

Pengaruh Penerapan Media Asesmen Formatif Berbasis *Quizizz Paper Mode* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran PAI BP

Muhamad Raihan¹, Iwan Hermawan², Nur Aini Farida³

¹²³Pendidikan Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang
muhamadraihan220502@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media asesmen formatif berbasis *Quizizz Paper Mode* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VII di SMPIT Al-Ridwan Kabupaten Karawang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode eksperimen jenis *Quasi Eksperimen* dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Hasil dari penelitian ini yaitu: 1) Penerapan media asesmen formatif berbasis *Quizizz Paper Mode* di kelas VII Ikhwan SMPIT Al Ridwan Kabupaten Karawang berjalan sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan pemahaman dan respon peserta didik pada hasil observasi. 2) Adanya Peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAIBP di kelas VII SMPIT Al Ridwan. Terlihat dari rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen yang mengalami peningkatan sebesar 3,77. 3) Hasil uji *T-test* sebesar $0,008 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media asesmen formatif berbasis *Quizizz Paper Mode* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAIBP di Kelas VII SMPIT Al Ridwan Kabupaten Karawang.

Kata Kunci: *Quizizz Paper Mode*; Motivasi Belajar; PAIBP

Abstract

This research aims to determine the effect of implementing formative assessment media based on Quizizz Paper Mode on the learning motivation of class VII students at SMPIT Al-Ridwan, Karawang Regency. This study uses a quantitative approach. The method used in this research is a Quasi Experiment type experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The results of this research are: 1) The implementation of formative assessment media based on Quizizz Paper Mode in class VII Ikhwan SMPIT Al Ridwan Karawang Regency went very well. This can be seen from the increase in students' understanding and response to the observation results. 2) There is an increase in students' learning motivation in PAIBP subjects in class VII SMPIT Al Ridwan. It can be seen from the average pretest and posttest for the experimental class that there was an increase of 3.77. 3) The T-test result is $0.008 < 0.05$, which means H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is a significant influence on the application of Quizizz Paper Mode-based formative assessment media on students' learning motivation in PAIBP subjects in Class VII SMPIT Al Ridwan, Karawang Regency.

Keywords: *Quizizz Paper Mode*; Learning Motivation; PAIBP Subjects

Diserahkan: 24-06-2024 **Disetujui:** 13-12-2024. **Dipublikasikan:** 15-12-2024

I. PENDAHULUAN

Pada era abad ke-21 ini, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) tengah mengalami perubahan besar yang menghasilkan kemajuan dan peningkatan yang signifikan. Transformasi dalam bidang pendidikan menjadi penting agar peserta didik dapat memperoleh pembelajaran yang efektif dan guru dapat memberikan pembelajaran yang relevan sesuai dengan perubahan dan kemajuan yang terjadi. Beberapa komponen pembelajaran abad ke-21 yang dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi yaitu KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar, TP (Tujuan Pembelajaran), media, dan strategi pembelajaran (Jalinus et al., 2021).

Sebagaimana firman Allah SWT di dalam QS. Saba' ayat 10-11 yang berbunyi :

وَلَقَدْ آتَيْنَا دَاوُدَ مِنَّا فَضْلًا يَا جِبَالُ أَوِّبِي مَعَهُ وَالطَّيْرُ وَأَنَا لَسْنَا لَهُ الْخَدِيدَ

Artinya : “ Dan sesungguhnya telah Kami berikan kepada Daud AS karunia dari Kami. (Kami berfirman): "Hai gunung-gunung dan burung-burung, bertasbihlah berulang-ulang bersama Daud", dan Kami telah melunakkan besi untuknya.” (Q.S. Saba' [34]:10) (Mushaf Al Hilali, 2013)

أَنْ اِعْمَلْ سَابِغَاتٍ وَقَدِّرْ فِي السَّرْدِ وَاَعْمَلُوا صَلَاحًا إِنَّي بِمَا تَعْمَلُونَ بَصِيرٌ

Artinya : “(Yaitu) buatlah baju besi yang besar-besar dan ukurlah anyamannya; dan kerjakanlah amalan yang saleh. Sesungguhnya Aku melihat apa yang kamu kerjakan.” (Q.S. Saba' [34]:11) (Mushaf Al Hilali, 2013)

Ayat di atas menjelaskan tentang kisah Nabi Daud AS yang diperintahkan Allah SWT untuk melakukan sebuah inovasi teknologi pada saat itu. Inovasi teknologi yang dimaksud adalah pembuatan pakaian besi seperti topi besi, rompi baja, dan sebagainya. Hal ini menjadi dasar bahwa agama islam mendukung kemajuan teknologi yang berkembang pada zamannya.

