

# Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Perhatian Orangtua Terhadap Motivasi Belajar PAK Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bangko Pusako Tahun Pembelajaran 2023/2024

*by Dessy Kristina Sagala*

---

**Submission date:** 07-May-2024 12:12AM (UTC-0500)

**Submission ID:** 2373036451

**File name:** JPAT\_-\_vol.\_2\_no.\_2\_Juni\_2024\_hal\_234-246.pdf (1.54M)

**Word count:** 4088

**Character count:** 25728

## Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Perhatian Orangtua Terhadap Motivasi Belajar PAK Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bangko Pusako Tahun Pembelajaran 2023/2024

Dessy Kristina Sagala<sup>1\*</sup>, Albiner Siagian<sup>2</sup>, Johari Manik<sup>3</sup>, Hisardo Sitorus<sup>4</sup>, Betty A.S Pakpahan<sup>5</sup>

Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

Email: [desicristina2388@gmail.com](mailto:desicristina2388@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [hisarsositorus2020@gmail.com](mailto:hisarsositorus2020@gmail.com)<sup>4</sup>

**Abstract:** The aim of this research is to determine: 1) the magnitude of the influence of using the Quizizz application on student learning motivation; 2) the great influence of parental attention on student learning motivation; 3) the big influence of using the quizizz application and parental attention together on student learning motivation. The method used in this research is a quantitative research method. The population was all 250 students of class Data was collected using a closed questionnaire with 56 items. The results of data analysis show that: 1) the calculated F value > F table between the principal's Innovative leadership on Teacher Work Motivation is  $17.954 > 3.15$ , thus it is known that there is an influence between the principal's Innovative leadership on the Work Motivation of Public High School Teachers in SMA Negeri 1 Bangko Pusako is 25.7%, 2) the calculated F value > F table between the use of the Quizizz application and parental attention to student learning motivation, namely  $27.811 > 3.15$ , thus it is known that there is an influence between the use of the Quizizz application and parental attention to learning motivation. Bangko Pusako 1 Public High School students are 34.8%, 3) the calculated F value > F table influences the use of the Quizizz application and parental attention on student learning motivation, namely  $16.654 > 3.15$ , thus it is known that there is use of the Quizizz application and parental attention. Regarding the Learning Motivation of Bangko Pusako 1 Public High School Students, it is 39.5%, thus  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected.

**Keywords:** Quizizz Application, Parental Attention, Learning Motivation

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) besar pengaruh penggunaan aplikasi quizizz terhadap motivasi belajar siswa; 2) besar pengaruh perhatian orangtua terhadap motivasi belajar siswa; 3) besar pengaruh penggunaan aplikasi quizizz dan perhatian orangtua secara bersama-sama terhadap motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Populasi adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bangko Pusako berjumlah 250 orang yang beragama Kristen dan ditentukan sampel sebanyak 54 orang menggunakan teknik random sampling. Data dikumpulkan dengan angket tertutup sebanyak 56 item. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: 1) nilai F hitung > F tabel antara kepemimpinan Inovatif kepala sekolah terhadap Motivasi Kerja Guru yaitu  $17,954 > 3,15$  dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh antara kepemimpinan Inovatif kepala sekolah terhadap Motivasi Kerja Guru SMA Negeri di SMA Negeri 1 Bangko Pusako yaitu sebesar 25,7%, 2) nilai F hitung > F tabel antara Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Perhatian Orangtua Terhadap Motivasi Belajar Siswa yaitu  $27,811 > 3,15$  dengan demikian diketahui bahwa terdapat pengaruh yang Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Perhatian Orangtua Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Bangko Pusako yaitu sebesar 34,8%, 3) nilai F hitung > F tabel pengaruh yang Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Perhatian Orangtua Terhadap Motivasi Belajar Siswa yaitu  $16,654 > 3,15$  dengan demikian diketahui bahwa terdapat Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Perhatian Orngtua Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 1 Bangko Pusako yaitu sebesar 39,5% dengan demikian  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

