

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZZ UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS X
SMA N 1 SERUWAY ACEH TAMIANG**

SKRIPSI

Disusun Oleh :

M. RAFIQIH LAZUARDI

NIM. 220201103

**Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**KEMENTRIAN AGAMA REBUPLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR RANIRY
DARUSSALAM BANDA ACEH
2026 M/ 1448 H**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
sebagai Beban Studi Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Islam

M. Rafiqih Lazuardi

NIM: 220201103

Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

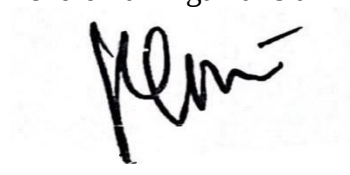
Disahkan oleh:

Pembimbing



Dr. Saifullah Maysa, S.Ag, M.A.
NIP. 197505102008011001

Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam



Prof. Dr. Marzuki, S.Pd.I., M.S.I
NIP. 198401012009011015

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS X SMA N 1 SERUWAY ACEH TAMIANG

SKRIPSI

Telah Diuji dan Dipertahankan di depan Tim Penguji Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Agama Islam

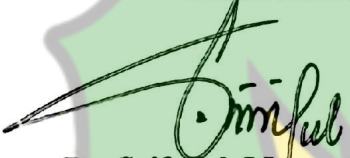
Pada Hari/Tanggal

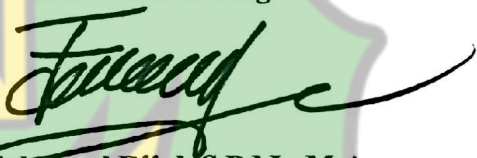
Selasa, 04 Agustus 2026 M
20 Safar 1448 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua Sidang

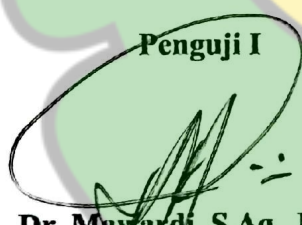
Sekretaris Sidang


Dr. Saifullah Maysa, S.Ag., M.A.
NIP. 197505102008011001


Dr. Fahkhrul Rijal, S.Pd.I., M.A.
NIP. 198904232025211007

Penguji I

Penguji II


Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd.
NIP. 196905141994021001


Dr. Husnizar, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197103272006041007

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Saiful Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Rafiqih Lazuardi
Nim : 220201103
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan
Judul Artikel : Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas X SMA N 1 Seruway Aceh Tamiang

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah dan karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak siapapun.

Banda Aceh, 04 Agustus 2026
Yang Menyatakan,



M. Rafiqih Lazuardi
NIM. 220201103

KATA PENGANTAR



Segala puji serta syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dianugerahi ilmu pengetahuan, kesempatan, kesehatan, dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas X SMA N 1 Seruway Aceh Tamiang” ini sebagai salah satu syarat untuk menyusun skripsi. Shalawat dan salam juga disampaikan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW. Serta sahabat dan keluarganya, yang senantiasa berkorban dalam menyebarkan Agama Islam.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah berusaha semaksimal mungkin sesuai dengan kemampuan dan pengalaman yang penulis miliki. Namun penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, kerendahan hati penulis mengharap adanya pandangan pikiran, berupa kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan penulisan ini. Pada kesempatan ini, perkenankan penulis mengucapkan ribuan terima kasih dan penghargaan yang setinggi tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta seluruh staf-stafnya.
2. Bapak Dr. Marzuki, S. Pd.I., M.S.I. selaku ketua program studi pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
3. Bapak Dr. Saifullah Maysa, S.Ag, M.A. Selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga untuk membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibuk Dr. Hayati M.Ag. Selaku dosen pembimbing akademik yang senantiasa membimbing dan mengarahkan sehingga penulis mendapatkan pencerahan terhadap skripsi ini.
5. Bapak Tengku Muhammad Nasir. S.Pd Selaku Kepala Sekolah SMA N 1 Seruway, serta seluruh Guru SMA N 1 Seruway yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis beserta siswa/siswi yang telah membantu penulis dalam pengumpulan data penelitian dalam penulisan skripsi.
6. Kedua orang tua tersayang, Ayah Abdullah, A.Md dan Umi Nurhamidah, S.Sos. Terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala pengorbanan dan ketulusan yang diberikan serta telah mendidik dan membesarkan penulis dalam limpahan kasih sayang. Terima kasih apa yang telah diberikan kepada penulis tidak bisa dibandingkan dan digantikan dengan apapun. Tak kenal Lelah dalam

mendoakan, mengusahakan, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.

7. Terima kasih kepada Kakak saya Anisa Luthfiana, S.T., M.T. atas dukungan, perhatian serta kesediaan dalam membantu pembuatan skripsi ini hingga selesai.



Banda Aceh, 12 Mei 2026

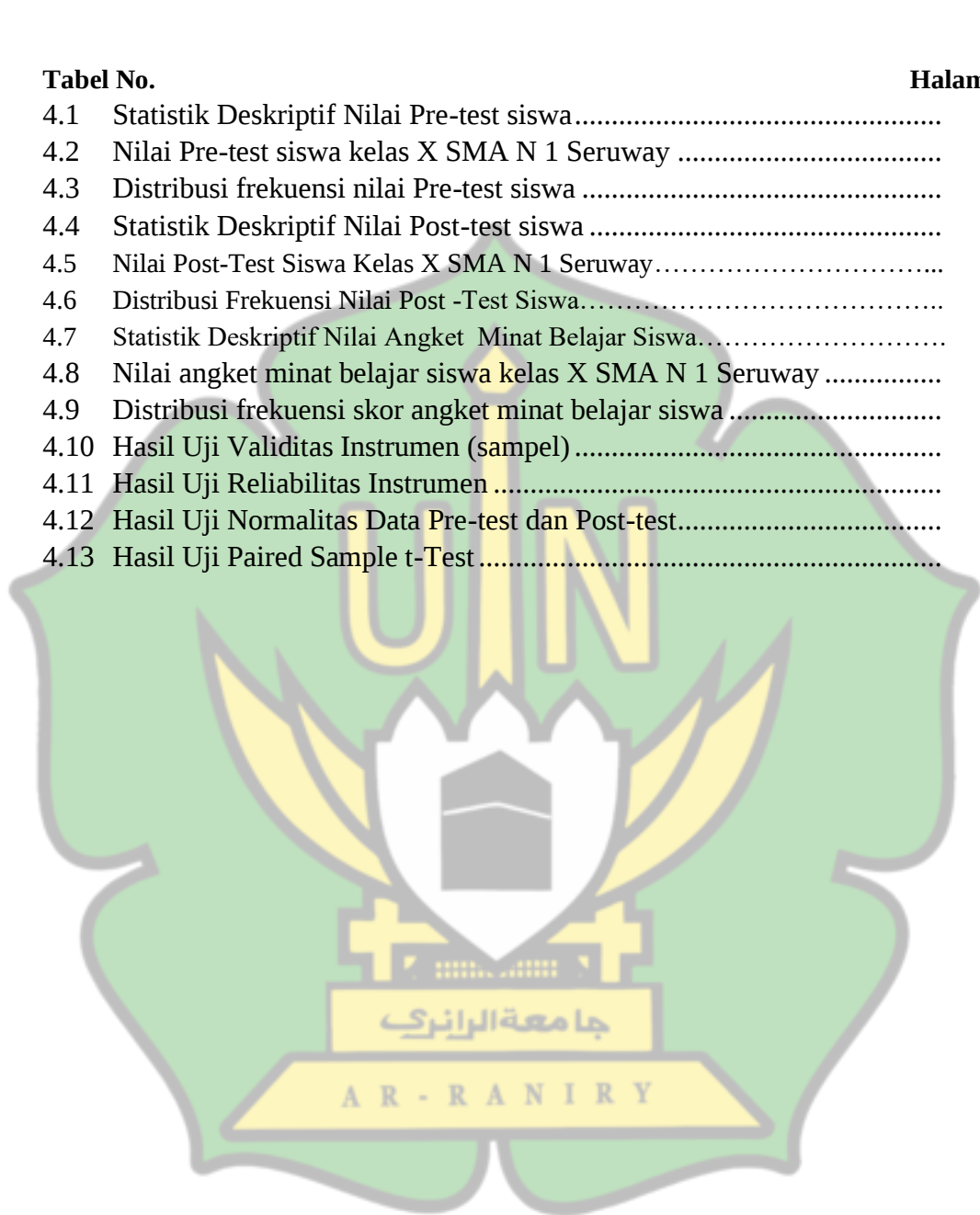
M. Rafiqih lazuardi
NIM 220201103

DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Pengesahan.....	ii
Lembar Pengesahan Sidang.....	iii
Surat Pernyataan Keaslian Karya Ilmiah	iv
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel.....	x
Daftar Gambar	xi
Abstrak.....	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Hipotesis.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Definisi Operasional.....	6
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Efektifitas Pembelajaran	18
B. Hasil Belajar Siswa	24
C. Minat Belajar.....	26
D. Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran.....	26
E. Kendala dan Keuntungan Penerapan Aplikasi Quizizz	34
F. Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Penggunaan Aplikasi Quizizz.....	36
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian.....	42
B. Populasi dan Sampel.....	44
C. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	45
 BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	49
B. Deskripsi Data Penelitian.....	50
C. Analisis Data	58
D. Pembahasan.....	62
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	75
B. Saran.....	76
DAFTAR KEPUSTAKAAN	80
LAMPIRAN-LAMPIRAN	82