Teknologi dalam pendidikan islam memiliki potensi untuk meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, diharapkan suasana belajar menjadi lebih menarik dan para peserta didik akan merasa termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Namun, dalam kenyataannya masih banyak guru maupun peserta didik yang belum siap dalam menghadapi masa transisi dari yang sebelumnya tidak menggunakan teknologi ke era di mana teknologi digunakan dalam proses pembelajaran (Salsabila et al., 2022).

Seperti halnya mata pelajaran PAIBP yang memerlukan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran agar lebih efektif. Guru PAIBP harus dapat menyadari betapa pentingnya pengetahuan mengenai penggunaan infrastruktur teknologi digital untuk mempermudah kegiatan pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital menjadi suatu kebutuhan bagi setiap guru PAIBP masa kini. Mendidik generasi era abad ke-21 tidak cukup dengan mengandalkan media konvensional. Diperlukan kombinasi antara media konvensional dengan media digital agar hasilnya dapat mencapai tingkat maksimal.

Motivasi belajar merupakan dorongan yang muncul baik dari dalam diri maupun dari luar peserta didik, mendorong mereka untuk melakukan aktivitas pembelajaran guna mencapai keberhasilan. Tingkat motivasi yang tinggi akan membangkitkan semangat belajar peserta didik sehingga memudahkan mereka dalam meraih hasil belajar yang optimal. Sebaliknya, motivasi yang rendah akan mengurangi semangat dan antusiasme peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu, penting untuk menanamkan motivasi dalam diri peserta didik sejak dini, agar mereka dapat menikmati setiap proses pembelajaran tanpa tekanan atau paksaan yang berlebihan (Syachtiyani & Trisnawati, 2021).

Salah satu tolak ukur untuk mengetahui peserta didik memiliki motivasi dalam pembelajaran adalah asesmen (penilaian). Dalam kurikulum Merdeka, asesmen diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara terintegrasi dalam proses pembelajaran, membantu memfasilitasi proses belajar, dan memberikan informasi komprehensif sebagai umpan balik kepada guru, peserta didik, dan orang tua untuk membimbing mereka dalam merancang strategi pembelajaran berikutnya (Indah Rahmawati et al., 2023). Pada penerapannya asesmen dibagi menjadi dua jenis yaitu asesmen formatif dan asesmen sumatif. Menurut Dixson dan Worrel didalam jurnal (Gezer et al., 2021) mengungkapkan bahwa ada perbedaan antara asesmen formatif dan asesmen sumatif yaitu asesmen formatif biasanya bersifat informal, berkelanjutan, dan dilakukan selama pembelajaran berlangsung, sedangkan asesmen sumatif cenderung bersifat formal, kumulatif, dan dilakukan setelah pembelajaran.

Berbagai macam media asesmen formatif berbentuk aplikasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik seperti *Kahoot*, *Gform*, *Quizizz*, dan lain sebagainya. Dari beberapa aplikasi tersebut *Quizizz* merupakan aplikasi yang mudah digunakan dan memiliki berbagai macam fitur menarik. *Quizizz* merupakan perangkat evaluasi daring yang berfungsi sebagai kegiatan kelas yang melibatkan banyak pemain dengan cara yang menyenangkan, di mana semua peserta didik dapat berlatih secara bersama-sama menggunakan komputer atau ponsel pintar mereka (Irwansyah & Izzati, 2021).

Menurut Agustia, dkk di dalam jurnal (Aniyatussaidah & Hartono, 2022) menjelaskan bahwa *Quizizz* merupakan sebuah *platform* evaluasi daring yang bermanfaat bagi peserta didik, guru, maupun dosen karena dapat memberikan hasil tes secara cepat dan menyajikan analisisnya. Selain itu, aplikasi ini juga dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik terhadap pembelajaran. Sejalan dengan itu, menurut (Idris et al., 2023, p. 765) penggunaan aplikasi *Quizizz* membuktikan manfaatnya dalam meningkatkan kemampuan peserta didik serta memperkaya kemahiran pendidik dalam menggunakan media pembelajaran secara efektif, sehingga kompetensi mereka terus terasah.

