembelajaran sepanjang hayat, 3) meningkatkan daya ingat atau retensi konten, dan 4) mendorong mereka untuk secara aktif menggunakan apa yang telah mereka pelajari.

Pengaruh Motivasi Siswa di UPT SMPN 1 Pangkajene Sidrap terhadap Penggunaan Bahan Ajar Pendidikan Agama dan Etika Keislaman Berbasis Aplikasi Quizizz

Temuan posttest menunjukkan efek dari penggunaan Pendidikan Agama Islam dan bahan ajar yang etis. Sumber pengajaran yang berasal dari aplikasi Quizizz digunakan untuk mengajar kelas eksperimen. Dengan menggunakan SPSS, uji normalitas dan homogenitas dilakukan sebelum pengujian hipotesis.

Data didistribusikan secara berkala, sesuai dengan hasil uji normalitas, yang menunjukkan $0,200 > 0,05$. Data bersifat homogen, ditunjukkan dengan hasil uji homogenitas sebesar $0,057 > 0,05$. Hipotesis tersebut kemudian diuji dengan menggunakan uji-t sampel berpasangan, yang menunjukkan hasil $0,000 < 0,05$. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan sumber daya pengajaran berbasis Quizizz untuk Pendidikan etika dan Agama Islam memiliki pengaruh yang besar. Oleh karena itu, hipotesis dalam penelitian ini, yang mengemukakan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis Quizizz dalam Pendidikan Agama Islam dan etika berpengaruh terhadap motivasi siswa di UPT SMPN 1 Pangkajene Sidrap, diterima.

Ada banyak alasan mengapa menggunakan sumber pengajaran berbasis Quizizz untuk Pendidikan Agama dan etika Islam memiliki pengaruh yang begitu besar. Pertama, Sulastri dan rekan mendukung gagasan bahwa bahan ajar berbasis Quizizz merupakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Mereka mengklaim bahwa untuk meningkatkan antusiasme dan keingintahuan siswa tentang materi pelajaran, media pembelajaran yang baru dan menarik seperti Quizizz sangat penting. Kemampuan berpikir kritis dan komunikasi siswa dirangsang oleh rasa ingin tahu ini. Hal ini terjadi sebagai akibat dari model dan media yang digabungkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik di mana siswa menggunakan ponsel cerdas mereka untuk belajar.

Tingginya tingkat keingintahuan tentang konsep-konsep baru, seperti sumber belajar berbasis Quizizz yang digunakan dalam Pendidikan Agama Islam dan pengajaran etika, merupakan aspek kedua. Generasi saat ini, terutama Generasi Alpha, dikenal dengan tingkat keingintaunya yang tinggi dan kemudahan dalam memanfaatkan teknologi baru. Hasilnya, siswa merasa mudah menggunakan sumber pengajaran berbasis Quizizz saat mereka belajar.

Salah satu ciri Generasi Alpha adalah multitasking, yang mengacu pada kebiasaan mereka melakukan beberapa hal sekaligus, seperti membaca, berbicara, menonton, atau mendengarkan musik. Adopsi Quizizz, yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan secara bersamaan dan memiliki komponen yang menyenangkan secara estetika, mendukung sifat ini. Seperti yang dikatakan Destri, Quizizz menyediakan tema, meme, avatar, dan musik untuk menghibur siswa saat belajar. Selain itu, perangkat lunak ini memungkinkan siswa bersaing satu sama lain, yang mendorong keterlibatan yang lebih besar dengan materi.

Salah satu kelemahan Generasi Alpha adalah kecenderungan mereka untuk tidak sabar, preferensi untuk perbaikan cepat, dan kemampuan komunikasi verbal yang lebih buruk. Karena mereka adalah generasi yang berbeda, mereka perlu diperlakukan sesuai dengan sifat mereka. Perkembangan karakter anak didik saat ini bergantung pada pendidikan dan etika agama Islam, yang membantu mereka memahami kelebihan dan kekurangan perilaku mereka dan mengarahkan mereka dalam interaksi dan ibadah sehari-hari. Oleh karena itu, media yang relevan dengan generasinya - seperti Quizizz-diperlukan untuk mengajarkan pelajaran dan mengembangkan karakter siswa agar dapat memotivasi mereka untuk terus belajar.

