



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI QUIZIZZ DALAM
PEMBELAJARAN PAI TERHADAP MINAT DAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS X DI SMK NEGERI 4 MALANG**

SKRIPSI

**OLEH:
SUKMAY WIJAYANTI
NPM. 21801011181**



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2022**



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI QUIZIZZ DALAM
PEMBELAJARAN PAI TERHADAP MINAT DAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS X DI SMK NEGERI 4 MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1) Pada Program
Studi Pendidikan Agama Islam**

Oleh:

**Sukmay Wijayanti
NPM. 21801011181**

**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
FAKULTAS AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
2022**

Abstrak

Wijayanti, Sukmay. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran PAI terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMK Negeri 4 Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Ika Ratih Sulistiani, S.Pd, M.Pd. Pembimbing 2: Indhra Musthofa, M.PdI.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif Quizizz, Minat Belajar, Hasil Belajar

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pelaksanaan pembelajaran PAI yang sering kali hanya menggunakan metode konvensional seperti ceramah sehingga terkesan membosankan. Hal tersebut dapat menjadikan siswa kurang minat dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar siswa kurang maksimal. Maka dari itu perlu adanya bantuan media pembelajaran yang dapat membantu mewujudkan pembelajaran aktif dan inovatif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dirasa dapat membantu proses pembelajaran menjadi aktif dan inovatif adalah aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz merupakan salah satu aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat mewujudkan proses pembelajaran interaktif. Karena dalam penggunaannya siswa dapat secara langsung mengerjakan kuis bersama teman yang lain dan mereka dapat langsung mengetahui nilai yang mereka peroleh.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa, dan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa.

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu atau *quasi experimental*. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas X dengan jumlah 850 siswa. Sampel penelitian sebanyak 60 siswa yang terdiri dari 30 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah *paired sample t test* dengan bantuan SPSS versi 24 for windows.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diketahui: 1) Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap minat belajar siswa yang dapat dilihat melalui hasil uji hipotesis, yang mana pada uji hipotesis didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,025 \leq 0,05$. 2) Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap minat belajar siswa yang dapat dilihat melalui hasil uji hipotesis, yang mana pada uji hipotesis didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,000 \leq 0,05$.

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian sehubungan dengan variabel penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Abstract

Wijayanti, Sukmay. 2022. The Effect of Using Quizizz Application-Based Interactive Learning Media in PAI Learning on Interests and Learning Outcomes of Class X Students at SMK Negeri 4 Malang. Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Islamic University of Malang. Supervisor 1: Ika Ratih Sulistiani, S.Pd, M.Pd. Advisor 2: Indhra Musthofa, M.PdI.

Keywords: Quizizz Interactive Learning Media, Learning Interest, Learning Outcomes

This research is motivated by the implementation of PAI learning which often only uses conventional methods such as lectures so that it seems boring. This can make students less interested in participating in learning so that student learning outcomes are less than optimal. Therefore, there is a need for learning media assistance that can help realize active and innovative learning to increase student interest and learning outcomes. One of the learning media that is considered to be able to help the learning process to be active and innovative is the Quizizz application. The Quizizz application is one application that is used as a learning medium that can realize an interactive learning process. Because in its use students can directly work on quizzes with other friends and they can immediately find out the value they get.

The purpose of this study was to determine the effect of the use of interactive learning media based on the Quizizz application on student interest in learning, and to determine the effect of the use of interactive learning media based on the Quizizz application on student learning outcomes.

The research method used is quantitative research using quasi-experimental or quasi-experimental methods. The population used is class X students with a total of 850 students. The research sample consisted of 60 students consisting of 30 experimental class students and 30 control class students. Data collection techniques used are questionnaires and tests. The data analysis technique used is the paired sample t test with the help of SPSS version 24 for windows.

Based on the results of the study, it can be seen: 1) There is an effect of using Quizizz interactive learning media on students' interest in learning which can be seen through the results of hypothesis testing, in which the hypothesis test obtained a significance value of $0.025 \leq 0.05$. 2) There is an effect of using Quizizz interactive learning media on students' interest in learning which can be seen through the results of hypothesis testing, in which the hypothesis test obtained a significance value of $0.000 \leq 0.05$.

The results of this study can be used as reference material for further researchers in conducting research related to the variable of using Quizizz application-based interactive learning media on students' interests and learning outcomes.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan diartikan sebagai proses pembinaan dan bimbingan yang dilakukan seseorang secara terus menerus kepada anak didik untuk mencapai tujuan pendidikan (Basri, 2013). Tujuan pendidikan diantaranya yaitu mengembangkan kemampuan, sikap, dan tingkah laku peserta didik dalam hal positif. Pendidikan di Indonesia memiliki peran dalam perubahan tatanan hidup bangsa dan negara, sebagaimana tujuan pendidikan pada UU no 20 Th. 2003, Pendidikan nasional berfungsi 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.