Quizizz menyajikan inovasi baru dengan membuat model kertas (*paper mode*) agar guru dapat menerapkan teknologi pembelajaran tanpa mengharuskan peserta didiknya untuk menggunakan *handphone* dan internet. *Quizizz paper mode* adalah cara interaktif

untuk menjalankan kuis secara *offline* dengan menggunakan lembaran kertas yang memiliki *QR code* (disebut *Q-Cards*). Bagi para guru, fitur ini merupakan alat yang sangat berguna dalam pembelajaran di luar jaringan internet atau dalam kondisi *offline* (Abadi et al., 2023).

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan selama masa Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SMPIT Al-Ridwan Kabupaten Karawang, Guru mata pelajaran PAIBP di sekolah tersebut dalam melakukan asesmen formatif masih menggunakan media konvensional. Sementara itu, aturan sekolah yang tidak memperbolehkan peserta didiknya untuk menggunakan *handphone* selama di sekolah dan di pondok pesantren membuat mereka bosan dan membutuhkan variasi baru di dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan permasalahan serius bagi guru dan peserta didik. Guru seharusnya mengintegrasikan antara media asesmen formatif konvensional dengan media asesmen formatif digital agar hasilnya dapat mencapai tingkat maksimal. Di samping itu peserta didik, seharusnya memiliki motivasi belajar dan penguasaan diri yang baik selama pembelajaran di kelas. Dampak lain juga dapat dilihat ketika asesmen sumatif akhir semester di mana banyak peserta didik yang mengerjakan soal dengan jawaban seadanya.

Dari permasalahan tersebut, dapat peneliti asumsikan bahwa guru PAIBP seyogyanya dapat mengemas materi maupun asesmen formatif ke dalam media yang lebih interaktif dan menarik tanpa mengharuskan peserta didiknya untuk menggunakan *handphone* di dalam pembelajaran. Hal ini akan berdampak positif bagi motivasi dan hasil belajar peserta didik. *Quizizz Paper Mode* menjadi solusi alternatif bahwa ada inovasi teknologi dengan keterbatasan aturan tidak diperbolehkannya peserta didik menggunakan *handphone* di sekolah dan di pondok pesantren.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMPIT Al-Ridwan Kabupaten Karawang dengan subjek peserta didik kelas VII. Jenis sampel yang digunakan ialah sampel jenuh yang berarti semua anggota populasi dijadikan sampel. Jumlah populasi yaitu 53 peserta yang terdiri dari 22 peserta didik kelas VII Ikhwan sebagai kelas eksperimen dan 31 peserta didik kelas VII Akhwat sebagai kelas kontrol.

Pendekatan dan metode yang digunakan yaitu kuantitatif eksperimen dengan jenis *quasi* eksperimen *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian dengan desain *Nonequivalent Control Group Design* dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan dan kelompok eksperimen yang diberi perlakuan (Dicky Hastjarjo, 2019).

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* berbentuk angket motivasi belajar. *Pretest* digunakan untuk mengukur motivasi belajar awal peserta didik sebelum adanya perlakuan, sedangkan *posttest* diberikan untuk mengukur motivasi

belajar peserta didik setelah adanya perlakuan. Kelas yang diberi perlakuan adalah kelas eksperimen berupa media asesmen formatif berbasis *Quizizz Paper Mode*, sedangkan pada kelas kontrol berupa media konvensional.

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, angket (*pretest-posttest*), dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama 2 kali pertemuan dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan media asesmen formatif berbasis *Quizizz Paper Mode*. Selain itu, Teknik analisis data yang digunakan berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t-test.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Media Asesmen Formatif Berbasis *Quizizz Paper Mode* Pada Mata Pelajaran PAIBP

