



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
QUIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII
DI SMP BRAWIJAYA SMART SCHOOL**

SKRIPSI

OLEH:

LILI ERISA NAZILA

NPM. 22001011105



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

2024



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII
DI SMP BRAWIJAYA SMART SCHOOL**

SKRIPSI

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

★★★★★ Oleh: ★★★★★★

Lili Erisa Nazila

NPM. 22001011105

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

2024

Abstrak

Nazila, Lili Erisa, 2024. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMP Brawijaya Smart School*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Indhra Musthofa, M.PdI. Pembimbing 2: Arief Ardiansyah, M.Pd

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Quizizz*, Hasil Belajar Siswa, PAI

Proses pembelajaran yang kurang inovatif menjadi salah satu faktor kurang maksimal hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian terdahulu hasil belajar yang maksimal dipengaruhi oleh media pembelajaran yang tepat (utari, 2023). Salah satu media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah *Quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan pendidik dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa dan mengetahui hasil belajar siswa emenggunakan media pembelajaran *Quizizz*.

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu. Populasi yang digunakan adalah siswa Kelas VIII SMP Brawijaya Smart School dengan jumlah 141 siswa. Sampel yang digunakan sebanyak 60 siswa yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan instrumen tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan uji instrumen yaitu uji validitas dan uji reliabilitas, uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas dan uji hasil menggunakan *Independent sample t test* berbantuan *SPSS For Windows 29*.

Hasil dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar. Dapat dibuktikan melalui hasil belajar siswa lebih maksimal dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* daripada menggunakan media pembelajaran PPT. Berdasarkan analisis data melalui uji statistik menggunakan hasil belajar siswa dalam uji *sample T test* dengan hasil menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar kurang dari $0,001 \leq 0,05$ dapat disimpulkan bahwa hipotesis dinyatakan benar dan terdapat pengaruh yang signifikan (H_0 ditolak dan H_a diterima).

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan sesuai dengan rumusan masalah dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Brawijaya Smart School. Dapat dibuktikan melalui uji statistik menunjukkan hasil signifikansi kurang dari 0,01 lebih kecil dari 0,05 dapat diartikan adanya pengaruh yang signifikan dan H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *quizizz* menunjukkan rata rata 75,38 sedangkan menggunakan media pembelajaran PPT menunjukkan rata-rata 71,58

Abstract

Nazila, Lili Erisa, 2024. *The Effect of Using Quizizz Learning Media on Student Learning Outcomes in Class VIII Islamic Religious Education Subjects at Brawijaya Smart School Middle School*. Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Islamic University of Malang. Supervisor 1: Indhra Musthofa, M.PdI. Supervisor 2: Arief Ardiansyah, M.Pd

Keywords: Quizizz Learning Media, Student Learning Outcomes, PAI

A learning process that is less innovative is one of the factors that results in less than optimal student learning outcomes. Based on previous research, maximum learning outcomes are influenced by appropriate learning media (Utari, 2023). One of the innovative learning media to improve student learning outcomes is Quizizz. Quizizz is an application that educators can use in the learning process. The purpose of this research is to determine the effect of using Quizizz learning media on student learning outcomes and to determine student learning outcomes using Quizizz learning media.

The research method used is a type of quantitative research using quasi-experimental methods. The population used was Class VIII students at SMP Brawijaya Smart School with a total of 141 students. The sample used was 60 students consisting of the experimental class and the control class. Data collection techniques used were test instruments and documentation. The data analysis techniques used for instrument testing are validity and reliability tests, prerequisite tests using normality tests and homogeneity tests and results tests using the Independent sample t test assisted by SPSS For Windows 29.

The results of this research show that there is an influence of the use of Quizizz learning media on learning outcomes. It can be proven that student learning outcomes are maximized by using the Quizizz learning media rather than using the PPT learning media. Based on data analysis through statistical tests using student learning outcomes in the sample T test with the results showing that the sig (2-tailed) value is less than $0.001 \leq 0.05$, it can be concluded that the hypothesis is declared correct and there is a significant influence (H_0 is rejected and H_a accepted).

Based on the data analysis that has been carried out in accordance with the problem formulation, it can be concluded that there is an influence of the use of Quizizz learning media on student learning outcomes in the Class VIII Islamic Religious Education subject at SMP Brawijaya Smart School. It can be proven through statistical tests showing a significance result of less than 0.01, smaller than 0.05, which means there is a significant influence and H_0 is accepted and H_a is rejected. Student learning outcomes using Quizizz learning media showed an average of 75.38 while using PPT learning media showed an average of 71.58

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain (Rahman, 2022). Pendidikan sangat penting dalam berbagai aspek kehidupan karena dengan pendidikan kita dapat mengetahui ilmu pengetahuan. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa Pendidikan adalah usaha secara sadar yang dilaksanakan pendidik dan peserta didik dalam mewujudkan pembelajaran efektif secara turun temurun.

Proses pembelajaran merupakan salah satu hal penting dalam pendidikan karena dengan proses pembelajaran pendidikan bisa berjalan. Proses pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan ilmu pengetahuan baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Proses pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik sehingga hasil belajar yang diperoleh maksimal. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep dan penguasaan siswa terhadap materi yang dipelajari (Nurhayati, 2020).

Sering kita jumpai selama proses pembelajaran peserta didik merasa bosan, mengantuk dan kurang memperhatikan pembelajaran. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran yang kurang menarik sehingga peserta didik kurang fokus dalam pembelajaran tersebut. Peningkatan mutu pendidikan

dapat dilakukan dengan pembaharuan proses pembelajaran salah satunya ketepatan pemilihan media pembelajaran (Waridah, 2021). Selain proses pembelajaran faktor pendidik yang kurang kompeten juga menjadi salah satu pengaruh proses pembelajaran kurang efektif.

Dalam kurikulum merdeka guru diberi kebebasan dalam mengelola proses pembelajaran yang bisa disesuaikan dengan peserta didik dan lingkungan sekolah masing-masing. Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dapat memperjelas dalam penyampaian informasi sehingga proses dan hasil belajar siswa berjalan maksimal (Simanjuntak, 2020). Media pembelajaran mengarahkan peserta didik dalam memahami materi dan keaktifan pembelajaran. Pendidik dituntut untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif sehingga peserta didik memiliki antusias dalam belajar.

Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi dan informasi dari berbagai media dan alat pembelajaran. Semakin tinggi perkembangan teknologi, pendidik dapat berkarya serta menjadikan guru profesional dalam pembelajaran berbasis teknologi (Ramli, 2012). Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan pendidik dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran *Quizizz*.

Quizizz merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan pendidik dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini menyediakan berbagai elemen yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik seperti pemilihan profil, instrumen musik, dan tema tampilan kuis. Dalam penggunaan *Quizizz* siswa dapat melakukan latihan

soal di dalam kelas maupun di rumah dengan menggunakan media elektronik yang dapat diakses melalui link. Dalam penggunaan *Quizizz* peserta didik saling bersaing dengan teman sehingga minat belajar peserta didik meningkat (Humairoh, 2020).

Media pembelajaran *Quizizz* memberikan dampak yang baik terhadap perkembangan kognitif peserta didik. Perkembangan kognitif peserta didik sangat tergantung pada keaktifan sosial peserta didik dengan lingkungan sekitar. Dengan penggunaan media pembelajaran *Quizizz* diharapkan peserta didik semakin aktif sehingga hasil belajar yang dicapai lebih maksimal (Khaulani, 2020).

Dalam beberapa penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran bagi pendidik maupun peserta didik. Penggunaan *Quizizz* dapat meningkatkan konsentrasi dan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang didapatkan maksimal. Namun, penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat membuat peserta didik kurang konsentrasi dan tidak niat belajar sehingga hasil belajar yang didapatkan kurang maksimal (Annisa & Erwin, 2021). Dari permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal.

Menurut Sudjana (2011) hasil belajar merupakan suatu kompetensi yang dapat dicapai siswa setelah melalui proses pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru. Dari kegiatan tersebut guru mengetahui peserta didik yang sudah mampu memahami materi dan belum memahami materi. Hasil belajar yang kurang maksimal disebabkan berbagai faktor salah satunya

pembelajaran yang kurang inovatif. Proses pembelajaran yang menarik, inovatif dan aktif membuat peserta didik memiliki rasa semangat belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh maksimal.