DAFTAR TABEL

Tabel No.	Halaman
4.1 Statistik Deskriptif Nilai Pre-test siswa.....	51
4.2 Nilai Pre-test siswa kelas X SMA N 1 Seruway	51
4.3 Distribusi frekuensi nilai Pre-test siswa	52
4.4 Statistik Deskriptif Nilai Post-test siswa	53
4.5 Nilai Post-Test Siswa Kelas X SMA N 1 Seruway	55
4.6 Distribusi Frekuensi Nilai Post -Test Siswa.....	55
4.7 Statistik Deskriptif Nilai Angket Minat Belajar Siswa.....	57
4.8 Nilai angket minat belajar siswa kelas X SMA N 1 Seruway	56
4.9 Distribusi frekuensi skor angket minat belajar siswa	57
4.10 Hasil Uji Validitas Instrumen (sampel)	60
4.11 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	60
4.12 Hasil Uji Normalitas Data Pre-test dan Post-test.....	61
4.13 Hasil Uji Paired Sample t-Test	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar No.	Halaman
4.1 Distribusi Frekuensi Nilai Pre-Test Siswa.....	53
4.2 Distribusi Frekuensi Nilai Post-Test Siswa.....	55
4.3 Skor angket minat belajar siswa kelas X SMA N 1 Seruway Aceh Tamiang.....	61



ABSTRAK

Nama : M. Rafiqih Lazuardi
Nim : 220201103
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam
Judul : Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas X SMA N 1 Seruway Aceh Tamiang
Pembimbing : Dr. Saifullah Maysa, S.Ag, M.A
Kata Kunci : Efektivitas Aplikasi Quizizz, Hasil Belajar Siswa, Minat Belajar Siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMA N 1 Seruway Aceh Tamiang. Latar belakang penelitian ini didasari oleh masih rendahnya minat belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang cenderung monoton, kurang variatif, dan belum sepenuhnya memanfaatkan perkembangan teknologi pendidikan. Dalam kondisi tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Aplikasi *Quizizz* hadir sebagai salah satu solusi pembelajaran berbasis digital yang memadukan unsur kuis interaktif dan permainan sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar siswa. Melalui fitur skor, peringkat, dan umpan balik langsung, *Quizizz* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta membantu siswa memahami materi secara lebih cepat dan mudah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa karena membuat mereka lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan setelah penerapan *Quizizz* karena siswa menjadi lebih fokus, termotivasi, dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Meskipun demikian, dalam penerapannya masih ditemukan beberapa hambatan, seperti keterbatasan perangkat, jaringan internet yang kurang stabil, serta perbedaan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi. Namun secara umum, penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi *Quizizz* efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam karena mampu meningkatkan minat belajar, hasil belajar, dan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum Pendidikan Agama Islam memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan karakter, tingkah laku, dan spritual siswa. Pendidikan Agama Islam memiliki beberapa mata pelajaran salah satunya adalah mata pelajaran Fikih, mata Pelajaran Fikih memiliki peran utama dalam memberikan ilmu mengenai hukum-hukum islam yang dapat di aplikasikan dalam kehidupan sehari-hari misalnya ilmu ibadah, muamalah, dan kehidupan bersosial. Salah satu materi yang menjadi landasan pokok dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam ialah haji dan umroh. Namun, dari beberapa penelitian yang telah dilakukan nilai mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tingkat SMA masih tergolong rendah. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi hal tersebut ialah penggunaan teknik pembelajaran yang masih monoton dan membosankan dimata siswa, sehingga tidak menimbulkan semangat di diri siswa dan mengurangi partisipasi aktif siswa.¹ Metode ceramah sering digunakan dalam proses pembelajaran karena memungkinkan guru menyampaikan materi kepada banyak peserta didik dalam waktu yang relatif singkat dan membantu menjelaskan konsep awal secara langsung. Metode ini termasuk pendekatan pembelajaran konvensional yang umum digunakan di kelas. Namun, penggunaan metode ceramah secara terus-menerus

¹ Novi Puspitasari, dkk.. "Peran Pendidikan Agama Islam terhadap Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik." *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 3, No. 1, 2022. Vol. 3. No. 1, 2022. <https://doi.org/10.30863/attadib.v3i1.2565>

dapat membuat pembelajaran berpusat pada guru. Peserta didik cenderung menjadi pendengar pasif, kurang memiliki kesempatan untuk bertanya, mengemukakan pendapat, atau menguji pemahamannya secara langsung. Kondisi ini juga menyulitkan guru mengetahui apakah seluruh peserta didik benar-benar memahami materi yang telah dijelaskan. Salah satu solusi yang dapat digunakan ialah aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* dapat dimanfaatkan untuk membuat kuis interaktif setelah penjelasan materi, sehingga peserta didik tidak hanya mendengarkan, tetapi juga mengingat kembali dan menerapkan pengetahuan yang baru diperoleh. Guru dapat melihat hasil jawaban peserta didik untuk mengenali materi yang masih belum dipahami, sedangkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Dengan demikian, penggunaan *Quizizz* dapat menjadi pelengkap metode ceramah. Kombinasi penjelasan singkat dari guru dan kuis interaktif membantu pembelajaran menjadi lebih bervariasi, mengurangi kejenuhan, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Berbagai kajian terdahulu memberikan informasi bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran mampu memberikan peningkatan pada hasil belajar. Selanjutnya penelitian yang dilakukan untuk memberikan pembuktian bahwa integritasi media interaktif mampu memberikan bantuan dalam pemahaman materi secara lebih baik dan cepat pada siswa.²

Sedangkan, penelitian yang membahas tentang penggunaan media berbasis

² Heny Astuti, dkk.. "Improving Students' Reading Comprehension by Using Integrated Multimedia in MAN 1 Bandar Lampung." *International Journal of Current Science Research and Review*. Vol. 07. No. 12, 2024. <https://doi.org/10.47191/ijcsrr/V7-i12-38>

game untuk pembelajaran matematika dari penelitian tersebut ditemukan adanya peningkatan signifikan dalam memotivasi peran siswa.³ Namun, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada mata pelajaran umum, belum pernah membahas secara mendalam pelajaran yang bersifat normatif seperti mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sehingga timbulkannya kekurangan dari kajian-kajian literatur tersebut, dimana belum adanya bukti empiris yang menunjukkan bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis digital, seperti aplikasi *Quizizz*, dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam di jenjang SMA.

Quizizz merupakan aplikasi yang terdapat pada salah satu platform pembelajaran berbasis kuis interaktif yang dikembangkan dengan metode pendekatan *game-based learning*.⁴ Aplikasi ini dapat digunakan secara efektif dalam proses belajar dan mengajar dimana guru dapat memberikan beberapa soal.

Dengan materi yang diajarkan secara real-time dengan tampilan yang menarik disertai fitur skor sehingga meningkatkan semangat belajar siswa. Kelebihan inilah yang menjadikan aplikasi *Quizizz* sebagai aplikasi yang sangat diminati dalam proses belajar dan mengajar, aplikasi ini berpotensi meningkatkan pengalaman belajar yang menarik.