**Kata Kunci:** Aplikasi Quizizz, Perhatian Orangtua, Motivasi Belajar

### LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah segala usaha untuk menumbuhkembangkan segala potensi yang ada pada diri seseorang. Oleh sebab itu pendidikan dipandangan sebagai hal yang sangat penting untuk meningkatkan harkat dan martabat masyarakat kearah yang lebih baik. Sebagaimana yang sudah diatur dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2003 Bab

Received April 30, 2024; Accepted Mei 07, 2024; Published Juni 30, 2024

\* Dessy Kristina Sagala, [desicristina2388@gmail.com](mailto:desicristina2388@gmail.com)

6  
I pasal 1 dijelaskan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Menurut Siti Zulaichoh salah satu faktor keberhasilan kegiatan pembelajaran ditentukan oleh guru. Dalam proses belajar guru harus mampu menciptakan semangat belajar dalam setiap diri siswa. Oleh karena itu, guru dapat membangkitkan semangat belajar dengan upaya menumbuhkan motivasi, karena hal tersebut dapat mempengaruhi belajar siswa<sup>1</sup>

Aplikasi Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dipercaya dapat memberikan motivasi dalam pembelajaran dengan fitur yang menarik. Quizizz adalah suatu media pembelajaran yang berguna menarik perhatian siswa dalam sebuah materi yang telah diajarkan oleh guru. Quizizz dapat memberikan sisi positif dalam proses pembelajaran, menciptakan situasi yang serius yang dilakukan dengan santai. Quizizz menjadikan kegiatan pembelajaran yang berfokus pada siswa, sehingga siswa terlihat aktif pada saat proses pembelajaran. Quizizz dapat diakses dan digunakan oleh guru dan peserta didik melalui handphone, laptop, maupun computer. Quizizz merupakan media pembelajaran yang memiliki peran sebagai alat perantara dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada saat proses pembelajaran.

19  
Ani Endriani, menyebutkan bahwa perhatian orang tua juga menjadi salah satu aspek yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Kemudian, menurut Muhammad Idul, ada dua hal yang dapat dilakukan orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar anak, yaitu memberikan perhatian dan bimbingan yang cukup kepada anak. 19  
Bentuk perhatian orang tua dapat berupa pemberian nasihat, mengarahkan anak belajar, memberikan dorongan dan memberikan penguatan berupa penghargaan serta pemenuhan kebutuhan anak untuk belajar.

Sehubungan dengan pernyataan diatas, penulis tertarik untuk mengangkat judul ini untuk diteliti “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Perhatian Orangtua Terhadap Motivasi Belajar PAK Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bangko Pusako Tahun Pembelajaran 2023/2024”.

---

<sup>1</sup> Risnanosanti et al, *Pengembangan motivasi dan bakat belajar siswa* (Malang : CV Literasi)

## KAJIAN PUSTAKA

### A. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Fredrick<sup>14</sup> motivasi belajar adalah suatu perubahan tenaga di dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.<sup>2</sup> Menurut Haryanto<sup>8</sup> motivasi belajar adalah dorongan dalam diri individu berupa gairah, kesenangan, maupun semangat untuk melakukan sesuatu dalam hal ini belajar guna mencapai tujuan tertentu. Siswa yang mempunyai motivasi belajar yang kuat akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan dalam rangka proses belajar.<sup>3</sup>

Menurut Prawira fungsi motivasi belajar, yaitu:

- <sup>13</sup> 1. Motif bersifat mengarahkan dan mengatur tingkah laku individu. Motif dalam kehidupan yang sering digambarkan sebagai pembimbing, pengarah dan perorientasi suatu tujuan tertentu dari individu. <sup>1</sup> Motif dipastikan memiliki tujuan tertentu, mengandung ketekunan dan kegigihan dalam bertindak.
2. Motif sebagai penyeleksi tingkah laku individu. Motif yang dipunyai atau terdapat pada diri individu membuat individu yang bersangkutan bertindak secara terarah kepada suatu tujuan yang terpilih yang telah diniatkan oleh individu tersebut.
3. Motif memberi energi dan menahan tingkah laku individu. Motif diketahui sebagai daya dorongan dan peningkatan tenaga, sehingga terjadi perbuatan yang tampak pada organisme. motif juga mempunyai fungsi untuk mempertahankan agar perbuatan dan motivasi dapat berlangsung terus menerus dalam jangka waktu yang lama.<sup>4</sup>