Pada penerapannya, media asesmen formatif berbasis *Quizizz Paper Mode* diterapkan di kelas VII Ikhwan sebagai kelas eksperimen selama 2 kali pertemuan dari total 3 kali pertemuan. Sedangkan pada kelas kelas Akhwat hanya menerapkan media konvensional. Pertemuan pertama dilakukannya *pretest*, pertemuan kedua adanya perlakuan, dan pertemuan ketiga adanya perlakuan sekaligus dilakukannya *posttest*. Selama proses pembelajaran berlangsung kelas eksperimen akan dilakukan observasi oleh peneliti untuk mengetahui realitas penerapan dan respon peserta didik terhadap media asesmen formatif berbasis *Quizizz Paper Mode*. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat. Berikut hasil dari observasi selama penerapan asesmen formatif menggunakan *Quizizz Paper Mode*:

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Media *Quizizz Paper Mode*

Penerapan	Total Skor	%	Kriteria
Penerapan Pertama	13	65	Cukup Baik
Penerapan kedua	18	90	Sangat Baik

Berdasarkan hasil observasi di atas menunjukkan terjadi peningkatan pada penerapan pertama ke penerapan kedua yang semula 65% menjadi 90%. Hal ini dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan pemahaman dan respon peserta didik terhadap penggunaan *Quizizz Paper Mode* sebagai media asesmen formatif.

Menurut Pitoyo dalam (Aniyatussaidah & Hartono, 2022) mengatakan bahwa seiring berkembangnya zaman, asesmen dan teknologi menjadi dua elemen yang sangat krusial dalam konteks pendidikan. Asesmen memegang peranan sentral yang memberikan informasi berharga kepada guru tentang kemajuan peserta didiknya, sedangkan teknologi menjadi alat yang memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Integrasi teknologi dalam proses asesmen memungkinkan guru untuk mendapatkan informasi yang lebih rinci tentang kemampuan peserta didik dan memungkinkan perancangan pengajaran yang lebih efektif.

Quizizz Paper Mode merupakan salah satu bagian teknologi pembelajaran yang tepat dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan membantu peserta didik untuk memperoleh kebutuhan belajar yang diperlukannya tanpa harus menggunakan *handphone selama pembelajaran*. Selain itu, *Quizizz Paper Mode* juga membantu guru dalam menganalisis kemampuan kognitif peserta didik setelah diberikannya materi ajar. Hal ini diperkuat oleh pendapat (Pramugita et al., 2023) yang mengatakan bahwa *Quizizz Paper Mode* adalah salah satu media asesmen modern yang memungkinkan peserta didik mengerjakan soal berupa kuis tanpa perlu menggunakan alat elektronik miliknya. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang mudah diterapkan dalam pembelajaran karena tidak membutuhkan perangkat internet yang banyak. Cukup dengan satu perangkat sebagai operator dan kertas berkode sebagai jawaban peserta didik.

Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII Ikhwan Pada Mata Pelajaran PAIBP

Motivasi belajar adalah dorongan yang terjadi dalam diri peserta didik sehingga dapat menimbulkan rasa semangat dalam belajar. Dalam penelitian ini motivasi belajar menjadi salah satu aspek yang diteliti dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media asesmen formatif berbasis *Quizizz Paper Mode*. Hurlock dalam jurnal (Oktaviani & Dewi, 2021) menegaskan bahwa motivasi belajar peserta didik jenjang Sekolah Menengah memiliki kendala yang lebih kompleks dibandingkan dengan peserta didik jenjang Taman Kanak-kanak (TK) dan Sekolah Dasar (SD). Hal ini disebabkan karena peserta didik sekolah menengah sedang berada pada fase perkembangan remaja yang lebih condong untuk menentang suatu hal.

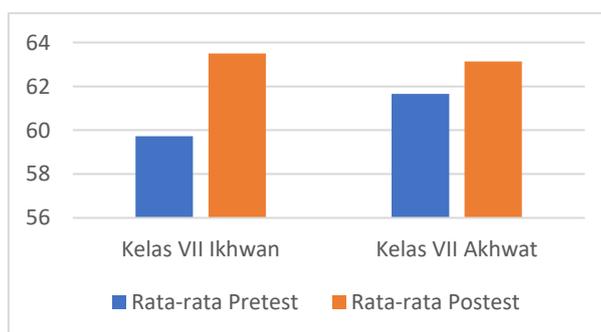
Indikator motivasi belajar yang diukur mengacu pada pendapat Hamzah B. Uno dalam buku (Lestari, 2020, pp. 9–11), yaitu: 1) Adanya Hasrat dan keinginan untuk berhasil, 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, 4) Adanya penghargaan saat belajar, 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Berikut hasil data peningkatan motivasi belajar peserta didik untuk kelas VII Ikhwan sebagai kelas eksperimen dan kelas VII Akhwat sebagai kelas kontrol :