Namun, dibalik berbagai keunggulan yang telah dipaparkan diatas. Aplikasi

³ Yu Yifan, dkk., “Enhancing Primary School Students’ Motivation in Mathematics Through Game-Based Learning (GBL),” 2024. https://doi.org/10.1007/978-3-031-52303-8_19

⁴ Pohan, Muhammad Munawir, dkk.. “Implementasi Media Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar pada Teks Negosiasi Siswa SMK Pemda Rantauprapat,” *Altifani : Jurnal Pengabdian Masyarakat Ushuluddin, Adab, dan Dakwah*, Vol. 4, No. 1, 2024. <https://doi.org/10.32939/altifani.v4i1.4048>

Quizizz juga memiliki beberapa kekurangan. Seperti sulitnya jaringan di sekolah-sekolah tertentu atau tidak adanya fasilitas yang memadai secara teknologi bagi para siswa. Selain itu, siswa juga akan lebih cenderung untuk berkompetisi mendapat perolehan skor dibandingkan pemahaman mengenai materi yang telah diajarkan. Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, tujuan yang diharapkan adalah pemahaman konseptual dan kontekstual terhadap hukum Islam, hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi siswa.⁵

Beberapa peneliti telah menunjukkan keefektifitasan penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam proses belajar mengajar. telah menemukan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat berperan meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran pendidikan agama islam ditingkat SMA.⁶

Penelitian serupa juga telah dilakukan untuk pemaparan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih harus dieksplorasi secara lebih lanjut.⁷ Penelitian ini penting untuk mengetahui apakah pendekatan berbasis teknologi seperti *Quizizz* mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Jikalau terbukti efektif maka penelitian ini

⁵ Willyuddin Dhani, dkk., "Permasalahan Sekolah Modern dan Tantangan yang Dihadapinya," *joernal TSAQOFAH*, vol. 3, no. 5, Jul. 2023. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i5.1475>

⁶ Qurroti A'yun, dkk., "Effectiveness of Using the Quiz Application in Islamic Religious Education," *International Journal of Science Education and Cultural Studies*. Vol. 1. No. 1, 2022. <https://doi.org/10.58291/ijsecs.v1i1.23>

⁷ Muhammad Hanif.. dkk., "The Use of Quiz Application on Islamic Education (PAI) Learning in the New Normal Era," *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, Vol. 27. No. 2, 2022. <https://doi.org/10.24090/insania.v27i2.6918>

dapat menjadi solusi yang menarik bagi guru Pendidikan Agama Islam diberbagai sekolah.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah saya paparkan, penulis tertarik untuk mengangkat topik penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas X SMA N 1 Seruway Aceh Tamiang” . dimana penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai peran aktif pengembangan strategi pembelajaran berbasis Quizizz dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dapat diambil dari latar belakang yang telah diuraikan ialah sebagai berikut:

1. Apakah pengaplikasian Quizizz dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa?
2. Bagaimana efektivitas pengaplikasian Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMA Negeri 1 Seruway Aceh Tamiang?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis keefisienan aplikasi Quizizz dalam proses meningkatkan minat belajar siswa.

2. Agar mengetahui keefektifan penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMA N 1 Seruway Aceh Tamiang.

D. Hipotesis

Hipotesis berfungsi sebagai jawaban sementara untuk permasalahan yang di yang diteliti dalam kegiatan penelitian.

H_a (hipotesis alternatif): Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pai di kelas X SMA Negeri 1 Seruway Aceh Tamiang.

H_0 (hipotesis nol): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pai di kelas X SMA Negeri 1 Seruway Aceh Tamiang.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini meliputi:

1. Memberikan inovasi pembelajaran yang menarik bagi siswa kelas X SMA Negeri 1 Seruway Aceh Tamiang dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Meningkatkan motivasi dan semangat belajar para siswa dalam memahami pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.

F. Definisi Operasional

1. Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

Adapun yang dimaksud dengan efektivitas didalam penelitian ini ialah

keberhasilan suatu metode atau media pembelajaran khususnya *Quizizz* dalam mencapai tujuan instruksional yang telah ditargetkan.⁸ Dalam hal ini, penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media berbasis teknologi bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Efektivitas ini tidak hanya dilihat dari sisi hasil akhir berupa nilai siswa, tetapi juga dari proses pembelajaran itu sendiri, seperti keterlibatan siswa, perhatian mereka terhadap materi, serta respon siswa terhadap bentuk penyampaian materi melalui aplikasi.

Zaman semakin berkembang sehingga, efektivitas sangat bergantung erat dengan penggunaan media digital yang mampu memberikan semangat belajar untuk meningkatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. *Quizizz*, sebagai platform berbasis kuis interaktif, menghadirkan suasana belajar yang berbeda dari metode konvensional seperti ceramah. Melalui penyajian kuis dengan elemen permainan (gamifikasi), aplikasi ini memunculkan semangat kompetisi sehat yang mendorong siswa lebih aktif dan tertarik untuk terlibat dalam proses belajar. Oleh karena itu, efektivitas *Quizizz* juga akan dilihat dari kemampuan aplikasi ini dalam membentuk motivasi belajar siswa yang lebih tinggi.

Adapun cara mengetahui keefektivitasan aplikasi *Quizizz* secara objektif dapat dilakukan dengan pendekatan kuantitatif yang menggunakan data nilai hasil

⁸ N. Ismi Lestari.. “*The Effectiveness Of Using Quizizz Learning Media To Improve History Learning Achievement For Academic Year 2022/2023.*” *Satmata: Journal of Historical Education Studies*, 2023. <https://doi.org/10.61677/satmata.vi.29>

pre-test dan post-test siswa.⁹ Dimana, nilai dari tes tersebut akan mendefinisikan sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa dalam penggunaan aplikasi *Quizizz*. Jika didapatkan perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah pengaplikasian, maka dapat ditarik asumsi bahwa aplikasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, dalam prosesnya juga diperlukan data kualitatif yang berupa proses pengamatan kegiatan belajar siswa dan tanggapan mereka terhadap metode pembelajaran yang diterapkan.

Selain itu, efektivitas juga dapat diukur dari persepsi siswa yang dikumpulkan menggunakan kuesioner. Dimana, kuesioner ini memuat tanggapan siswa mengenai penggunaan aplikasi *Quizizz*. Tujuan yang diinginkan adalah untuk memastikan bahwa aplikasi *Quizizz* dapat digunakan dalam proses pembelajaran secara efektif.

2. Hasil Belajar Siswa

Keberhasilan proses pembelajaran dilihat dari hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, hasil belajar ditinjau pada pemahaman siswa mengenai materi haji dan umroh dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMA Negeri 1 Seruway Aceh Tamiang. Dimana konsep pembelajaran yang ditinjau ialah perubahan perilaku siswa yang ditunjukkan dari peran aktifnya dan penguasaan pengetahuan yang dapat dilihat dari nilai hasil akhir siswa. Oleh karena itu, hasil belajar akan menjadi indikator utama. Yang menunjukkan sejauh mana aplikasi

⁹ Aprilla Putri, dkk.. "Efektifitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa," *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, Vol. 10, No. 2, 2024. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v10i2.6573>

Quizizz efektif dalam mencapai tujuan instruksional yang telah dirancang. Nilai hasil akhir pembelajaran siswa merupakan tolak ukur dalam penentuan keberhasilan pengaplikasian *Quizizz*.

Namun, dalam proses pembelajaran masih terdapat beberapa kendala yang dapat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Salah satu penyebabnya adalah penerapan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional sehingga kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Proses pembelajaran yang lebih banyak berpusat pada guru dengan metode ceramah dapat menyebabkan rendahnya minat dan partisipasi siswa, serta membuat siswa mengalami hambatan dalam memahami materi yang diberikan. Hal tersebut pada akhirnya dapat memengaruhi tingkat pemahaman siswa dan berdampak pada hasil belajar yang belum optimal.

Upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* merupakan media pembelajaran berbentuk kuis interaktif yang mengintegrasikan kegiatan belajar dengan konsep permainan atau gamifikasi. Melalui berbagai fitur seperti pemberian skor, papan peringkat, serta umpan balik secara langsung, *Quizizz* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

Hasil belajar pada penelitian ini merupakan salah satu variabel utama yang digunakan untuk mengukur efektivitas penerapan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Perubahan hasil belajar siswa dapat dilihat melalui perbandingan kemampuan mereka sebelum dan setelah menggunakan aplikasi *Quizizz*. Jika terjadi peningkatan nilai setelah penggunaan media pembelajaran tersebut, hal ini menunjukkan bahwa *Quizizz* memberikan dampak positif dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa

3. Minat Belajar siswa

Dalam proses belajar mengajar minat belajar siswa merupakan komponen penunjang yang sangat penting. Minat belajar merupakan ketertarikan siswa terhadap suatu materi pembelajaran yang dapat dipengaruhi oleh dorongan eksternal dan internal. Dimana, dorongan eksternal yang dapat dilakukan ialah dengan mengupgrade cara penyampaian, interaksi guru, serta alat bantu pembelajaran yang digunakan.¹⁰ Salah satunya dengan penggunaan aplikasi *Quizizz*. Minat belajar diartikan sebagai dorongan internal siswa untuk berpartisipasi aktif, menyelesaikan tugas belajar, dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Penggunaan aplikasi *Quizizz* mampu menimbulkan minat belajar siswa yang tinggi dalam proses belajar. Dimana, pada umumnya metode tradisional yang diajarkan di sekolah-sekolah ialah dengan metode ceramah sehingga menimbulkan

¹⁰ Maharani Firdza Ramdhani Uno,dkk ..“Membuka Potensi: Menyelidiki Dampak Minat Belajar terhadap Motivasi Belajar di Kalangan Remaja Kelas 2 Sekolah Menengah Pertama,” *JIWA: Jurnal Psikologi Indonesia*. Vol. 1, No. 2, 2023. <https://doi.org/10.30996/jiwa.v1i2.9915>

rasa bosan pada siswa. Gamifikasi dalam *Quizizz* memberikan sensasi tantangan dan hadiah instan dalam bentuk skor dan peringkat, yang menurut banyak studi psikologi Pendidikan, mampu membentuk minat intrinsik dan ekstrinsik secara bersamaan. Oleh karena itu, indikator keberhasilan tidak hanya dari aspek kognitif (nilai), tetapi juga dari tingkat minat yang dapat diukur melalui kuesioner persepsi siswa.

Berdasarkan latar belakang penelitian, salah satu kendala yang ditemukan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah masih digunakannya metode pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga berpotensi menyebabkan rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah membuat siswa cenderung menjadi penerima informasi secara pasif, sehingga antusiasme dan keaktifan mereka selama proses pembelajaran masih kurang optimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa guru perlu melakukan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan media yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* mampu meningkatkan minat belajar siswa karena dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya menjadi pihak yang menerima materi, tetapi juga berpartisipasi secara aktif melalui kegiatan pembelajaran yang interaktif. Melalui fitur kuis yang tersedia, siswa memperoleh kesempatan untuk menjawab soal, melihat hasil secara langsung, serta mengetahui dan memperbaiki kesalahan dari jawaban yang diberikan. Adanya keterlibatan langsung tersebut dapat mendorong motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan lebih

antusias dan berusaha mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Selain penggunaan media pembelajaran, peningkatan minat belajar siswa juga dipengaruhi oleh suasana belajar yang dibangun oleh guru. Guru berperan dalam menentukan metode, strategi, serta media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Pemanfaatan media digital seperti *Quizizz* dapat menjadi salah satu alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton. Dalam penelitian ini, tingkat minat belajar siswa diketahui melalui tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dikumpulkan melalui instrumen angket.

Dengan demikian, minat belajar siswa merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Peningkatan minat belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan siswa, tetapi juga oleh metode, media, dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penggunaan aplikasi *Quizizz* diharapkan mampu menjadi solusi untuk menciptakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

4. Pendidikan Agama Islam di SMA

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan bagian integral dalam kurikulum Pendidikan di Indonesia, termasuk di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) Pembelajaran Pendidikan Agama Islam bertujuan tidak hanya untuk memberikan pengetahuan tentang ajaran agama Islam, tetapi juga membentuk

karakter siswa agar memiliki akhlak mulia dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai ajaran agama Islam. Melalui pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat memahami dan mengamalkan prinsip-prinsip Islam dalam kehidupan sehari-hari, serta berinteraksi dengan masyarakat dalam bingkai agama yang benar. Oleh karena itu, Pendidikan Agama Islam di SMA memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter generasi muda.

Materi Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMA terdiri dari berbagai pembahasan yang saling berhubungan dan mendukung pemahaman siswa terhadap ajaran Islam. Pada materi Al-Qur'an dan Hadis, siswa mempelajari berbagai ayat serta hadis yang menjadi pedoman dalam menjalani kehidupan, seperti anjuran untuk menuntut ilmu, melakukan kebaikan, mempererat hubungan persaudaraan, dan menjauhi perbuatan yang tidak baik. Sementara itu, dalam pembelajaran akidah, siswa diajarkan tentang dasar-dasar keimanan melalui rukun iman agar semakin memperkuat keyakinan kepada Allah SWT. Selain itu, materi akhlak diberikan untuk membentuk karakter yang baik, seperti memiliki sikap rendah hati, menghormati sesama, serta menjaga ucapan dan tindakan. Pembelajaran fikih juga membantu siswa memahami berbagai aturan dalam Islam, terutama yang berkaitan dengan ibadah dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pada pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA, guru berperan sebagai pendidik yang tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga menjadi contoh dalam menerapkan nilai-nilai agama. Guru bertugas membimbing siswa agar mampu memahami serta mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan

sehari-hari. Untuk meningkatkan minat belajar siswa, pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti diskusi, kegiatan tanya jawab, praktik ibadah, aktivitas sosial, maupun pembelajaran yang menghubungkan materi agama dengan permasalahan nyata. Dengan pendekatan yang tepat, siswa tidak hanya memahami teori agama, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilainya dalam kehidupan.

Meskipun memiliki peran penting, Pendidikan Agama Islam di SMA masih menghadapi berbagai hambatan. Sebagian siswa terkadang kurang tertarik mempelajari agama karena menganggapnya hanya sebagai materi pembelajaran biasa. Selain itu, perkembangan media sosial, masuknya budaya luar, serta pengaruh lingkungan pergaulan dapat memengaruhi pola pikir dan perilaku remaja. Oleh sebab itu, pembelajaran Pendidikan Agama Islam perlu dikemas secara kreatif, menarik, dan sesuai dengan kondisi siswa agar ajaran Islam dapat dipahami serta diterapkan secara nyata dalam kehidupan.

Seiring dengan perkembangan zaman, pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA menghadapi berbagai tantangan yang perlu diatasi, terutama terkait dengan relevansi materi ajar dan metode pembelajaran yang digunakan. Salah satu tantangan utama adalah bagaimana mengaitkan ajaran agama Islam dengan kehidupan siswa yang semakin terpengaruh oleh kemajuan teknologi dan globalisasi. Dalam konteks ini, penting bagi guru Pendidikan Agama Islam untuk menggunakan pendekatan yang kontekstual, menghubungkan materi ajar dengan pengalaman dan kebutuhan siswa, agar pembelajaran menjadi lebih

bermakna dan menarik¹¹.

Secara keseluruhan, Pendidikan Agama Islam di SMA berperan penting dalam membentuk generasi yang memiliki keseimbangan antara kemampuan akademik, spiritual, dan moral. Melalui pembelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa diharapkan mampu menjadi individu yang memiliki keimanan yang kuat, berperilaku baik, bertanggung jawab, serta mampu memberikan pengaruh positif bagi lingkungan sekitar. Pendidikan Agama Islam tidak hanya berfungsi sebagai mata pelajaran di sekolah, tetapi juga menjadi pedoman bagi siswa dalam menjalani kehidupan dan membangun masyarakat yang lebih baik.

G. Kajian Terdahulu Yang Relevan

Berbagai kajian terdahulu yang relevan mengenai pemanfaatan aplikasi Quizizz sudah sangat banyak diterapkan salah satunya dimana Penggunaan aplikasi Quizizz terbukti secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks negosiasi.

Penelitian menunjukkan bahwa Quizizz mampu mendorong motivasi dan pemahaman siswa khususnya di SMK Pemda Rantauprapat, sehingga partisipasi dan capaian belajar mereka meningkat. Umpan balik yang diberikan secara langsung oleh aplikasi membantu siswa memperbaiki kesalahan secara real-time, mendukung pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Namun, tantangan seperti ketersediaan perangkat dan keterbatasan akses internet perlu diatasi agar

¹¹ Violita Rahmawati, Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA, *Jurnal Dinamika Pendidikan Nusantara*, Vol. 6, No. 1, 2025. <https://ejournals.com/ojs/index.php/>

efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam lingkungan pendidikan dapat dioptimalkan sepenuhnya.