Berdasarkan surat Kolose 3:23, Paulus memberi nasihat kepada jemaat di Kolose bahwa sebagai seorang hamba hendaklah terus bekerja tanpa diawasi tuannya dan segala pekerjaannya itu dilakukan dengan sepenuh hati, karena para hamba sudah seharusnya menganggap pelayanan itu sebagai pelayanan bagi Tuhan. Kaitannya dengan motivasi belajar dalam hal ini adalah hendaklah seorang murid mengerjakan semua tugas dan tanggungjawabnya dalam kegiatan pembelajaran dengan sepenuh hati tanpa harus diawasi

<sup>2</sup> Shilpy. A. Octaviani, *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*, (Sleman: Deepulish Publisher, 2021), hal, 6.<sup>18</sup>

<sup>3</sup> Haryanto, *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Two Stay Two Stray*, (Lombok Tengah: Penerbit Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022), hal, 21

<sup>4</sup> Purwa Almaja Prawira, *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*, (Sleman: AR-RUZZ MEDIA, 2014), hal 321-322

setiap waktu oleh seorang guru, bahkan segala sesuatu yang dikerjakan oleh murid tidak hanya semata-mata agar mendapat pujian atau nilai tambahan bahkan hadiah saja tetapi segala sesuatu yang dikerjakan oleh seorang murid dapat diartikan sebagai suatu pelayanan yang harus dikerjakan sebagai pelayanan bagi Tuhan.

### B. Aplikasi Quizizz

Menurut Hafirah *Quizizz* merupakan aplikasi yang pembelajaran berupa game dengan dilengkapi music guna menambah semangat peserta didik dalam mengerjakan soal kuis. *Quizizz* teknisnya bisa berbentuk web atau aplikasi yang diunduh. Untuk penggunaannya tinggal klik link yang di share guru, kemudian peserta didik mengisi namanya masing-masing. Dalam hal ini seorang pendidik dapat memantau sejauh mana kemampuan berfikir dan menangkap materi dari peserta didik.<sup>5</sup>

Quizizz merupakan aplikasi media belajar yang berbasis internet untuk membuar materi pelajaran yang dapat diakses oleh guru dan siswa secara mudah melalui web. Yang dilengkapi dengan berbagai fitur menarik, yaitu dalam bentuk permainan, music, dan kuis. Sehingga dapat menambah semangat siswa untuk belajar.

### C. Perhatian Orang Tua

Menurut Afiatin Nisa, perhatian orang tua adalah pemusatan energi psikis yang ditujukan kepada suatu objek yang dilakukan oleh ayah atau ibu kepada anaknya dalam suatu aktifitas.<sup>6</sup> Senada dengan itu, Suryabrata, turut mengemukakan pendapatnya tentang perhatian orang tua menurutnya perhatian orang tua adalah pemusatan tenaga psikis yang tertuju kepada objek tertentu.<sup>7</sup> Objek tertentu dalam hal ini adalah anak. Orang tua harus mampu memusatkan perhatiannya kepada kebutuhan anak, mulai dari kebutuhan harian sampai dengan kebutuhan belajar. Dalam kegiatan belajar anak sangat membutuhkan perhatian, arahan dan bimbingan dari orangtua agar sikap dewasa dan tanggungjawab belajar tumbuh dalam diri anak. Orang tua yang terlalu sibuk dengan dirinya sendiri, akan membuat anak tidak mendapat perhatian yang seutuhnya dari orang tua.

<sup>5</sup> Banun Hafirah, *Teori dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital*, (Sleman: CV BUDI U<sup>12</sup>MA), hlm 210

<sup>6</sup> Afiatin Nisa, *Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial*, Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. II No. 1, Maret 2015, hlm 4.

<sup>7</sup> Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Press, 2014), hlm 14.

**10**  
**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif korelasional karena berusaha memaparkan pengaruh faktor-faktor atau berbagai variabel yang mempengaruhi keadaan tanpa memanipulasi variabel tersebut. Apabila dilihat dari segi pendekatannya, penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian kuantitatif. Penelitian deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan variabel-variabel penelitian, sedangkan penelitian korelasional bertujuan untuk menguji adanya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

**7** Data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data ini diperlukan untuk mendeskripsikan hasil penelitian, menentukan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, dan kecenderungan tingkat variable-variabel dalam penelitian.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan secara sungguh-sungguh dan seoptimal mungkin untuk memperoleh data penelitian yang benar sehingga akan mampu menjawab hipotesis penelitian sehingga tujuan penelitian dapat tercapai.

**Pengujian Hipotesis**

Uji hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap perumusan penelitian, maka untuk menjawab hipotesis dilakukan perhitungan uji hipotesis menggunakan SPSS 24. Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis pada tabel 1. berikut:

**Tabel 1.** Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis

a. Variabel X1 Terhadap Y

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	503,144	1	503,144	<b>17,954</b>	,000 <sup>b</sup>
Residual	1457,226	52	28,024		
Total	1960,370	53			

a. Dependent Variable: Variabel\_Y

b. Predictors: (Constant), Variabel\_X1

b. Variabel X2 Terhadap Y

ANOVA<sup>a</sup>

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	683,114	1	683,114	27,811	,000 <sup>b</sup>
Residual	1277,257	52	24,563		
Total	1960,370	53			

a. Dependent Variable: Variabel\_Y

b. Predictors: (Constant), Variabel\_X2

c. Variabel X1 dan X2 Terhadap Y

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	774,502	2	387,251	16,654	,000 <sup>b</sup>
Residual	1185,869	51	23,252		
Total	1960,370	53			

a. Dependent Variable: Variabel\_Y

b. Predictors: (Constant), Variabel\_X2, Variabel\_X1

1. Hipotesis Pertama

5 Terdapat pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Motivasi Belajar PAK Siswa. Dari hasil tabel 4.11. di atas diketahui nilai F<sub>hitung</sub> sebesar 17,954 dibandingkan dengan F<sub>tabel(k;n-2)</sub> (2; 52) = 3,15 berarti F<sub>hitung</sub> > F<sub>tabel</sub> atau (17,954 > 3,15) dan diperoleh nilai Sig. sebesar 0,000 < 0,05 sehingga kesimpulannya ialah terdapat pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Motivasi Belajar PAK Siswa.

2. Hipotesis Kedua

Terdapat pengaruh Perhatian Orangtua dengan Motivasi Belajar PAK Siswa. Pengujian hipotesis kedua dilakukan pada tabel berikut ini. Dari tabel 4.11. di atas diketahui nilai F<sub>hitung</sub> sebesar 27,811 dibandingkan dengan F<sub>tabel(k;n-2)</sub> (2; 52) = 3,15 berarti F<sub>hitung</sub> > F<sub>tabel</sub> atau (27,811 > 3,15) dan diperoleh nilai Sig. sebesar 0,000 < 0,05 sehingga kesimpulannya ialah terdapat pengaruh Perhatian Orangtua terhadap Motivasi Belajar PAK Siswa.

### 3. Hipotesis Ketiga

Terdapat pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dan Perhatian Orangtua secara bersama-sama terhadap Motivasi Belajar PAK Siswa. Dari tabel 4.11. di atas diperoleh nilai  $F_{hitung}$  sebesar 16,654 sedangkan  $F_{tabel (K;N-2) (2;52)}$  sebesar 3,15. Karena nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  atau  $(16,654 > 3,15)$  berarti terdapat pengaruh secara signifikan antara variabel Penggunaan Aplikasi *Quizizz* ( $X_1$ ) dan Perhatian Orangtua ( $X_2$ ) secara bersama-sama dengan Motivasi Belajar PAK Siswa ( $Y$ ).