Tabel 2. Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik

Kelas	Rata-rata		Peningkatan
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
VII Ikhwan	59,73	63,50	3,77
VII Akhwat	61,65	63,13	1,48

Data peningkatan motivasi belajar peserta didik dapat disajikan melalui diagram batang sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram Batang Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik

Berdasarkan gambar di atas dapat diketahui bahwa pada kelas VII Ikhwan (eksperimen) rata-rata motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan yaitu sebesar 3,77 dan pada kelas VII Akhwat (kontrol) mengalami peningkatan sebesar 1,48.

Perbedaan motivasi belajar awal peserta didik sebelum adanya perlakuan antara kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 59,73 dan kelas kontrol sebesar 61,65. Hal ini dapat diartikan bahwa kelas eksperimen memiliki motivasi belajar yang lebih rendah dibandingkan kelas kontrol.

Setelah adanya perlakuan di kelas eksperimen berupa penerapan media asesmen formatif berbasis *Quizizz Paper Mode* dan kelas kontrol menggunakan media konvensional didapati perbandingan tingkat motivasi belajar peserta didik. Perbandingan tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 63,50 dan kelas kontrol sebesar 63,13. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kelas yang menggunakan media asesmen formatif berbasis *Quizizz Paper Mode* memiliki peningkatan motivasi belajar, walaupun hanya selisih 0,37.

Perbedaan tersebut juga dapat dilihat dari peningkatan motivasi belajar yang terjadi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen didapati peningkatan dari *pretest* ke *posttest* senilai 3,77. Sedangkan pada kelas kontrol didapati peningkatan dari *pretest* ke *posttest* senilai 1,48. Hal ini dapat disimpulkan bahwa peningkatan motivasi belajar di kelas eksperimen yang menggunakan media asesmen formatif berbasis *Quizizz Paper Mode* begitu signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan media asesmen formatif berbasis konvensional.

Pengaruh Penerapan Media Asesmen Formatif Berbasis *Quizizz Paper Mode* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAIBP

Pengujian hipotesis yang dilakukan menggunakan uji statistik parametrik yaitu *paired sampel t-test* dengan bantuan SPSS *Statistics 25*. Sesuai dengan kriteria data sebelum dilakukannya uji hipotesis bahwa data harus berdistribusi normal dan homogen (tidak mutlak). Uji normalitas yang digunakan yaitu *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan SPSS *Statistics 25* dengan kriteria pengujian apabila nilai $\text{sig} > \alpha = 0,05$ maka data tersebut

berdistribusi normal, dan jika nilai sig < $\alpha = 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas VII Ikhwan sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 22 peserta didik maka didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *Pretest-Posttest* Kelas Eksperimen

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	0,114	22	.200*	0,962	22	0,536
	<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	0,162	22	0,140	0,946	22	0,264

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *Pretest* kelas eksperimen sebesar $0,200 > 0,05$ dan nilai signifikansi *Posttest* eksperimen sebesar $0,140 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi **normal**.

Selanjutnya, berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas VII Akhwat sebagai kelas kontrol dengan jumlah 31 peserta didik maka didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas *Pretest-Posttest* Kelas Kontrol

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	<i>Pretest</i> Kelas Kontrol	0,093	31	.200*	0,984	31	0,916
	<i>Posttest</i> Kelas Kontrol	0,113	31	.200*	0,952	31	0,172

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *Pretest* kelas kontrol sebesar $0,200 > 0,05$ dan nilai signifikansi *Posttest* kontrol sebesar $0,200 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut berdistribusi **normal**.