Selain itu, juga telah melakukan penelitian mengenai penggunaan *Quizizz* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Setelah penerapan aplikasi tersebut dalam proses pembelajaran, rata-rata nilai siswa meningkat hingga mencapai 78,60, yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan akademik yang cukup berarti. Selain itu, perhitungan nilai gain sebesar 0,478 mengindikasikan peningkatan yang berada pada kategori sedang, yang berarti siswa mengalami perkembangan pemahaman yang cukup baik setelah pembelajaran menggunakan *Quizizz*. Analisis statistik menggunakan uji paired sample t-test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,001. Nilai ini jauh di bawah ambang batas signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan tersebut bukan terjadi secara kebetulan, melainkan memang disebabkan oleh penggunaan aplikasi *Quizizz*. Hasil ini memperkuat argumen bahwa integrasi teknologi digital, khususnya platform pembelajaran berbasis kuis seperti *Quizizz*, dapat merangsang minat belajar siswa serta mendorong mereka untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Penelitian selanjutnya meninjau efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi hasil belajar siswa, penelitian tersebut menghasilkan penggunaan aplikasi *Quizizz* sangat efektif dalam mengevaluasi hasil belajar siswa. Fitur-fitur yang dimiliki aplikasi ini mempermudah proses evaluasi baik bagi guru

maupun siswa, sehingga menjadi alternatif yang praktis dan hemat biaya dibandingkan metode evaluasi tradisional berbasis kertas. Selain itu, *Quizizz* juga mampu meningkatkan minat siswa selama mengikuti kuis, yang pada akhirnya dapat berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar. Secara keseluruhan, aplikasi ini berfungsi sebagai media yang tepat untuk menilai kinerja siswa sekaligus mendorong keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Penelitian penggunaan *Quizizz* juga dilakukan oleh Siti Fatimah dimana penelitian ini meninjau pengaruh penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di kelas VII SMP Negeri 3 bahorok, penelitian ini menghasilkan bahwa aplikasi *Quizizz* memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Negeri 3 Bahorok. Setelah enam minggu penerapan, rata-rata nilai tes siswa meningkat dari 65 menjadi 85, dan persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) naik dari 50% menjadi 82%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* secara efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa, daya ingat terhadap materi, motivasi belajar, serta partisipasi mereka dalam kegiatan pembelajaran¹².

Dengan demikian, penerapan teknologi seperti *Quizizz* dalam pembelajaran matematika terbukti mampu menjadikan kegiatan belajar lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, *Quizizz* juga membangun suasana kompetitif yang sehat, membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat.

¹² Feskariyani, dkk..E. *Advantages of Learning Islamic Religious Education With the Quiziz App. Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan di Bidang Administrasi Pendidikan*, Vol. 13, No 1, 2025. <https://doi.org/10.33394/vis.v13i1.14543>

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Efektifitas Pembelajaran

Di pembelajaran untuk mencapai tingkat keberhasilan suatu proses yang telah ditetapkan dengan menggunakan konsep pembelajaran efektivitas. Di dalam pembelajaran mencakup proses yang terjadi, seperti keterlibatan siswa, guru dan siswa berinteraksi, serta meningkatkan pemahaman peserta didik menggunakan metode pembelajaran.¹ Dalam pembelajaran dapat dilihat efektivitas melalui beberapa indikator, yaitu:

1. Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Indikator dalam menilai efektivitas dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan ketercapaian tujuan pembelajaran. Di dalam Pendidikan kemampuan yang harus dimiliki siswa merujuk pada tujuan pembelajaran, yang biasanya dirumuskan menggunakan kompetensi dasar (KD) dan indikator pencapaian kompetensi.²

2. Keterlibatan Aktif siswa

Dalam suatu proses pembelajaran menentukan efektivitas keterlibatan aktif siswa menjadi salah satu tolak ukur yang sangat penting. Dalam pembelajaran modern, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru melainkan secara individu

¹ Alvira dkk., Analisis Permasalahan Belajar: Faktor-Faktor Efektivitas Proses Pembelajaran Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 2, No 1, 2023. 2023. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i1.1186>

² Utari, dkk., Analisis Kesesuaian SKL, KI, KD, dan Indikator Kurikulum PAI. *Al-Ihda': Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, Vol. 19, No2, 2024. <https://doi.org/10.55558/alihda.v19i2.138>

yang aktif berperan dalam membangun pemahaman melalui pengalaman belajar. Dalam interaksi yang dinamis antara siswa dan guru menunjukkan keterlibatan tersebut, serta lingkungan belajar di sekitarnya.

Dalam kegiatan pembelajaran keikutsertaan peserta didik baik secara fisik maupun mental dapat dimaknai sebagai keterlibatan aktif siswa. Keikutsertaan ini tidak hanya sebatas hadir di kelas, tetapi juga siswa mampu memahami, mengolah, serta mampu memberikan respon terhadap materi yang dipelajari. Keterlibatan aktif siswa dapat dilihat dari beberapa aspek berikut :

a. Keterlibatan Kognitif

Berhubung dengan proses berpikir siswa dalam memahami materi yang dipelajari keterlibatan kognitif ini sangat penting. Siswa yang memiliki keaktifan kognitif akan terlihat dari upayanya dalam menganalisis, Mengaitkan berbagai konsep, serta menyelesaikan masalah yang diberikan. Contohnya, siswa mampu mengulang kembali materi yang sudah dibahas dengan bahasa sendiri.

b. Keterlibatan Afektif

Dalam proses pembelajaran perhatian siswa dapat dilihat dari keterlibatan afektif seperti sikap, dan minat. Siswa yang memiliki tingkat afektif yang tinggi biasanya menunjukkan rasa ingin tahu. Hal tersebut dapat dilihat dari tingkat konsentrasi siswa selama pembelajaran serta keseriusan mereka dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran.

Dalam penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi Quizziz, keterlibatan aktif siswa mengalami peningkatan yang sangat

signifikan. Hal ini dipengaruhi oleh adanya fitur-fitur seperti skor, peringkat (leaderboard), selain itu dalam memotivasi siswa untuk lebih aktif menjawab soal dan memahami materi pembelajaran dapat melakukan umpan balik secara langsung.³

Selain itu, seluruh siswa mampu berpartisipasi secara bersamaan tanpa didominasi oleh individu tertentu disebabkan penggunaan aplikasi *Quizizz*, sehingga keterlibatan siswa lebih merata. Siswa yang sebelumnya di pembelajaran biasa yang tanpa menggunakan aplikasi *Quizizz* cenderung pasif kini dapat lebih terdorong untuk ikut serta karena suasana belajar yang lebih santai dan tidak menimbulkan tekanan.

Dalam pembelajaran tingkat keterlibatan siswa tidak semata-mata dipengaruhi oleh penggunaan media saja, melainkan peran guru juga sangat penting dalam mengelola proses pembelajaran. Guru juga dituntut mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, memberikan kreativitas yang tepat, serta mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif.⁴

1) Efisiensi dan Kualitas Proses Pembelajaran sebagai Indikator Efektivitas

Efektivitas pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran dan peningkatan hasil belajar peserta didik, tetapi dapat dilihat dari proses pelaksanaan pembelajaran yang berjalan secara efektif, efisien, dan berkualitas. Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh unsur

³ Regita Amelia Yasa, dkk.. Penerapan Metode Pembelajaran *Discovery Learning* Menggunakan Aplikasi *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di SMPN 1 Lebakwangi. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, Vol. 6, No 5, 2025. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.4097>

⁴ Wahyuningsih, dkk.. Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Student Scientific Creativity Journal*, Vol. 2. No 5, 2024. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v2i5.4153>

yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran, seperti guru, siswa, metode pembelajaran, media pembelajaran, serta lingkungan belajar dapat dimanfaatkan secara optimal sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik.

Efisiensi pembelajaran berkaitan dengan kemampuan guru dalam mengatur dan memanfaatkan waktu, sumber belajar, serta strategi pembelajaran secara tepat agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara maksimal. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi *Quizizz*, menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran karena aplikasi tersebut dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, memberikan latihan, serta melakukan evaluasi pembelajaran secara praktis. Adanya fitur penilaian otomatis pada *Quizizz* juga memudahkan guru dalam mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan tanpa memerlukan waktu yang panjang dalam proses pemeriksaan hasil pekerjaan siswa.

Selain aspek efisiensi, kualitas proses pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Pembelajaran yang berkualitas dapat dilihat melalui adanya hubungan interaktif antara guru dan siswa, terciptanya suasana belajar yang nyaman, serta kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan aplikasi *Quizizz* mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih menarik melalui penyajian kuis interaktif yang memadukan konsep pembelajaran dengan unsur permainan. Kondisi tersebut dapat meningkatkan antusiasme siswa, mengurangi rasa bosan, serta mendorong

keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, efektivitas pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian nilai akademik yang tinggi, tetapi juga mencakup kemampuan siswa dalam memahami, menghayati, dan menerapkan nilai-nilai Islam yang dipelajari. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran seperti *Quizizz* perlu diarahkan sebagai sarana pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yaitu meningkatkan pemahaman pengetahuan, membentuk sikap positif, serta mengembangkan keterampilan siswa dalam mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

2) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas dalam suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai unsur yang memiliki hubungan dan saling mendukung satu sama lain. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penggunaan metode tertentu, tetapi juga dipengaruhi oleh beberapa aspek lain seperti kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, karakteristik peserta didik, ketersediaan sarana pendukung, serta kondisi lingkungan belajar yang tercipta.

Faktor pertama yang memengaruhi efektivitas pembelajaran adalah peran guru. Guru menjadi salah satu komponen utama dalam keberhasilan proses pembelajaran karena memiliki tanggung jawab dalam merencanakan, melaksanakan, serta melakukan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa dapat membantu menciptakan proses belajar yang lebih efektif.

Dalam penerapan aplikasi *Quizizz*, guru berperan dalam merancang pertanyaan, menentukan strategi penggunaan aplikasi, serta memberikan pembahasan terhadap hasil kuis yang telah dilakukan. Hal ini bertujuan agar siswa tidak hanya berorientasi pada pencapaian nilai atau peringkat, tetapi juga mampu memahami konsep materi yang dipelajari.

Faktor kedua yaitu peserta didik. Setiap siswa memiliki perbedaan dalam kemampuan, motivasi, minat, dan cara menerima pembelajaran. Tingkat motivasi dan minat belajar siswa sangat berpengaruh terhadap keaktifan mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat menjadi salah satu media yang mendukung peningkatan keterlibatan siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan melalui aktivitas kuis berbasis teknologi.

Faktor selanjutnya adalah ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran. Dalam penerapan media pembelajaran digital, fasilitas seperti perangkat elektronik dan akses internet menjadi faktor pendukung yang sangat penting. Keterbatasan fasilitas tersebut dapat menjadi hambatan dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* sehingga berpengaruh terhadap kelancaran dan efektivitas proses pembelajaran.

Selain itu, lingkungan belajar juga memiliki pengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Lingkungan yang nyaman, aman, dan mendukung dapat membantu meningkatkan fokus serta motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif agar

pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan hasil dari keterpaduan berbagai komponen yang mendukung proses belajar mengajar. Penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat memberikan pengaruh positif terhadap efektivitas pembelajaran apabila didukung oleh kompetensi guru, kesiapan peserta didik, ketersediaan fasilitas yang memadai, serta lingkungan belajar yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang optimal.

B. Hasil Belajar Siswa

Dalam proses pembelajaran untuk menentukan keberhasilan dapat diukur dari hasil belajar. Perilaku yang dialami siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dalam periode tertentu dapat dipahami sebagai hasil belajar. Perubahan ini mencerminkan proses internalisasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh melalui interaksi dengan lingkungan belajar.

Dalam hasil belajar tidak hanya pada peningkatan aspek pengetahuan saja perubahan yang terjadi, tetapi juga mencakup perkembangan sikap serta keterampilan siswa. Oleh karena itu, hasil belajar umumnya dibagi ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

1. Ranah Kognitif

Dalam memahami materi pembelajaran peserta didik kemampuan intelektualnya berkaitan dengan ranah kognitif.

Dalam berbagai evaluasi pendidikan aspek ini menjadi perhatian utama

karena berhubungan langsung dengan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang dipelajari.⁵ Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, ranah kognitif dapat dilihat dari sejauh mana siswa mampu memahami konsep-konsep materi yang dipelajari.

2. Ranah Afektif

Dalam pembelajaran yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat, emosi, serta motivasi peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran disebut ranah afektif. Hal ini tidak hanya pada apa yang diketahui oleh siswa, tetapi lebih kepada bagaimana mereka merasakan, menghayati, dan memberikan penilaian terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, ranah afektif memiliki peranan yang sangat penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian peserta didik.

Dalam dunia Pendidikan, keberhasilan pembelajaran secara menyeluruh dapat dilihat melalui ranah afektif, siswa yang umumnya lebih mudah memahami materi, lebih aktif dalam berpartisipasi, serta memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi menunjukkan sikap positif. Sebaliknya, siswa yang menunjukkan sikap pasif, kurang berminat, dan mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang maksimal menunjukkan sikap kurang positif.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, ranah afektif memiliki kedudukan yang sangat penting karena berkaitan langsung dengan pembentukan sikap religious dan pengamalan ajaran islam. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya menuntut pemahaman konsep, tetapi juga penerapan nilai-nilai

⁵ Engel Novita Ramadani., & Handayani, D. F. Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif Pada Tes Objektif. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, Vol. 2. No 4, 2024.

dalam kehidupan sehari-hari.

3. Ranah Psikomotor

Dalam pembelajaran yang berkaitan dengan keterampilan fisik serta kemampuan peserta didik dalam mempraktikkan pengetahuan yang telah di pelajari disebut ranah psikomotor. Aspek ini melibatkan koordinasi antara proses berpikir dan gerakan tubuh, sehingga peserta didik tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam bentuk kehidupan nyata.

Dalam proses pembelajaran, siswa yang mampu menerapkan pengetahuan yang dimilikinya memiliki peranan yang sangat penting karena menjadi indikator ranah psikomotor.

C. Minat Belajar

Minat belajar merupakan salah satu aspek krusial dalam dunia pendidikan, terutama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Minat belajar dapat diartikan sebagai ketertarikan atau keinginan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, mereka cenderung lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Mereka akan lebih antusias mengerjakan tugas, berdiskusi, dan mencari informasi tambahan di luar jam belajar. Hal ini mendukung mereka untuk memahami materi dengan lebih baik, yang pada akhirnya mempermudah mereka mencapai tujuan pembelajaran. Sebaliknya, jika minat belajar rendah, siswa sering kali bersikap pasif, mudah bosan, atau bahkan merasa tertekan saat belajar, sehingga tujuan pembelajaran sulit dicapai. Salah satu

penyebab rendahnya minat belajar adalah kurangnya motivasi intrinsik pada siswa. Banyak siswa merasa bahwa kegiatan belajar hanya sekadar kewajiban, bukan kebutuhan atau sesuatu yang menyenangkan. Kurangnya dukungan dari keluarga, seperti minimnya perhatian orang tua terhadap pendidikan anak atau suasana belajar di rumah yang tidak kondusif, dapat menghambat minat belajar siswa. Di sisi lain, paparan gadget atau permainan digital yang berlebihan sering kali mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar. Selain itu, tekanan akademik yang terlalu tinggi juga bisa menjadi penyebab menurunnya minat belajar. Harapan yang terlalu besar dari orang tua atau tuntutan untuk meraih prestasi dapat membuat siswa merasa terbebani, sehingga mereka kehilangan semangat untuk belajar. Dampak dari rendahnya minat belajar ini cukup serius. Siswa yang tidak memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran cenderung memiliki prestasi akademik yang rendah. Selain itu, mereka juga dapat kehilangan rasa percaya diri dan kemampuan berpikir kritis yang seharusnya dikembangkan sejak dini.

1. Indikator Minat Belajar

a. Perasaan Senang

Indikator ini ditandai dengan:

- 1) Siswa merasa senang dan suka saat menggunakan aplikasi belajar.
- 2) Tidak ada perasaan terpaksa untuk belajar melalui aplikasi.
- 3) Siswa antusias mengikuti pembelajaran dengan bantuan aplikasi.
- 4) Munculnya rasa semangat yang tinggi tanpa unsur pemaksaan.

b. Ketertarikan siswa

Indikator ketertarikan meliputi

- 1) Siswa menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan melalui aplikasi.
- 2) Adanya keinginan untuk terus menggunakan aplikasi belajar.
- 3) Siswa tertarik dengan fitur-fitur interaktif yang ditawarkan aplikasi.
- 4) Materi menjadi lebih menarik ketika disampaikan dengan bantuan aplikasi.

c. Perhatian Siswa

Indikator perhatian dapat dilihat dari:

- 1) Siswa memusatkan perhatian saat menggunakan aplikasi belajar.
- 2) Konsentrasi siswa terhadap materi yang dipelajari melalui aplikasi.
- 3) Keaktifan jiwa yang meningkat terhadap apa yang dipelajari.
- 4) Siswa tidak mudah teralihkan saat menggunakan aplikasi untuk belajar.

D. Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran

Aplikasi Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran digital berbasis *Game-Based Learning* yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas kuis interaktif. Dalam perkembangan Pendidikan saat ini, pemanfaatan teknologi seperti Quizizz menjadi bagian dari inovasi pembelajaran yang memadukan unsur permainan dengan tujuan Pendidikan.⁶

⁶ Miranti Anggraini, dkk.. Implementasi Media Pembelajaran Quizizz Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Proses Belajar PAI di era Digital. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 2025. <https://doi.org/10.24127/att.v9i2.4315>

Guru dapat merancang, mengatur, serta menyebarkan soal dalam bentuk kuis yang dapat diakses secara online oleh siswa melalui aplikasi Quizizz. Aplikasi ini juga mendukung pendekatan *Student-Centered Learning*, dimana siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi langsung.

1. Konsep Gamifikasi dalam Quizizz

Gamifikasi (gamification) adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang memanfaatkan unsur-unsur ke dalam aktivitas non-permainan, terutama dalam bidang Pendidikan. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pengalaman belajar siswa dengan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan penuh tantangan.

Dalam Aplikasi Quizizz, konsep gamifikasi diterapkan secara sistematis melalui berbagai fitur yang dirancang untuk meniru mekanisme permainan digital. Fitur-fitur tersebut tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai strategi pedagogis untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Adapun implementasi gamifikasi dalam Quizizz yaitu :

- a. Skor (Points)
- b. Leaderboard (Papan Peringkat)
- c. Timer (Batas Waktu)

2. Karakteristik Aplikasi Quizizz

Sebagai media pembelajaran digital yang inovatif dan efektif aplikasi Quizizz memiliki berbagai karakteristik. Karakteristik tersebut tidak hanya berperan dalam mempermudah penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan

partisipasi serta hasil belajar siswa secara komprehensif. Adapun karakteristik yang dimaksud yaitu:

a. Interaktif dan Real time

Aplikasi *Quizizz* dirancang untuk menghadirkan interaksi langsung antara siswa dan materi pembelajaran melalui sistem kuis berbasis online. Dalam penggunaan aplikasi *Quizizz*, siswa dapat menjawab pertanyaan secara langsung (real time) dan segera menerima umpan balik atas jawaban yang mereka berikan.

Umpan balik tersebut mencakup:

- 1) Keterangan benar atau salah
- 2) Perolehan skor
- 3) Penjelasan singkat (apabila disediakan oleh guru)

Dalam proses pembelajaran karakteristik ini memiliki peran penting karena:

- 1) Membantu siswa mengenali kesalahan dengan dengan cepat
- 2) Mempercepat pemahaman terhadap materi
- 3) Meningkatkan keterlibatan kognitif siswa dalam belajar

Dengan adanya umpan balik yang bersifat langsung, proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan responsif dibandingkan metode konvensional yang biasanya memerlukan waktu lebih lama dalam memberikan hasil evaluasi.

b. Berbasis Gamifikasi

Dalam aplikasi *Quizizz* mengintegrasikan berbagai elemen permainan ke dalam proses pembelajaran disebut konsep gamifikasi. Fitur seperti perolehan skor, papan peringkat (leaderboard), batas waktu (timer), serta tampilan visual yang

menarik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Karakteristik ini memberikan beberapa dampak positif yaitu:

- 1) Mengurangi rasa jenuh dalam pembelajaran
- 2) Menghadirkan kompetisi yang adil antar siswa
- 3) Meningkatkan motivasi dan semangat belajar

Selain itu, pengguna tampilan grafis yang menarik, disertai elemen hiburan seperti emoji atau animasi, memberikan dampak positif bagi siswa sehingga mereka tidak merasa tertekan selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

c. Fleksibel dan Aksesibel

Aplikasi *Quizizz* dapat diakses melalui berbagai perangkat digital seperti handphone, tablet, maupun computer atau laptop. Selain itu, penggunaanya tidak terbatas oleh waktu dan tempat, selama tersedia jaringan internet yang memadai.

Fleksibilitas ini memberikan sejumlah manfaat, di antaranya:

- 1) Mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring maupun luring
- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri diluar jam Pelajaran.
- 3) Membantu guru dalam mengatur waktu serta merancang strategi pembelajaran yang lebih variatif.

3. Hubungan Penggunaan *Quizizz* dengan Minat dan Hasil Belajar Siswa

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik memiliki keterkaitan yang kuat dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap kegiatan

belajar. Minat belajar menjadi salah satu aspek penting yang berperan dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Apabila siswa memiliki ketertarikan dan rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari, maka mereka akan lebih terdorong untuk terlibat secara aktif, memberikan perhatian selama pembelajaran berlangsung, serta berupaya memahami materi yang disampaikan.

Aplikasi *Quizizz* dapat menjadi salah satu media yang mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Berbagai fitur yang tersedia, seperti pemberian skor, papan peringkat, batas waktu pengerjaan, serta tampilan visual yang menarik, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Kondisi tersebut dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi, meningkatkan motivasi belajar, serta menyelesaikan aktivitas pembelajaran dengan semangat yang lebih tinggi.

Peningkatan ketertarikan siswa dalam belajar melalui penerapan *Quizizz* dapat memberikan dampak terhadap pencapaian hasil belajar. Siswa yang memiliki minat belajar yang baik cenderung lebih mudah menerima dan memahami materi karena adanya perhatian serta keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mampu mendukung peningkatan hasil belajar siswa, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh keberadaan aplikasi tersebut, tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang dan mengelola penggunaannya. Guru perlu menyiapkan pertanyaan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, melakukan pembahasan terhadap hasil kuis, serta memberikan arahan kepada siswa agar kegiatan pembelajaran tidak hanya berorientasi pada perolehan skor atau peringkat, melainkan juga pada pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Apabila digunakan dengan strategi yang tepat, *Quizizz* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

4. *Quizizz* sebagai Media Pembelajaran di Era Digital

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dalam bidang pendidikan mendorong adanya perubahan terhadap metode dan strategi pembelajaran yang digunakan. Guru tidak hanya memiliki tanggung jawab dalam menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga dituntut untuk mampu memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai sarana pendukung dalam menciptakan proses belajar mengajar yang lebih efektif. Salah satu bentuk inovasi pembelajaran berbasis digital yang dapat diterapkan adalah aplikasi *Quizizz*, yang mampu menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik di era modern.

Peserta didik pada era digital saat ini telah terbiasa berinteraksi dengan berbagai teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu pendekatan yang sesuai untuk

meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Melalui aplikasi *Quizizz*, kegiatan belajar dapat dilakukan secara lebih fleksibel karena siswa dapat mengakses materi evaluasi maupun latihan pembelajaran melalui berbagai perangkat digital, seperti komputer, laptop, maupun telepon pintar.

Meskipun teknologi memberikan berbagai kemudahan dalam pembelajaran, penggunaannya tetap harus didukung dengan perencanaan dan pengelolaan yang baik. Media digital bukanlah pengganti peran guru, melainkan sebagai sarana yang membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Guru tetap memiliki peran penting sebagai fasilitator yang bertugas memberikan arahan, membimbing peserta didik, serta memastikan bahwa pemanfaatan teknologi mampu memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran digital yang memiliki manfaat dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran. Melalui fitur interaktif dan penerapan konsep gamifikasi, *Quizizz* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan keaktifan peserta didik, serta membantu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

E. Kendala dan Keuntungan Penerapan Aplikasi *Quizizz*

1. Kendala Penerapan Aplikasi *Quizizz*

Dibalik berbagai kegunaan dan keunggulan pengaplikasian *Quizizz*, kendala

penerapan aplikasi ini juga tidak dapat dihindari. Kendala diartikan sebagai segala bentuk hambatan baik dari segi teknis, sarana-prasarana, maupun psikologis yang memengaruhi kelancaran penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam proses pembelajaran.