SIMPULAN

Di UPT SMPN 1 Pangkajene Sidrap, penggunaan Pendidikan Agama Islam dan bahan ajar beretika berbasis aplikasi Quizizz hampir seluruhnya sesuai dengan prosedur yang dimaksud, sehingga mendapat klasifikasi "Sangat Baik." Dengan menggunakan rumus Inter Judge Agreement (IJA), data yang dikumpulkan dari lembar observasi untuk siswa dan guru (peneliti) memperjelas hal ini. Menurut temuan tersebut, lembar observasi siswa dan guru dari pertemuan pertama mendapat 88%. menunjukkan bahwa prosedur telah diselesaikan sesuai rencana dan dinilai sebagai "Sangat Baik." Prosesnya berjalan sesuai rencana dan tetap masuk dalam kategori 'Sangat Baik', terbukti dari lembar observasi guru dan siswa dari pertemuan kedua yang masing-masing mendapat skor 94% dan 88%.

Kuisisioner motivasi mahasiswa digunakan untuk mengukur motivasi mahasiswa di UPT SMPN 1 Pangkajene Sidrap. Hasilnya kemudian dibandingkan dengan kategori keberhasilan dalam motivasi siswa dan diperiksa menggunakan skala Likert. 'Sangat Bagus' adalah kategori motivasi siswa, menurut data yang menunjukkan 90%. Menggunakan sumber daya pengajaran Pendidikan Agama dan etika Islam berdasarkan aplikasi Quizizz berdampak besar. Hasil dari analisis uji-t sampel berpasangan menunjukkan bahwa inilah masalahnya, dengan asymp.Sig. (berekor 2) nilai 0,000, yang kurang dari α 0,05.

DAFTAR PUSTAKA

- Unik Hanifah Salsabila, dkk., *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*.
- Rapi, Muh dan Besse Ruhaya. (2014). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas I MI Al-Abrar Makassar*, Jurnal. Makassar.
- Caraka Putra Bhakti dan Nindiya Eka Safitri. (2012) *Peran Bimbingan Konseling untuk Menghadapi Generasi Z dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling Perkembangan*, Jurnal Konseling GUSJIGANG. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan.
- Muhammad Jaka Samudra dan Munawir Pasaribu. *Penanaman Semangat Menghafal Al-Qur'an Siswa SMP IT Indah Medan dengan Metode Kitab At-Tibyan Dikala Maraknya Internet*. Jurnal Pendidikan dan Humaniora
- Narasasti, Ninda Ayu dkk. (2021). *Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh*. Jurnal. Yogyakarta.
- Sugiyono. (2016) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Buku. Jakarta.

- Mawardi Pewangi, "Tantangan Pendidikan Islam di Era Globalisasi", *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*,
- Umar, Muhammad Shabir, dkk. (2018) *Comparative Study Between Direct Instruction And Questions-Answers Toward The Students' Reading Ability Of The Second Grade At Sd Inpres Rappokalling 1 Of Makassar*. Jurnal. Makassar.
- Shelly Alvareza Zazkia dan Tasman Hamami. (2021) *Evaluasi Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Tengah Dinamika Politik Pendidikan Di Indonesia*. Jurnal.
- Muhammad Zia Ul haq dan Tasman Hamami. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Era 4.0'*.
- Suhandono, Erwin dan Jayanti Apri Emarawati. (2021). *Pengembangan Metode Pembelajaran Online Di Tengah Pandemi Covid-19*.
- Destri Sambara Sitorus dan Tri Nugroho Budi Santoso. (2022). *Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Fitri, Ayu dkk. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring*. Jurnal. Karawang.
- Amalia Siti dan Riza Agustina. (2022). *Students' Perceptions about the Use of Interactive Video and its Effect on Students' Learning Motivation at Elementary School*. Jurnal. *Jurnal Ilmiah PGMI*, 8(2), Palembang.
- Abdul Majid. (2017). *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sulastrri, Imran, dan Arif Firmansyah. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya*, *Jurnal Kreatif Tadulako*.
- Caraka Putra Bhakti dan Nindiya Eka Safitri. (2012). *Peran Bimbingan Konseling untuk Menghadapi Generasi Z dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling Perkembangan*. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan.