

**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZIZ
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI
SEKOLAH DASAR NEGERI NGAMPUNGAN BARENG
JOMBANG**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

MOCHAMAD ROHMADHONI

NIM 2021.0401.0078

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS DARUL 'ULUM JOMBANG
TAHUN 2025**

**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZIZ
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI
SEKOLAH DASAR NEGERI NGAMPUNGAN BARENG
JOMBANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Agama Islam Universitas Darul 'Ulum Jombang
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Islam (S.Pd.)



Disusun Oleh :

MOCHAMAD ROHMADHONI

NIM 2021.0401.0078

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS DARUL 'ULUM JOMBANG
TAHUN 2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

Kepada : Yang terhormat :
Bapak Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Darul 'Ulum
Di_
Jombang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah memeriksa dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka menurut pertimbangan kami skripsi saudara :

Nama : Mochamad Rohmadhoni
NIM : 2021.04.01.0078
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Implementasi penggunaan aplikasi *Quizziz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Ngampungan Bareng Jombang

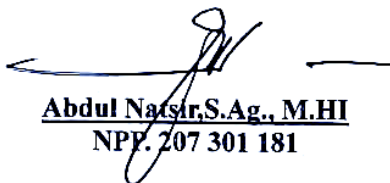
Sudah dapat diajukan dalam ujian skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Darul Ulum Jombang.

Demikian, atas perhatian dan kebijaksaannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jombang, 01 Juli 2025

Pembimbing I


Abdul Natsir, S.Ag., M.HI
NPP. 207 301 181

Pembimbing II


Dra. Hj. Rny Fatimatuzzuhro P., M.Pd.I
NPP. 205 201 114

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Implementasi penggunaan aplikasi *Quizziz* dalam meningkatkan motivasi Belajar siswa di SDN Ngampungan Bareng Jombang” ini telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Universitas Darul Ulum pada tanggal 27 Juli 2025 dan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Program Strata Satu (S-1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (S.Pd.)

Jombang, 27 Juli 2025

PANITIA UJIAN SKRIPSI

Ketua



H. Eko Hadi Wardoyo, M.Pd.I.
NPP. 200 301 103

Sekretaris



Hj. Shofyatal Qolbiyyah, M.Pd.I.
NPP. 216 301 206

Tim Penguji :

1. H. Moh Irfan, M.HI.
2. H. Eko Hadi Wardoyo M.Pd.I.
3. Drs. A. Syafi' AS, M.HI.



Mengesahkan,
Fakultas Agama Islam
Universitas Darul 'Ulum Jombang
Dekan,



Dr. H. Muhtadi, S.Ag., M.HI.
NPP. 990 301 097

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama lengkap : Mochamad Rohmadhoni

NIM : 2021 0401 0078

Tempat dan Tanggal lahir : Jombang, 1 Juli 2002

Fakultas : Agama Islam

Jurusan / prodi : Pendidikan Agama islam

Judul skripsi : Implementasi penggunaan aplikasi quizziz dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Ngampungan Bareng Jombang

Dengan ini menyatakan dengan sungguh sungguh bahwa SKRIPSI ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian dan atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian bagian yang dirujuk sumbernya

Demikian pernyataan ini saya buat, agar menjadi maklum

Jombang, 01 Juli 2025

Saya yang menyatakan



MOCHAMAD ROHMADHONI

MOTTO

"Belajar bukan untuk menjadi yang terbaik, tapi untuk menjadi lebih baik dari diriku yang kemarin."



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah SWT, atas segala rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya yang telah mengiringi setiap langkah dalam proses penyusunan skripsi ini, kupersembahkan karya sederhana ini kepada:

1. Bapak dan Ibu Tercinta yang dengan kasih sayang, doa, kesabaran, serta pengorbanan yang tak pernah terhitung, menjadi sumber kekuatan dan semangatku dalam menuntut ilmu.
2. Dosen Pembimbing, Para Dosen, dan Civitas Akademika Fakultas Agama Islam Universitas Darul Ulum Jombang. Terima kasih atas bimbingan, ilmu, dan motivasi yang telah diberikan selama masa studi hingga terselesaikannya skripsi ini.
3. Seluruh Guru dan Siswa-Siswi SD Negeri Ngampungan Bareng Jombang yang Terlibat. Terima kasih atas kerja sama dan partisipasinya dalam pelaksanaan penelitian ini.
4. Teman-Teman Seperjuangan dan Sahabat-Sahabatku yang selalu memberi semangat, kebersamaan, dan doa yang tidak ternilai selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.

Semoga karya ini menjadi amal jariyah dan memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk terus semangat dalam menuntut ilmu.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *"Implementasi Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi belajar siswa di SDN Ngampungan Bareng Jombang "*. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Darul Ulum Jombang.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan ini tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Amir Maliki Abitolkha, M.Ag., selaku Rektor Universitas Darul 'Ulum Jombang.
2. Bapak Dr. H. Muhtadi, M.HI., selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Darul 'Ulum Jombang.
3. Bapak Abdul Natsir, S.Ag., M.HI., dan Ibu Dra. Hj. Eny Fatimatuszuhro P., M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Kepala Sekolah, Guru, dan Peserta Didik SDN Ngampungan Bareng, yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini.
5. Kedua orang tua tercinta atas doa, kasih sayang, serta dukungan moral dan material yang tiada henti.
6. Teman-teman seperjuangan, yang selalu memberikan semangat dan kebersamaan selama masa perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi

kesempurnaan skripsi ini. Semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan dan menjadi inspirasi bagi penelitian selanjutnya.

Jombang, 01 Juli 2025

Penulis



Mochamad Rohmadhoni

NIM. 2021.04.01.0078



DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
SKRIPSI.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
ABSTRAK	xii
BAB I	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian	8
F. Sistematika Pembahasan.....	9
BAB II.....	11
TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Landasan Teori.....	11
a. Konsep Motivasi Belajar.....	11
b. Jenis jenis motivasi	20
c. Indikator motivasi belajar	26
2. Teknologi Dalam Pembelajaran	27

3. Pembelajaran Berbasis Aplikasi Quizizz.	29
B. Penelitian Terdahulu.....	31
BAB III.....	34
METODOLOGI PENELITIAN.....	34
A. Desain Penelitian.....	34
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	35
C. Teknik Pengumpulan Data	35
1. Wawancara	35
2. Observasi Partisipatif	36
3. Forum Group Discussion (FGD).....	36
D. Sumber Data	37
1. Data Primer	37
a. Siswa SD Negeri Ngampungan Bareng Jombang.....	37
b. Guru Pendidikan Agama Islam	38
c. Kepala Sekolah.....	38
2. Data Sekunder	38
a. Dokumen Sekolah	39
Jadwal pembelajaran dan materi ajar yang digunakan dalam penerapan Quizizz.....	39
b. Literatur Ilmiah	39
E. Teknik Analisis Data	39
BAB IV	56
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	56
1. Sejarah berdirinya SD Negeri Ngampungan Bareng Jombang.....	56
2. Letak geografis.....	57
3. Identitas Sekolah	59
4. Struktur organisasi sekolah	62
5. Sarana dan prasarana.....	63
6. Keadaan guru dan tenaga pendidik	64

7. Visi dan misi sekolah	67
8. Kurikulum	69
9. Keadaan siswa.....	69
7. Hasil Dan Pembahasan.....	70
a. Implementasi pembelajaran berbasis Aplikasi Quizziz di SD Negeri Ngampungan Bareng Jombang Bareng	71
b. Perencanaan pembelajaran berbasis Aplikasi Quizziz	74
c. Tahapan Pelaksanaan Penilaian Formatif berbasis aplikasi <i>Quizizz</i>	75
d. Peran guru dalam menyiapkan dan mengelola kuis menggunakan aplikasi Quizizz.....	79
e. Partisipasi dan Respons Siswa di SD Negeri Ngampungan pada saat pembelajaran berbasis aplikasi <i>quizziz</i>	81
C. Analisis Data dan Interpretasi	83
1. Dampak terhadap Motivasi Belajar.....	83
2. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Quizizz	85
3. Kendala teknis dan non-teknis di lapangan.....	87
4. Kontribusi Penelitian terhadap Praktik Pembelajaran.....	88
BAB V	91
PENUTUP.....	91
A Kesimpulan.....	91
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN LAMPIRAN	99

ABSTRAK

Mochamad Rohmadhoni : *Implementasi Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Ngampungan Bareng Jombang*

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media penilaian formatif serta untuk mengetahui pengaruhnya terhadap semangat dan motivasi belajar siswa di SDN Ngampungan Bareng. Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti penilaian konvensional, yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa, salah satunya melalui aplikasi Quizizz.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari guru PAI, kepala sekolah, serta siswa kelas V di SDN Ngampungan Bareng.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dalam penilaian formatif memberikan dampak positif terhadap semangat dan motivasi belajar siswa. Siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti evaluasi pembelajaran karena penyajian kuis yang interaktif, menyenangkan, dan berbasis permainan. Guru juga merasa terbantu dalam mengevaluasi hasil belajar secara efisien dan real-time. Dengan demikian, implementasi Quizizz terbukti efektif sebagai media penilaian formatif yang mampu menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

Selain itu, untuk hasil yang lebih maksimal, disarankan agar guru tidak hanya menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media penilaian semata, tetapi juga mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran harian. Hal ini bertujuan agar siswa semakin terbiasa dengan pendekatan digital, dan nilai-nilai keagamaan dalam Pendidikan Agama Islam dapat ditanamkan dengan cara yang menyenangkan dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Kata Kunci: Quizizz, Motivasi Belajar, Siswa Sekolah Dasar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting yang menyangkut kemajuan dan masa depan bangsa, tanpa pendidikan yang baik mustahil suatu bangsa akan maju. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional BAB II Pasal 3 menyebutkan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Salah satu tujuan pendidikan adalah upaya untuk mengembangkan bakat dan kemampuan individual, sehingga potensi kejiwaan anak dapat diaktualisasikan secara sempurna.¹

Dengan adanya pendidikan, anak akan dapat mengaktualisasikan bakat dan minatnya dalam pendidikan yang akan mencerminkan karakter dirinya, sehingga pendidikan dapat menghasilkan anak-anak yang berbudi pekerti baik dan banyak prestasi yang dapat diraih dalam jenjang

¹ Adibah Adibah, "Hubungan Kompetensi Pedagogik Guru Dengan Motivasi Belajar Siswa," *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial Dan Budaya* 4, no. 1 (2019): 108–28, <https://doi.org/10.32492/sumbula.v4i1.464>.

pendidikannya, maka dari itu jika pendidikan baik maka prestasi anak juga akan baik karena prestasi itu mencerminkan pendidikan dan perilaku anak tersebut baik

Salah satu faktor terpenting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas adalah pendidikan, seiring dengan perkembangan teknologi, inovasi pembelajaran menjadi kebutuhan yang mendesak untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.² Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga mampu meningkatkan interaktivitas, motivasi, dan semangat siswa dalam belajar. Salah satu inovasi berbasis teknologi yang mulai banyak digunakan adalah menggunakan aplikasi *Quizizz*.

Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis teknologi yang memungkinkan guru dan siswa untuk berinteraksi secara langsung melalui kuis online. Aplikasi ini menghadirkan pembelajaran dalam format yang menyenangkan dengan desain interaktif, seperti fitur gamifikasi, skor real-time, dan elemen kompetitif. Fitur-fitur ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sekaligus memberikan umpan balik yang cepat dan akurat kepada guru tentang kemajuan siswa.³

² Yayan Alpian et al., "Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia," *Jurnal Buana Pengabdian* 1, no. 1 (2019): 66–72.

³ Cahyani Amildah Citra and Brillian Rosy, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8, no. 2 (2020): 261–72.

Motivasi dan semangat belajar merupakan elemen penting dalam keberhasilan pendidikan. Menurut Teori Motivasi Self-Determination Deci dan Ryan motivasi intrinsik siswa dapat ditingkatkan melalui pengalaman pembelajaran yang relevan, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.⁴ Namun, dalam kenyataan di lapangan, masih terdapat banyak siswa yang minat belajarnya masih rendah akibat kurangnya variasi metode pengajaran. Studi yang dilakukan oleh Harackiewicz et al. mengungkapkan “bahwa lingkungan belajar yang interaktif dan kompetitif dapat menjadi stimulus positif bagi motivasi siswa ?.” Dalam hal ini, tentu motivasi siswa dalam belajar menjadi titik fokus pendidik dalam melakukan inovasi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁵

Penelitian yang dilakukan oleh Harackiewicz et al. menjelaskan bahwa lingkungan belajar interaktif dan kompetitif dapat dijadikan faktor pendorong motivasi belajar siswa. Studi ini mengidentifikasi bahwa tujuan pencapaian (achievement goals) dapat memengaruhi motivasi intrinsik siswa serta minat mereka dalam jangka pendek dan panjang.⁶

Motivasi belajar merupakan salah satu aspek penting yang sangat menentukan keberhasilan proses pendidikan. Motivasi, baik yang berasal dari

⁴ Lohana Juariyah and Sunu Satriya Adi, “Dampak Motivasi Dan Kepuasan Terhadap Prestasi: Pengujian Teori Motivasi Determinasi Diri (Self Determination Theory),” *Ekonomi Bisnis* 22, no. 2 (2017): 143–50.