### Pembahasan Hasil Penelitian

Berikut ini akan dijelaskan pembahasan hasil penelitian yaitu:

#### 1. Variabel Penggunaan Aplikasi *Quizizz* ( $X_1$ ) Mempunyai Pengaruh yang Positif dan Signifikan Terhadap Motivasi Belajar PAK Siswa ( $Y$ )

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa item yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Penggunaan Aplikasi *Quizizz* adalah item nomor 11 dengan skor nilai 243 dan nilai rata-rata 4,50 yaitu banyak siswa yang menjawab bahwa guru PAK akan publish materi dan nilai pada aplikasi *Quizizz*. Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 5 dengan skor nilai 222 dan nilai rata-rata 4,11 yaitu banyak siswa yang menjawab bahwa aplikasi *Quizizz* mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran PAK. Dan indikator yang memberi kontribusi tertinggi adalah indikator nomor 5 dengan nilai rata-rata 4,42 yaitu indikator penggunaan teleport yaitu berupa slide dan publish.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan Aplikasi *Quizizz* mempunyai pengaruh terhadap Motivasi Belajar PAK Siswa sebesar 25,7%. Langkah-langkah penggunaan Aplikasi *Quizizz* adalah sebagai berikut: (1) Membuat Akun *Quizizz*, (2) Kemudian akan muncul tampilan lesson creator yang meminta lesson creator yang meminta kita memasukkan judul pelajaran yang akan kita buat, (3) Setelah kita klik "Selanjutnya" maka akan tampil pop-up dilayar seperti berikut ini, kemudian klik next. Tampilan tersebut hanya hanya memberitahu kita bahwa *Quizizz* akan menyimpan secara otomatis, (4) Penggunaan *Quizizz* teleport/ teleportasi, dan (5) Setelah guru selesai membuat presentasi interaktif bisa klik publish/terbitkan di pojok kanan atas layar. Setelah itu akan muncul isian seperti dibawah ini mulai dari bahasa, kelas yang sesuai untuk kuis interaktif



serta slide presentasi bresifat public atau pribadi. Langkah terakhir adalah klik “Publish atau terbitkan.

## **2. Variabel Perhatian Orangtua (X<sub>2</sub>) mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap Motivasi Belajar PAK Siswa(Y)**

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa item yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Perhatian Orangtua adalah item nomor 31 dengan skor nilai 248 dan nilai rata-rata 4,59 yaitu banyak siswa yang menjawab bahwa ketika sedang merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas, orang tua memberi semangat agat tidak mudah menyerah. Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 20 dengan skor nilai 215 dan nilai rata-rata 3,98 yaitu banyak siswa yang menjawab bahwa orang tua menyediakan pakaian sekolah. Dan indikator yang memberikan kontribusi tertinggi adalah indikator nomor 6 dengan nilai rata-rata 4,51 yaitu indikator memberikan motivasi atau dorongan kepada anak yaitu dengan memberikan pujian ketika anak mendapat nilai yang bagus, memberi hadiah kepada anak mendapat juara kelas dan memberikan semangat agar anak tidak mudah menyerah saat menghadapi tugas yang sulit.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Perhatian Orangtua mempunyai pengaruh terhadap Motivasi Belajar PAK Siswa sebesar 34,8%. Perhatian Orangtua adalah pemusatan tenaga psikis orangtua kepada anaknya untuk memberikan arahan, bimbingan, dorongan kepada anak, serta menyadarkan anak tentang betapa pentingnya belajar bagi anak agar prestasi belajar dapat tercapai dengan optimal. Adapun indikator perhatian orangtua adalah sebagai berikut: 1) pemberian bimbingan dan nasehat, 2) pengawasan terhadap belajar, 3) pemenuhan kebutuhan belajar, 4) menciptakan suasana belajar yang tenang dan tentram, 5) memperhatikan kesehatan anak, 6) memberikan motivasi atau dorongan kepada anak.

## **3. Variabel Penggunaan Aplikasi Quizizz (X<sub>1</sub>) dan Perhatian Orangtua (X<sub>2</sub>) Secara Bersama-sama memiliki pengaruh terhadap Motivasi Belajar PAK Siswa (Y)**

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa item yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Motivasi Belajar PAK Siswa adalah item yang memiliki nilai bobot tertinggi tentang Motivasi Belajar PAK Siswa adalah item nomor 36 dengan skor nilai 249 dan nilai rata-rata 4,61 yaitu banyak siswa yang menjawab bahwa siswa senantiasa belajar agar prestasi belajar dapat meningkat. Sementara nilai bobot terendah diantara angket tersebut di atas adalah nomor 39 dengan skor nilai 215 dan nilai rata-rata 3,98 yaitu banyak

siswa yang menjawab bahwa siswa memberikan perhatian ketika guru sedang menyampaikan materi PAK. Dan indikator yang memberikan kontribusi tertinggi adalah indikator nomor 2 dengan nilai rata-rata 4,46 yaitu indikator ulet menghadapi kesulitan diantaranya tidak lekas putus asa, tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapai dan tidak memerlukan dorongan dari luar.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif signifikan secara bersama-sama antara Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dan Perhatian Orangtua terhadap Motivasi Belajar PAK Siswa sebesar 39,5%.

Berdasarkan uji penerimaan hipotesa, berdasarkan nilai  $F_{hitung} > F_{tabel}$  yaitu  $16,654 > 3,15$  maka  $H_0$  yang menyatakan tidak terdapat pengaruh ditolak dan  $H_a$  yang menyatakan terdapat pengaruh diterima. Dengan demikian maka dapat diketahui bahwa hipotesa penelitian yang diajukan oleh penulis diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dan Perhatian Orangtua terhadap Motivasi Belajar PAK Siswa di Kelas XI SMA Negeri 1 Bangko Pusako Tahun Pembelajaran 2022/2023 baik secara partial maupun secara simultan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan data dan hasil analisis yang telah dipaparkan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Motivasi Belajar PAK Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bangko Pusako Tahun Pembelajaran 2022/2023. Hal ini ditunjukkan dengan koefisien determinasi sebesar 25,7% dan uji F diperoleh  $F_{hitung} > F_{tabel}$  yaitu  $17,954 > 3,15$ .
2. Terdapat pengaruh Perhatian Orangtua terhadap Motivasi Belajar PAK Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bangko Pusako Tahun Pembelajaran 2022/2023. Hal ini ditunjukkan dengan koefisien determinasi sebesar 34,8% dan uji F diperoleh  $F_{hitung} > F_{tabel}$  yaitu  $27,811 > 3,15$ .
3. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dan Perhatian Orangtua terhadap Motivasi Belajar PAK Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bangko Pusako Tahun Pembelajaran 2022/2023 dengan koefisien korelasi ganda sebesar  $R = 0,629$

dan koefisien determinasi ganda sebesar 39,5%. Ini berarti 37,8% Motivasi Belajar PAK Siswa dapat dapat berpengaruh terhadap variabel Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dan Perhatian Orangtua secara bersama-sama.

### Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian, simpulan dan keterbatasan penelitian, maka dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Dalam upaya meningkatkan Motivasi Belajar PAK Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bangko Pusako Tahun Pembelajaran 2022/2023 dapat dilakukan dengan mengoptimalkan Penggunaan Aplikasi *Quizizz* yaitu dengan melakukan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Membuat Akun *Quizizz*, (2) Kemudian akan muncul tampilan lesson creator yang meminta lesson creator yang meminta kita memasukkan judul pelajaran yang akan kita buat, (3) Setelah kita klik "Selanjutnya" maka akan tampil pop-up dilayar seperti berikut ini, kemudian klik next. Tampilan tersebut hanya hanya memberitahu kita bahwa *Quizizz* akan menyimpan secara otomatis, (4) Penggunaan *Quizizz* teleport/ teleportasi, dan (5) Setelah guru selesai membuat presentasi interaktif bisa klik publish/terbitkan di pojok kanan atas layar. Setelah itu akan muncul isian seperti dibawah ini mulai dari bahasa, kelas yang sesuai untuk kuis interaktif serta slide presentasi bersifat public atau pribadi. Langkah terakhir adalah klik "Publish atau terbitkan.
2. Berdasarkan pencapaian variabel Penggunaan Aplikasi *Quizizz* pada bobot item tertinggi, maka guru PAK diharapkan semakin mempertahankan pencapaian dengan mempublish materi dan nilai pada aplikasi *Quizizz*. Dan sesuai dengan bobot item terendah, maka guru PAK diharapkan meningkatkan pencapaian melalui aplikasi *Quizizz* agar lebih mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran PAK.
3. Dalam upaya meningkatkan Motivasi Belajar PAK Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bangko Pusako Tahun Pembelajaran 2022/2023 dapat dilakukan dengan peningkatan Perhatian Orangtua. Untuk itu disarankan kepada orangtua supaya sungguh-sungguh memberikan Perhatian kepada siswa yaitu dengan memberikan: 1) bimbingan dan nasehat, 2) pengawasan terhadap belajar, 3) pemenuhan kebutuhan belajar, 4) menciptakan suasana belajar yang tenang dan tentram, 5) memperhatikan kesehatan anak, 6) memberikan motivasi atau dorongan kepada anak.