Namun, realitas di lapangan yang dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan PPLK (Praktik Pengalaman Lapangan Kependidikan) menunjukkan bahwa masih banyak guru yang menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah. Penggunaan metode pembelajaran ini membuat siswa cepat merasa bosan, mengantuk dan kurang semangat dalam belajar. Pembelajaran seperti ini adalah pembelajaran yang berpusat pada guru (*Teacher centered*). Metode pembelajaran ini membuat siswa kurang aktif hanya bisa mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru sehingga, siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengungkapkan argumen pribadi.

SMP Brawijaya Smart School adalah sekolah SMP swasta di Kota Malang yang berdiri di bawah naungan Universitas Brawijaya Malang. Lingkungan sekolah yang nyaman dan pemanfaatan teknologi yang memadai menjadikan proses pembelajaran berjalan maksimal. Salah satu bentuk upaya guru SMP Brawijaya Smart School dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Guru bisa leluasa memilih media pembelajaran yang efektif karena sarana dan prasarana lingkungan yang memadai.

Penggunaan media pembelajaran menarik merupakan salah satu upaya guru mendorong semangat belajar siswa dalam memperoleh hasil belajar yang maksimal. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti dalam

pembelajaran Pendidikan Agama Islam guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yaitu metode ceramah. Kurang menariknya metode pembelajaran tersebut membuat peserta didik kurang semangat dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam guru kurang menguasai media pembelajaran berbasis digital dikarenakan keterbatasan umur. Sehingga, guru lebih nyaman menggunakan metode semi konvensional yaitu menggunakan media LCD proyektor untuk memutar video maupun menampilkan PPT. Dalam pembelajaran ini peserta didik cepat merasa bosan, mengantuk dan kurang fokus dalam pembelajaran. Sehingga, hasil belajar yang didapatkan kurang maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut menurut peneliti salah satu upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan proses pembelajaran yang menarik dan inovatif. Pemanfaatan fasilitas sekolah yang memadai dalam mengembangkan bahan ajar maupun media pembelajaran merupakan salah satu solusi meningkatkan hasil belajar siswa. Beralihnya strategi pembelajaran yang berpusat pada guru (*Teacher center*) dengan strategi pembelajaran yang berpusat pada murid (*Student Center*) merupakan salah satu upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital “*Quizizz*” diharapkan peserta didik berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan analisis penelitian terdahulu terdapat perbedaan penelitian. Penelitian terdahulu cenderung menggunakan media pembelajaran *Quizizz* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan terhadap mata pelajaran lain. Beberapa penelitian tersebut diantaranya: pengaruh penggunaan media

pembelajaran *Quizizz* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII SMP Islam Ma'arif 02 Kota Malang (Puspita, 2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar (Annisa & Erwin, 2021). Sedangkan penelitian yang menunjukkan pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih belum ada.

Berdasarkan penilaian tersebut peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut “**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Brawijaya Smart School**”. Sehingga tujuan penelitian ini memperoleh data penelitian yang dapat memberikan informasi dan pengetahuan mengenai pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Brawijaya Smart School.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Brawijaya Smart School dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* ?
2. Apakah terdapat pengaruh hasil belajar dalam penggunaan media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Brawijaya Smart School.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari adanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil belajar dalam penggunaan media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Brawijaya Smart School.
2. Mengetahui Apakah terdapat pengaruh hasil belajar dalam penggunaan media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Brawijaya Smart School.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan belum berdasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data (Sugiyono, 2017). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan jawaban teoritis yang bersifat sementara terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban empiris berdasarkan fakta-fakta yang ada. Dalam penelitian ini menggunakan 2 hipotesis yaitu hipotesis nol yang mengacu pada pengaruh antara variabel X yaitu media pembelajaran *Quizizz* dengan variabel Y yaitu hasil belajar siswa. Dan hipotesis kerja yang tidak mengarah pada pengaruh variabel X dan variabel Y adapun rincian dari hipotesis adalah sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Brawijaya Smart School

Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Brawijaya Smart School.