⁵ Judith M. Harackiewicz et al., “Short-Term and Long-Term Consequences of Achievement Goals: Predicting Interest and Performance over Time.,” *Journal of Educational Psychology* 92, no. 2 (2000): 316.

dalam diri siswa (intrinsik) maupun dari luar (ekstrinsik), menjadi penggerak utama yang mendorong siswa untuk mencapai prestasi optimal.

Di lingkungan sekolah dasar, termasuk di SDN Ngampungan Bareng Jombang, motivasi belajar siswa sering kali mengalami fluktuasi. Sebagian siswa menunjukkan semangat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran, namun tidak sedikit pula yang tampak kurang termotivasi. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti materi pelajaran yang dianggap membosankan, metode pembelajaran yang kurang variatif, serta minimnya suasana kompetitif yang sehat di kelas. SD Negeri Ngampungan Bareng Jombang dipilih sebagai lokasi penelitian karena peneliti melihat adanya kebutuhan akan inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Selain itu, sekolah ini juga telah mulai mengenalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, sehingga sangat relevan untuk mengkaji efektivitas media digital seperti aplikasi Quizizz dalam proses belajar mengajar.

Di SDN Ngampungan Bareng Jombang, upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi prioritas dalam kegiatan belajar mengajar. Guru di sekolah ini telah berusaha menerapkan berbagai metode pembelajaran, tetapi hasilnya masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, implementasi aplikasi *Quizizz* menjadi salah satu langkah strategis yang diharapkan dapat menjadi solusi efektif. Dengan memanfaatkan *Quizizz*, guru

dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, sehingga siswa tidak hanya belajar dengan serius, tetapi juga merasa terhibur.

Namun, penerapan aplikasi pembelajaran seperti *Quizizz* di SD Negeri Ngampungan Bareng Jombang juga menghadirkan tantangan tersendiri. Tidak semua siswa memiliki tingkat literasi digital yang sama. Selain itu, ketersediaan perangkat teknologi di rumah siswa juga menjadi faktor yang perlu diperhatikan. Guru perlu memastikan bahwa penggunaan aplikasi ini tidak menimbulkan kesenjangan atau bahkan menambah beban siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi yang matang dalam mengintegrasikan *Quizizz* ke dalam proses pembelajaran, termasuk pendampingan yang memadai bagi siswa yang memerlukan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Ngampungan Bareng Jombang. Fokus utama penelitian ini mencakup tiga hal, yaitu: pertama, mendeskripsikan bagaimana penerapan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran; kedua, menganalisis tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi tersebut dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam; dan ketiga, mengidentifikasi faktor-faktor pendukung serta penghambat yang memengaruhi keberhasilan implementasi aplikasi *Quizizz* sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang manfaat dan tantangan penggunaan *Quizizz* dalam

pembelajaran di SD Negeri Ngampungan Bareng Jombang. Lebih jauh, penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi SDN Ngampungan Bareng, tetapi juga menjadi acuan bagi sekolah lain yang ingin mengadopsi pendekatan serupa. Dengan meningkatnya motivasi belajar siswa, diharapkan tujuan pendidikan dapat tercapai lebih efektif, sejalan dengan visi pendidikan yang berorientasi pada pengembangan potensi siswa secara optimal. Implementasi aplikasi *Quizizz* bukan hanya sebuah inovasi, tetapi juga sebuah langkah adaptif untuk menjawab tantangan pembelajaran di era digital.

B. Fokus Penelitian

1. Variabel yang diteliti

Variabel dalam penelitian ini yaitu Implementasi penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media penilaian formatif yang mengacu pada penerapan atau penggunaan aplikasi tertentu dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Ini yang akan dijadikan pandangan utama dan hasil akhirnya tidak dijadikan penentu kebenaran karna bersifat terbuka.

2. Aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi *Quizizz*

3. Lokasi penelitian Sekolah Dasar Negeri Ngampungan Kecamatan Bareng Kab. Jombang

4. Subjek penelitian terbatas hanya pada siswa kelas 5 dengan jumlah siswa sebanyak 35 siswa
5. Strategi pembelajaran yang digunakan yaitu aplikasi Quizziz sebagai media penilaian formatif pada mata Pelajaran Pendidikan agama islam (PAI)
6. Masa penelitian terhitung sejak bulan April – Juni

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup diatas maka penulis dapat menemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan aplikasi *Quizziz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Ngampungan Bareng Jombang?
2. Bagaimana tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Quizziz*?
3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi penggunaan aplikasi *Quizziz* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Ngampungan Bareng Jombang?

D. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan Penelitian adalah :