4. Berdasarkan pencapaian bobot item tertinggi tentang Perhatian Orangtua, maka orangtua diharapkan mempertahankan pencapaiannya yaitu ketika sedang merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas, orang tua memberi semangat agar tidak mudah menyerah. Dan sesuai dengan pencapaian terendah, orangtua diharapkan meningkatkan pencapaiannya dengan menyediakan pakaian sekolah..
5. Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bangko Pusako Tahun Pembelajaran 2023/2024 harus mampu meningkatkan Motivasi Belajar PAK Siswa supaya tercapai tujuan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil dan prestasi belajar siswa.
6. Berdasarkan pencapaian bobot item tertinggi tentang Motivasi Belajar PAK Siswa, maka Siswa diharapkan mempertahankan pencapaiannya dengan mengkomunikasikan target pembelajaran kepada siswa secara transparan dan akan bekerja dengan senantiasa belajar agar prestasi belajar dapat meningkat. Dan sesuai dengan pencapaian terendah, Siswa diharapkan meningkatkan pencapaiannya yaitu hendaknya siswa memberikan perhatian ketika guru sedang menyampaikan materi PAK.
7. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang Motivasi Belajar PAK Siswa disarankan untuk mengkaji dengan menggunakan variabel lain yang mempengaruhi Motivasi Belajar PAK Siswa tersebut. Dan juga yang ingin meneliti pengaruh lain dari Penggunaan Aplikasi Quizizz belajar dan Perhatian Orangtua ini supaya menghubungkannya dengan variabel lain karena tidak menutup kemungkinan berpengaruh kepada hal-hal lainnya yang berhubungan dengan diri Siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bakhtiar, Reza. 2021. *Harmoni Lintas Mazhab*. Sleman: Lembaga Ladang kata.
- Baukuni dan Ruslan. *Meotde Hypnoteaching Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar*.
- Boehlke. 2003. *Sejarah Perkembangan Pikiran dan Praktek Pendidikan Agama Kristen dari Yohanes Amos Comenius sampai Perkembangan PAK di Indonesia*. Jakarta: BPK Gunung Mulia
- Dewanti, Affelia Tri Puspa. 2019. *Wonderful Studie*. Yogyakarta: Penerbit Bintang Pustaka Madani
- Fu'adah, Anis. 2022. *Pembelajaran Metode Tutor Sebaya Untuk Meningkatkan Prestasi Dan Motivasi Belajar Anak*. Lombok Tengah: Penerbit Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia

- Hafirah, Banun. *Teori dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital*. Sleman: CV BUDI UTAMA
- Hamalik. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksar.
- Haryanto. 2022. *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Two Stay Two Stray*. Lomok Tengah: Penerbit. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia
- Hestinigrum, C. Sapiti. 2022. *Panduan Untuk TK Kolase Dalam Motivasi Belajar*. Semarang: Cahya Ghani Recovery
- Idul, Muhammad. 2020. *Berkarya Bersama di Tengah Covid-19*. Sulawesi Selatan: Penerbit IAIN Nusantara Press
- Istarani dan Intan Pulungan. 2012. *Ensiklopedi Pendidikan*. Medan: Media Persada
- Lilik, Kristianto Paulus. 2008. *Prinsip & Praktik Pendidikan Agama Kristen*. Yogyakarta: Andi
- M, Rusmana I. 2020. *Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz*. Prosiding Seiommadika
- Munandar, Utami. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia.
- Nasution. 1989. *Peranan Orang Tua dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Octaviani, Shilpy. A. 2021. *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*. Sleman: Deepulish Publisher
- Palupi, Retno. 2021. *Kelas Daring Dengan Quizizz*. Jakarta: Indocamp
- Prawira, Purwa Almaja. 2014. *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*. Sleman: AR-RUZZ MEDIA.
- Rahmadhani, Rahmi. 2020. *Teori dan Praktik Untuk Pembelajaran Daring*. Yayasan Kita Menulis.
- Risnanosanti et al, *Pengembangan motivasi dan bakat belajar siswa* (Malang : CV Literasi)
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Sari, Etika Diah Puspita. 2021. *Pembelajaran untuk menjaga ketertarikan Siswa*. Yogyakarta: UAD PRESS
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Suryabrata, Sumadi 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press

Tenney, Merril C. 2017. *Survei Perjanjian Baru*. Malang: Gandum Mas

Uno, Hamzah. 2017. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Budi Aksara.

Usman. 2011. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Wasono, Bening Samudera Bayu. 2021. *Strategi Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa*: Gumerdia press

#### **Sumber Jurnal**

Ade Irma Febrianty dkk, *Pengaruh Penggunaan Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Jarak Jauh Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Dasar, p-ISSN 2807, e-ISSN 2807-006, 2021

Ani Endriani, *Hubungan Perhatian Orang Tua dengan Motivasi Belajar pada Siswa kelas VIII SMPN 6 Praya Timur Lombok Tengah Tahun Pembelajaran 2015-2016*, Jurnal Realita Volume 1 Nomor 2 Edisi Oktober 2016, ISSN 2503-1708

Ani Endriani, *Hubungan Perhatian Orang Tua dengan Motivasi Belajar Pada Siswa*, Jurnal Realita, Vol. 1, No. 2, Oktober 2016, ISSN 2503-1708

Ani Endriani, *Hubungan Perhatian Orang Tua dengan Motivasi Belajar Pada Siswa*, Jurnal Realita, Vol. 1, No. 2, Oktober 2016, ISSN 2503-1708,

Vera Dwi Putri. *Aplikasi Daring Quizizz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi*, available at *linggau Journal Sciece Education*, Vol 2, No 1, P ISSN 2798-2149

# Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Perhatian Orangtua Terhadap Motivasi Belajar PAK Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bangko Pusako Tahun Pembelajaran 2023/2024

## ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

15%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1 repository.umy.ac.id 2%

Internet Source

2 repo.undiksha.ac.id 2%

Internet Source

3 jurnal.itbsemarang.ac.id 2%

Internet Source

4 journal.universitaspahlawan.ac.id 1%

Internet Source

5 ejournal.unsri.ac.id 1%

Internet Source

6 sim.ihdn.ac.id 1%

Internet Source

7 ojs.unm.ac.id 1%

Internet Source

8 jurnal.itscience.org 1%

Internet Source

belaindika.nusaputra.ac.id

9	Internet Source	1 %
10	nurulazham20091969.blogspot.com Internet Source	1 %
11	Juliana Sriana Sinaga. "ANALISIS KETERLIBATAN HIDUP MENGGEREJA SISWA SEKOLAH DASAR KOTA BENGKULU DI PAROKI SANTO YOHANES PENGINJIL BENGKULU", JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik, 2022 Publication	1 %
12	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1 %
13	repository.iainsinjai.ac.id Internet Source	1 %
14	eprints.umk.ac.id Internet Source	1 %
15	journal.widyakarya.ac.id Internet Source	1 %
16	e-journal.iakntarutung.ac.id Internet Source	1 %
17	ojs.amik-labuhanbatu.ac.id Internet Source	1 %
18	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	1 %

fip.ikipmataram.ac.id



19

Internet Source

1 %

---

20

journal.lppmunindra.ac.id

Internet Source

1 %

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 1%

Exclude bibliography  On