Apabila data telah berdistribusi normal langkah selanjutnya adalah uji homogenitas untuk mengetahui varian populasi data antara satu kelompok dengan kelompok lainnya memiliki variasi yang sama atau berbeda. Dengan kriteria apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut bersifat homogen dan apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tersebut tidak homogen. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *Levene* dengan bantuan perangkat lunak SPSS *Statistics 25*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas eksperimen dan kontrol maka didapatkan data uji homogenitas pada nilai *pretest* sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	Based on Mean	0,097	1	51	0,757
	Based on Median	0,115	1	51	0,736
	Based on Median and with adjusted df	0,115	1	50,814	0,736
	Based on trimmed mean	0,088	1	51	0,768

Berdasarkan hasil uji homogenitas nilai *Pretest* kelas eksperimen dan kontrol didapatkan nilai signifikansi pada *based on mean* sebesar $0,757 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* bersifat homogen.

Adapun hasil uji homogenitas pada nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	Based on Mean	5,125	1	51	0,028
	Based on Median	5,201	1	51	0,027

Based on Median and with adjusted df	5,201	1	46,513	0,027
Based on trimmed mean	5,222	1	51	0,026

Berdasarkan hasil uji homogenitas nilai *posttest* kelas eksperimen dan kontrol didapatkan nilai signifikansi pada *based on mean* sebesar $0,027 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* bersifat tidak homogen.

Apabila data sudah normal dan homogen (tidak mutlak) langkah selanjutnya adalah uji hipotesis. Pada penelitian ini digunakan uji *paired sampel t-test* sebagai Teknik pengujian hipotesis. Pengujian *paired sampel t-test* ini menggunakan SPSS Statistics 25 dengan ketentuan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Adapun hasil uji *paired sampel t-test* sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Paired Sample T-test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Eksperimen - Posttest Eksperimen	-3,773	6,086	1,298	-6,471	1,074	2,908	21	0,008

Berdasarkan hasil uji hipotesis *paired sampel t-test* dapat dipahami bahwa nilai signifikansi sebesar $0,008 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media asesmen formatif berbasis *Quizizz Paper Mode* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAIBP di kelas VII SMPIT Al Ridwan Kabupaten Karawang.

Kualitas dalam suatu pembelajaran dapat dilihat dari motivasi peserta didik dan upaya yang dilakukan guru. Sebagaimana yang dikatakan oleh (Hermawan, 2024, pp. 39–40) pembelajaran yang berkualitas sangat bergantung pada tingkat motivasi peserta didik dan kreativitas guru. Apabila peserta didik termotivasi dengan baik dan dibantu oleh guru yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut, maka hasil pembelajaran yang berhasil pun dapat tercapai sesuai dengan target yang ditetapkan.

Penerapan media asesmen formatif berbasis *Quizizz Paper Mode* pada mata pelajaran PAIBP dapat dijadikan sebagai suatu inovasi yang dapat membuat peserta didik lebih interaktif dalam proses pembelajaran sehingga akan menumbuhkan rasa motivasi dan semangat dalam belajar. Selain itu, guru akan lebih mudah dalam mengidentifikasi kebutuhan dan kekurangan apa saja yang terjadi selama pembelajaran baik dari kemampuan kognitif, strategi, model pembelajaran, media, dan metode yang digunakan. Menurut (Kurnia, 2022) asesmen yang dilakukan dengan berbagai strategi dapat menumbuhkan rasa antusias, apalagi jika mereka mendapatkan umpan balik yang positif dari guru. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Balqista Yolanda (2023) yang mengatakan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* dapat membuat peserta didik menjadi antusias dan termotivasi dalam kelangsungan proses pembelajaran, dapat menarik perhatian peserta didik ketika guru menyampaikan materi sehingga tidak bosan, membuat peserta didik bersemangat dalam belajar, dan membuat peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ade Irma Febrianty (2021) yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Quizizz* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 6 SDN Semanan 08 Pagi Jakarta Barat Pembelajaran Jarak Jauh 2021, menunjukkan adanya pengaruh antara penggunaan *Quizizz* terhadap motivasi belajar matematika peserta didik SDN Semanan 08 Pagi Jakarta Barat, terbukti dari hasil uji Wilcoxon senilai $Z_{hitung} > Z_{tabel} = 2.336 > 1.96$, dan nilai *P-Value* $(0.019) < \alpha (0,05)$ yang berarti H_a diterima dan H_0 ditolak.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media asesmen formatif berbasis *Quizizz Paper Mode* di kelas VII Ikhwan SMPIT Al Ridwan Kabupaten Karawang berjalan sangat baik. Hal ini dapat dilihat adanya peningkatan pemahaman dan respon peserta didik pada hasil observasi yang dilakukan selamat dua kali pembelajaran dan mendapatkan hasil sebesar 90%. Peningkatan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAIBP di kelas VII SMPIT Al Ridwan dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol. Pada kelas eksperimen hasil rata-rata dari *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan rata-rata sebesar 3,77. Sedangkan pada kelas kontrol hasil rata-rata dari *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan sebesar 1,48. Jika dibandingkan dengan kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki hasil rata-rata peningkatan motivasi belajar yang cukup signifikan. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media asesmen formatif berbasis *Quizizz Paper Mode* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAIBP, maka dapat dilihat dari hasil uji hipotesis pada nilai signifikansi *t-test* sebesar $0,008 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media asesmen formatif berbasis