Di dalam pendidikan terjadi suatu proses belajar, yang mana belajar dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap seseorang ketika terjadi interaksi dengan lingkungan dan informasi yang mereka dapatkan. Secara kuantitatif, belajar berarti kegiatan pengisian atau pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya (Syah, 2003). Jika dilihat dari pengertian tersebut maka hanya dilihat dari berapa banyak materi yang dipelajari dan dipahami oleh siswa. Namun sebenarnya belajar adalah suatu proses perubahan tingkah

laku individu yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman yang didapatkan dan interaksi yang dilakukan.

Dalam belajar, proses interaksi yang dilakukan disebut dengan proses pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Warsita (2008) bahwa proses pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya yang dilakukan guru kepada siswa dalam proses belajar. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung, komunikasi yang dilakukan melibatkan tiga komponen pokok yakni guru, siswa, dan materi pelajaran (Sanjaya, 2006). Dalam menyampaikan materi, guru perlu untuk mempersiapkan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga suasana belajar dapat merangsang semangat siswa dan materi yang disampaikan dapat diterima secara optimal, serta proses pembelajaran yang dilakukan mendapatkan hasil yang maksimal.

Dalam mewujudkan proses pembelajaran yang maksimal, diperlukan strategi pembelajaran. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang besar dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran yang dipersiapkan oleh guru disusun dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa (Rohmat, 2015).

Pemanfaatan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran dilakukan dengan tujuan agar proses pembelajaran yang dilakukan dapat terlaksana dengan efektif dan efisien. Dalam hal ini, guru dapat menggunakan berbagai jenis media yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran yang mampu mawadahi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran yang

disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dari sini, kemampuan guru dilatih sehingga memiliki pemikiran yang kreatif dan inovatif. Kekreatifan dan keterampilan guru dalam pembelajaran sangat diperlukan, seperti yang dikemukakan oleh Peter dalam Sudjana (2011) bahwa proses dan hasil belajar siswa bergantung pada penguasaan materi pelajaran dan juga keterampilan mengajarnya (Sudjana, 2011).

Pada umumnya seorang guru ketika menyampaikan materi belajar kepada siswa menggunakan metode pembelajaran konvensional. Metode pembelajaran konvensional merupakan metode pembelajaran yang dalam pelaksanaannya masih menggunakan metode lama, yaitu ceramah. Menurut Sanjaya (2006) metode ceramah adalah metode yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa melalui penuturan secara langsung. Pelaksanaan metode konvensional secara umum yang biasa dilakukan oleh para pendidik yaitu dengan cara memberikan materi melalui ceramah, kemudian memberikan soal dan tugas.

Penerapan metode konvensional jika dilakukan secara terus menerus tanpa menggunakan bantuan media pembelajaran yang kreatif akan terasa sangat membosankan dan dirasa kurang efektif. Penerapan metode tersebut perlu diselingi dengan penggunaan media yang menarik dan dipastikan dapat membantu memaksimalkan pelaksanaan pembelajaran. Banyak aplikasi berbasis online yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran konvensional, beberapa diantaranya yaitu *Google Meet*, *Google Classroom*, *Whatsapp*, *Quizizz*, *Edmodo*, *Zenius*, *Zoom Meeting* dan lain-lain (Sadiman dkk, 2003).

Dari beberapa media pembelajaran berbasis online seperti disebutkan di atas, jika dikaitkan dengan kebiasaan siswa yaitu penggunaan telepon genggam dan juga kesenangan mereka dalam bermain *game*, maka penggunaan Quizizz dirasa lebih cocok dikarenakan desain aplikasi yang menarik. Aplikasi Quizizz dapat diartikan sebagai aplikasi berbasis permainan yang bersifat edukatif dan menyajikan permainan lebih dari satu pemain di dalam kelas (Citra, 2020). Aplikasi Quizizz merupakan salah satu aplikasi yang dapat mewujudkan proses pembelajaran interaktif. Aplikasi Quizizz dikatakan sebagai pembelajaran interaktif dikarenakan memiliki daya tarik dan kepraktisan penggunaannya serta aplikasi ini dapat merespon balik siswa sehingga mereka dapat belajar secara langsung dan memahami materi yang disediakan. Selain itu, dalam penggunaannya, aplikasi ini memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa karena mereka dapat menggunakan aplikasi tersebut bersama dengan temannya ketika mengerjakan tugas dan bisa mengetahui ranking yang mereka dapat secara langsung.

Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru dalam keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat melalui minat dan hasil belajar siswa ketika mengikuti pembelajaran. Minat belajar merupakan suatu perasaan senang dan tertarik terhadap proses pembelajaran yang dilakukan dengan mengetahui perilaku siswa yang bersemangat belajar. Minat belajar juga dapat diartikan sebagai kecondongan *attention* dan ketertarikan dalam aktivitas, yang mencakup lahir dan batin yang mengarah

pada tumbuh kembang manusia yang meliputi cipta, rasa, karsa, spiritual, pengetahuan, dan keterampilan jiwa dan raga (Darimi dkk, 2018).

Solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yakni dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz tersebut. Dengan menggunakan aplikasi Quizizz, guru dapat memberikan pembelajaran yang inovatif, kreatif, serta menyenangkan khususnya pada siswa kelas X di SMK Negeri 4 Malang. Ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi dalam pembelajaran, maka dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Menurut Indriana (2011) media pembelajaran interaktif akan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Yang mana, hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh oleh anak setelah melakukan kegiatan belajar Susanto (2013). Hasil belajar siswa dapat dilihat dari perubahan yang dialami oleh siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud ingin mengetahui lebih lanjut tentang **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran PAI Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMK Negeri 4 Malang”**. Sehingga akan diperoleh data penelitian yang dapat menambah pengetahuan dan informasi terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz dalam pembelajaran PAI terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas X di SMK Negeri 4 Malang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI terhadap minat belajar siswa kelas X di SMKN 4 Malang?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMKN 4 Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI terhadap minat belajar siswa kelas X di SMK Negeri 4 Malang.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI terhadap minat belajar siswa kelas X di SMK Negeri 4 Malang.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian dibagi menjadi dua macam, yaitu hipotesis nol dan hipotesis kerja. Hipotesis nol dinyatakan dalam kalimat negatif dan hipotesis kerja dinyatakan dalam kalimat positif (Sugiyono, 2017).

Dalam penelitian ini, peneliti mengharapkan hipotesis yang dihasilkan yaitu “adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas X di SMK Negeri 4 Malang”.

E. Kegunaan Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini, maka harapan dari hasil penelitian ini berguna dan bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan pemahaman. Adapun kegunaan yang dapat diperoleh melalui penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan tentang penerapan dan pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas X di SMK Negeri 4 Malang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai masukan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi pada mata pelajaran PAI.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat mengetahui cara menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz dalam pembelajaran PAI.

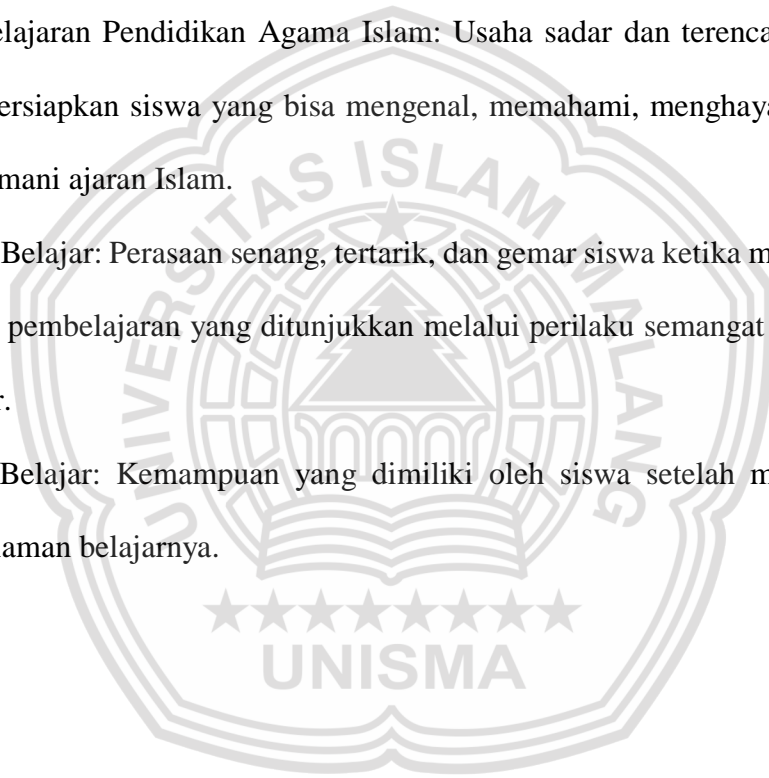
c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan tentang media pembelajaran yang bisa diterapkan dan pengaruhnya dalam pembelajaran PAI terutama di SMK Negeri 4

Malang sehingga sekolah dapat meningkatkan kualitas belajar, pembelajaran, dan pendidikan yang dilakukan.