E. Kegunaan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini penulis mengharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis kepada pembaca sebagai berikut:

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, dijadikan bahan acuan, bacaan, dan referensi.

2. Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai media pembelajaran berbasis *Quizizz* dan keefektifan proses pembelajaran. Sehingga adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi dalam meningkatkan, dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

c. Bagi Pihak Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi dalam meningkatkan dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan edukatif bagi sekolah dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

d. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu pembaca dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak bosan dan jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dapat dilakukan secara mendalam dan spesifik namun dengan adanya keterbatasan waktu, tenaga, materi, ilmu dan fasilitas. Maka, penelitian ini membahas pengaruh media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Brawijaya Smart School. Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut : ★★★★★★

1. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Quizizz* untuk mengetahui dan mengukur tingkat keberhasilan dalam suatu pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
2. Hasil belajar pada penelitian ini dapat dilihat menggunakan nilai *Post Test* yang sudah dikerjakan oleh peserta didik setelah pembelajaran selesai.
3. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VIII SMP Brawijaya Smart School.

G. Definisi Operasional

Hipotesis dan variabel ini digunakan pada penelitian bertujuan agar pembahasan tidak melebar. Maka definisi operasional ini akan dipaparkan secara ringkas sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Quizizz*

Media pembelajaran *Quizizz* merupakan alat bantu proses pembelajaran menggunakan *Quizizz* yang bisa diakses secara *Online* oleh peserta didik. Media pembelajaran *Quizizz* digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran menarik dan interaktif. Media ini digunakan dalam proses pembelajaran sebagai *assessment for learning* yaitu penilaian yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran tersebut dapat mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik dan menentukan kemampuan kemajuan belajarnya.

2. Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Hasil belajar adalah kemampuan tertentu yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran meliputi aspek kognitif, psikomotorik dan afektif. Hasil belajar siswa dapat dilihat setelah proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan berbagai metode. Penggunaan media pembelajaran yang tepat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini menunjukkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan pada kelas VIII Bab 6 dengan judul “Inspirasi Al-Qur’an: IndahNya Beragama Islam Secara Moderat. Dari pembelajaran tersebut



peneliti dapat melihat ada atau tidak peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz*.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan di SMP Brawijaya Smart School sesuai dengan rumusan masalah dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Brawijaya Smart School. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang telah diberikan *Treatment* memperoleh nilai maksimal 100, nilai minimal 56 dan nilai rata-rata 79.97. Sedangkan, kelas kontrol menggunakan media pembelajaran PPT memperoleh nilai lebih rendah dari kelas eksperimen dengan nilai maksimal 94, nilai minimal 44 dan nilai rata-rata 67.43 dengan mengerjakan instrumen tes yang sama. Hasil statistik uji hipotesis menggunakan uji *Independent sample T test* yang menunjukkan hasil signifikansi kurang dari 0,001 lebih kecil dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis dinyatakan benar dan terdapat pengaruh yang signifikan dengan taraf signifikansi 5% sebagai nilai peluang adanya pengaruh dalam penelitian sehingga (H_0 ditolak dan H_a diterima).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa: Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan semangat belajar siswa

selama proses pembelajaran berlangsung sehingga hasil belajar yang diperoleh maksimal.

2. Bagi Guru: Media pembelajaran *Quizizz* dapat menjadi bahan pertimbangan dalam proses pembelajaran. Sehingga, mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan mampu menjadi media yang tepat dalam proses pembelajaran berlangsung.
3. Bagi Peneliti yang akan datang: Penelitian ini diharapkan tidak hanya dijadikan referensi saja. Namun, dapat mengembangkan kembali penelitian tersebut



DAFTAR RUJUKAN

- Aini, N. (2017). *Pengembangan Instrumen Tes Pada Ujian Semester Ganjil Kelas IX SMAN 14 Pekanbaru*. Pekanbaru. FKIP UIR. Skripsi tidak diterbitkan
- Annisa, R & Erwin, E. (2021). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*. Vol 5 (5)
- Amirullah. (2015). *Populasi dan Sampel*. Malang: Bayumedia Publishing Malang
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*. Jakarta: Guepedia
- Darajat, Z. (1948). *Ilmu Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Bulan Bintang
- Fadillah, S. (2021). *Media Pembelajaran (Cet. 1)*. Tangerang: CV Jejak.
- Fenny, S. (2021). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Statistika Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 3 Kotabumi Lampung*. *Jurnal Griya Cendekia*. Vol 7 (2), 320-328
- Hamalik, O. (2006). *Proses Belajar Mengajar (Cet 5)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamka. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. (1st edI. Yuwono, ed). <http://eprints.ulm.ac.id/6126/1/B5>.
- Humairoh. (2020). *Analisis Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Islam*. Vol 1 (1), 1-12
- Irwansyah, F, S., Sari, Helsy, I., & Aisyah, R. (2019). *Modul Media Pembelajaran*. Bandung: UIN Sunan Gunung Jati
- Johnson, B., & Christensen, L. (2008). *Educational Research (3rd ed.)*. Thousand Oaks: Sage Publication, Inc.
- Khaulani, F., Neviyarni, S., & Irdamurni, I. (2020). *Fase dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol 7 (1), 51-59.
- Mawaddah, A. W. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*. Vol 5 (5), 3110-3116
- Munadi, Y. (2011). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press.

- Nurhayati, E. (2020). *Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. Jurnal Paedagogy. Vol 7 (3), 1-6.*
- Nurvina, G. (2021). *Pendidikan Agama Islam Dalam Konteks “Merdeka Belajar”. Journal of Islamic Education: The Teacher of Civilization. Vol 2 (2), 2-18*
- Rahman, Abd. (2022). *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan. Jurnal Al-Urwatul Wutsqa. Vol. 2 (1), 1-8.*
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran (Cet.1).* Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rangkuti, A. Z. (2017). *Faktor Lingkungan dan Perilaku yang Berhubungan Dengan Kejadian Malaria di Kecamatan Panyabungan Mandailing Natal Sumatera Utara. Jurnal Balaba. Vol 13 (1), 1-10*
- Setiawan, A. (2016). *Relevansi Pendidikan Akhlak di Masa Modern Perspektif Bediuzzaman Sainursi. Syamil, Vol 4(2), 107.*
- Simanjuntak, M. (2020). *Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. Jurnal Bahasa Indonesia Prima. Vol 2 (2), 106-112.*
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudijono, A. (2013). *Pengantar Evaluasi Pendidikan.* Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: PT Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2013). *Metode penelitian pendidikan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supriyono. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. Jurnal Pendidikan Dasar Edustream. Vol 2(1), 43-48.*
- Solikah, H. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020.* Surabaya: FBS UNESA. Skripsi tidak diterbitkan.

- Susilowati, E. (2018). *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa SD Melalui Model Realistic Mathematic Education (RME) Pada Siswa Kelas IV Semester I Di SD Negeri 4 Kradenan Kecamatan Kradenan Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2017/2018*. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*. Vol 4 (1)
- Susilowati. (2020). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Think Pair and Share Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II di SD Tarbiyatul Islam Kertosari Babadan Ponorogo Tahun Ajaran 2019/2020*. Ponorogo: FTIK IAIN Ponorogo. Skripsi tidak diterbitkan.
- Usmadi. (2020), *Pengujian Persyaratan Analis*. *Inovasi Pendidikan*, Vol 7 (1), 50-62.
- Utari, D. P. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VIII SMP Islam Ma'arif 02 Kota Malang*. Malang: FAI Unisma. Skripsi tidak diterbitkan.
- Waridah, W. (2021). *Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz Pada Muatan Pelajaran IPA Materi Siklus Hidup Kelas VI A MIN 1 Yogyakarta Tahun Pelajaran 2020/2021*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. Vol 1 (2), 1-11.
- Widi, R. (2011). *Uji Validitas dan Reliabilitas dalam Penelitian Epidemiologi Kedokteran Gigi*. *Stomatognatic (J.K.G. Unej)*, Vol 8(1), 27–34.
- Wulandari, A. R. (2014). *Efektivitas Permainan Trivial Pursuit Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*. Bandung. FPBS UPI. Skripsi tidak diterbitkan.