Quizizz Paper Mode terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAIBP di Kelas VII SMPIT Al Ridwan Kabupaten Karawang.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, I., Afrizal, A. F., & Wahyuni, N. I. (2023). Kepraktisan Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD Negeri Lemahireng 05. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10), 3. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.10231628>
- Aniyatussaidah, & Hartono, R. (2022). Mengenal Quizizz: Alat Asesmen Tes Berbasis Gamifikasi. *Adz-Zikr: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 3. <https://ejournal.stitalkhairiyah.ac.id/index.php/adzzikr/article/view/116>
- Dicky Hastjarjo, T. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187–203. <https://doi.org/10.22146/BULETINPSIKOLOGI.38619>
- Gezer, T., Wang, C., Polly, A., Martin, C., Pugalee, D., & Lambert, R. (2021). The Relationship between Formative Assessment and Summative Assessment in Primary Grade Mathematics Classrooms. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 13(5), 674. <https://doi.org/10.26822/iejee.2021.220>
- Hermawan, I. (2024). *Model Literasi Beragama (Cet 1)*. UNSIKA Press.
- Idris, R., Syakhruni, S., & Ramlah, R. (2023). Penerapan Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 5(3), 764. <https://doi.org/10.31970/PENDIDIKAN.V5I3.830>
- Indah Rahmawati, N., Fajriani, D., Suriyanto, B., Hidayat, A., & Ngundiati, N. (2023). Penggunaan Quizizz Sebagai Media Asesmen Formatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Materi Sistem Pembayaran. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 2. <https://doi.org/10.31004/INNOVATIVE.V3I2.1149>
- Irwansyah, R., & Izzati, M. (2021). Implementing Quizizz as Game Based Learning and Assessment in the English Classroom. *TEFLA Journal (Teaching English as Foreign Language and Applied Linguistic Journal)*, 3(1), 13–18. <https://doi.org/10.35747/TEFLA.V3I1.756>
- Jalinus, N., Verawardina, U., Azis Nabawi, R., & Darma, Y. (2021). Developing Blended Learning Model in Vocational Education Based On 21st Century Integrated Learning and Industrial Revolution 4.0. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)*, 12(8), 1239–1254. <https://turcomat.org/index.php/turkbilmater/article/view/3035>

Raihan, Hermawan, Farida

Kurnia, A. D. (2022). Implementasi Penilaian Formatif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Tatap Muka Terbatas Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 2(1), 67–77. <https://doi.org/10.51878/STRATEGI.V2I1.887>

Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Deepublish.

Mushaf Al Hilali. (2013). *Al-Qur'an* (Cet 4). alfatih.

Oktaviani, K. J., & Dewi, D. K. (2021). Hubungan Antara Dukungan Sosial Teman Sebaya Dengan Motivasi Belajar Siswa SMA X Selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 8(7). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/character/article/view/41811>

Pramugita, C., Listyaningrum, B. D., Kusuma, R. O., Wahyuni, I., Guru, P., Dasar, S., Semarang, U. N., Lemahireng, S., & Semarang, K. (2023). Penggunaan Media Interaktif Youtube dan Quizizz Paper Mode Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Lemahireng 05 Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11), 245–254. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.10252180>

Salsabila, U. H., Ramadhan, P. L., Hidayatullah, N., & Anggraini, S. N. (2022). Manfaat Teknologi Dalam Pendidikan Agama Islam. *TALIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 5(1), 4. <https://doi.org/10.52166/TALIM.V5I1.2775>

Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi COVID-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 4. <https://doi.org/10.37478/JPM.V2I1.878>