F. Definisi Operasional

1. Quizizz: Sebuah aplikasi edukasi berbasis permainan yang menyajikan permainan lebih dari satu pemain ke dalam kelas serta menyajikan proses belajar di kelas menjadi lebih inovatif dan aktif.
2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Usaha sadar dan terencana guna mempersiapkan siswa yang bisa mengenal, memahami, menghayati, serta mengimani ajaran Islam.
3. Minat Belajar: Perasaan senang, tertarik, dan gemar siswa ketika mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui perilaku semangat dan giat belajar.
4. Hasil Belajar: Kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang telah diajukan serta hasil penelitian yang didapatkan dari analisis data pengujian hipotesis, maka kesimpulan yang diambil adalah:

1. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X di SMK Negeri 4 Malang. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dengan uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi 0,025 lebih kecil dari 0,05.
2. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X di SMK Negeri 4 Malang. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dengan uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05.

B. Saran

Adapun beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan sebagai penyempurnaan berbagai hal yang berkaitan dengan penelitian ini, antara lain yaitu:

1. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi suatu informasi bagi sekolah dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi

Quizizz dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru untuk mengatasi permasalahan penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.
3. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian sehubungan dengan variabel penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.



DAFTAR RUJUKAN

- Arif Sadiman, dkk. 2003. *Media pembelajaran: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Garafindo Persada.
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Amaliyah, S. 2019. *Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 32 Jakarta*. In Prosiding Seminar Nasional Berseri.
- Amanah, S. A. N., Iwan, C. D., & Selamat. 2020. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI*. Jurnal Bestari, 17(1), 117–132.
- Amelia, Putri. 2018. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Citra Bangsa*. Skripsi S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Andriyani, Yulisa. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang*. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Metro
- Arifin, Nur. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 7 Metro*. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Metro
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azizah, Biqrotul. 2020. *Pengaruh Media Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di Kelas XII MAN 1 Gresik*. Gresik: Universitas Islam Negeri Surabaya
- Basri, Hasan. 2013. *Landasan Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Citra, C. A., & Rosy, B. 2020. *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(2), 261-272.
- Dahar, Ratna Wilis. 2006. *Teori-teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Darimi, Ismail., Irman Siswanto., Bachtiar Ismail. 2018. “*Metode Team Quiz Dapat Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri 13 JAYA*”. Jurnal Pendidikan

- Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Vol. 7 No. 2.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dina, Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Perss.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hamzah, Nina Lamatenggo. 2011. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hudaya, A. 2018. *Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik*. Research and Development Journal of Education, 4(2).
- Irina, F. (2017). *Metode Penelitian Terapan (Cet I)*. Yogyakarta: Dua Safitri Offset.
- Kusuma, Yoselia Avi. 2019. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Online) Fisika Pada Materi Usaha dan Energi kelas X di SMA MASEHI KUDUS TAHUN PELAJARAN 2019/2020*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Mafruhah, Syafiyatul, Sulitiani, I. R., & Mustafida, F. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAI Al-Maarif Singosari Malang*. VICRATINA, 4, 23-29.
- Na'im, Fitria Ainun. 2019. *Pengaruh Pemanfaatan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Al-Ma'arif Singosari Malang*. Jurnal Pendidikan Islam. Vol 4. No 4.
- Noor, Sugian. 2020. *Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X.6 Sma 7 Banjarmasin*. Jurnal Pendidikan Hayat, 1(1), 1-7.
- Nunuk Suryani dan Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Prawiradilaga, D.S., & Siregar, E. 2007. *Mozaik Teknologi Pendidikan (Cet 2)*. Jakarta: Prenata Media Group.
- Purba, Leony Sanga Lamsari. 2019. *Peningkatan Konstentrasi Belajar Mahapeserta didik Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*. JDP, 12(1), 29-39.
- Ratnasari, Eka. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa*

Kelas VI SD Negeri Bawakaraeng 2 Kota Makassar. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.

Rohmat, M. A. 2015. *Pengelolaan Kelas Bekal Calon Guru Berkelas.* Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Rusman, Deni Kurniawan dan Cipi Riyana. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.* Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Rusman, 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|*, 4(2), 163–173

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Sanjaya, W. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran.* Jakarta: kencana Prenada Media Grup.

Sardiman. 1986. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.* Jakarta: CV. Rajawali.

Solikah, H. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020.* BAPALA, 7(3).

Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar.* Bandung. Rosda Karya.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D.* Bandung: Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Prenamedia Group.

Sutikno, M Sobry. 2007. *Strategi Belajar Mengajar.* Bandung: PT Refika Aditama.

Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Syah, Muhibbin. 2006. *Psikologi Belajar.* Jakarta: PT Raja Grafindo Prasada

Thobroni. 2015. *Belajar & Pembelajaran.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

TIM penyusun UNISMA. 2019. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah.*

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Zainiyati, H.S. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Cet I)*. Jakarta: Kencana.