Adapun kendala teknis yang terjadi dalam proses penggunaan aplikasi *Quizizz* meliputi kualitas jaringan internet yang tidak stabil, keterbatasan perangkat gadget yang dimiliki siswa, atau kurangnya keterampilan digital baik dari guru maupun peserta didik. Sementara kendala non-teknis bisa berupa rendahnya motivasi siswa, kurangnya waktu dalam jam pelajaran, atau resistensi dari Sebagian guru terhadap inovasi teknologi.

2. Keuntungan Penerapan Aplikasi *Quizizz*

Penerapan aplikasi *Quizizz* di dalam dunia Pendidikan memberikan berbagai manfaat dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Siswa terdorong lebih bersemangat dalam proses pembelajaran karena aplikasi *Quizizz* mempunyai fitur kuis yang memiliki konsep permainan *Gamification*, karena adanya kegiatan evaluasi menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Kehadiran sistem poin, peringkat, serta tampilan yang atraktif mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, suasana kelas menjadi lebih kondusif dan mendukung siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam memahami materi yang diajarkan.

Selain meningkatkan minat belajar siswa, Aplikasi *Quizizz* juga membantu guru dalam melaksanakan penilaian secara lebih efektif dan efisien. Aplikasi *Quizizz* memiliki fitur penilaian otomatis yang dapat memberikan jawaban siswa

dan menampilkan hasilnya secara langsung, Hal tersebut memungkinkan guru menghemat waktu dalam proses koreksi dan pengolahan nilai. Selain itu, *Quizizz* menyediakan laporan hasil belajar yang lengkap, termasuk tingkat keberhasilan siswa dalam menjawab soal dan capaian belajar masing-masing individu. Data tersebut dapat dimanfaatkan guru untuk mengidentifikasi kesulitan belajar siswa serta menyusun strategi pembelajaran yang lebih tepat sasaran.

Keuntungan lain dari penggunaan *Quizizz* adalah kemampuannya mendukung pelaksanaan pembelajaran secara fleksibel, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring. Siswa dapat mengakses kuis melalui berbagai perangkat yang terhubung dengan internet, sehingga kegiatan belajar dapat berlangsung tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat. Penggunaan aplikasi ini juga berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa dan guru melalui pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan. Oleh karena itu, *Quizizz* dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang efektif untuk menunjang peningkatan mutu pendidikan di era digital.

F. Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

Peran guru menjadi komponen yang tidak kalah penting dalam definisi operasional ini. Guru bukan hanya sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai desainer pembelajaran digital. Dalam penggunaan aplikasi *Quizizz*, guru harus mampu merancang soal yang sesuai dengan capaian pembelajaran, memanfaatkan fitur-fitur interaktif yang tersedia, serta mampu mengevaluasi dan memberikan umpan balik kepada siswa secara konstruktif. Keberhasilan penggunaan Aplikasi *Quizizz*

sangat bergantung pada kreativitas dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi. Oleh karena itu, keberadaan guru tidak boleh dipandang sekadar sebagai operator teknologi, tetapi sebagai pemegang kendali utama proses pembelajaran. Guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menjaga ritme kegiatan, serta menyesuaikan metode dengan karakteristik siswa. Dengan demikian, efektivitas aplikasi *Quizizz* juga sangat ditentukan oleh sejauh mana guru dapat mengintegrasikan media ini ke dalam praktik pembelajarannya secara optimal.

Guru Pendidikan Agama Islam memiliki peran sebagai penyusun dan pengembang pembelajaran yang dapat memadukan pemanfaatan teknologi dengan penyampaian materi keagamaan. Sebelum menerapkan aplikasi *Quizizz* dalam proses belajar, guru perlu melakukan persiapan yang matang, seperti menetapkan tujuan pembelajaran, menentukan materi yang relevan, serta merancang pertanyaan yang sesuai dengan kemampuan dan kompetensi yang diharapkan. Dalam menyusun soal, guru tidak hanya berfokus pada aspek mengingat atau menghafal, tetapi juga harus mampu membuat pertanyaan yang dapat mengukur sejauh mana siswa memahami serta mampu menerapkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, dalam pembelajaran mengenai akhlak, guru dapat menyusun soal yang menggambarkan situasi nyata terkait perilaku baik dan sikap terpuji dalam lingkungan masyarakat. Dengan cara tersebut, penggunaan *Quizizz* tidak hanya menjadi alat evaluasi, tetapi juga dapat membantu siswa memahami nilai-

nilai keagamaan secara lebih bermakna.

Selain berperan sebagai perancang pembelajaran, guru Pendidikan Agama Islam juga bertindak sebagai pendamping atau fasilitator dalam penggunaan aplikasi *Quizizz*. Hal ini karena setiap siswa memiliki tingkat kemampuan dalam menggunakan teknologi yang berbeda-beda. Oleh sebab itu, guru perlu memberikan bimbingan agar siswa dapat memanfaatkan aplikasi tersebut dengan baik. Guru dapat menjelaskan tata cara penggunaan *Quizizz*, mulai dari proses masuk ke dalam kuis, mekanisme menjawab pertanyaan, hingga aturan yang harus diperhatikan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Melalui peran sebagai fasilitator, guru tidak hanya bertugas menyampaikan pengetahuan agama, tetapi juga membimbing siswa agar mampu menggunakan teknologi secara tepat, positif, dan bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam.

Guru Pendidikan Agama Islam juga berperan sebagai pemberi motivasi yang bertugas mendorong dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Materi pembelajaran agama terkadang dipandang kurang menarik atau sulit oleh sebagian siswa karena banyak memuat teori, konsep, serta kegiatan menghafal. Melalui pemanfaatan aplikasi *Quizizz*, proses pembelajaran dapat dikemas menjadi lebih menarik dan interaktif karena memiliki konsep seperti permainan edukatif. Fitur seperti perolehan skor dan tantangan dalam aplikasi tersebut dapat meningkatkan antusiasme siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Meskipun demikian, guru tetap perlu memberikan pemahaman kepada siswa bahwa keberhasilan belajar tidak hanya diukur dari tingginya nilai yang diperoleh, tetapi

juga dari kemampuan memahami serta menerapkan nilai-nilai ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Selain sebagai motivator, guru Pendidikan Agama Islam juga berperan sebagai evaluator dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz. Melalui aplikasi ini, guru dapat memperoleh hasil penilaian siswa secara lebih cepat dan praktis berdasarkan data yang tersedia. Hasil tersebut dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Guru dapat mengidentifikasi materi yang masih mengalami kesulitan, kemudian melakukan tindak lanjut seperti memberikan penjelasan kembali, memperbaiki metode pembelajaran, atau memberikan latihan tambahan. Dengan adanya evaluasi berbasis teknologi, proses penilaian menjadi lebih mudah, efisien, dan dapat membantu guru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Selain itu, penggunaan aplikasi Quizizz dapat mendorong guru Pendidikan Agama Islam untuk lebih inovatif dan kreatif dalam merancang strategi pembelajaran. Guru dapat menyusun berbagai bentuk pertanyaan yang lebih menarik dengan memanfaatkan media pendukung seperti gambar, ilustrasi, maupun contoh permasalahan yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Sebagai contoh, pada materi fikih, guru dapat membuat kuis yang berkaitan dengan pemahaman tata cara pelaksanaan ibadah, sedangkan pada materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), guru dapat menyajikan pertanyaan mengenai tokoh-tokoh Islam serta peristiwa

penting dalam perkembangan sejarah Islam. Dengan kreativitas tersebut, penggunaan *Quizizz* mampu membuat pembelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi lebih beragam, menarik, dan tidak hanya bergantung pada metode pembelajaran berupa ceramah.

Penerapan *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan berbagai dampak positif bagi guru maupun peserta didik. Bagi siswa, aplikasi ini dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran karena mereka dapat berpartisipasi secara langsung melalui kegiatan menjawab soal serta memperoleh hasil secara cepat. Sementara itu, bagi guru, *Quizizz* dapat membantu proses penilaian dan memberikan informasi mengenai tingkat perkembangan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan aplikasi ini juga dapat membiasakan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana yang mendukung kegiatan belajar yang bermanfaat.

Walaupun memiliki berbagai keunggulan, penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga menghadapi beberapa kendala. Salah satu hambatan yang sering muncul adalah keterbatasan sarana pendukung, seperti ketersediaan perangkat elektronik dan akses internet yang belum merata di setiap lingkungan sekolah. Di samping itu, kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi juga menjadi faktor penting yang memengaruhi keberhasilan penerapan aplikasi ini. Oleh karena itu, guru perlu meningkatkan keterampilan digital agar mampu menciptakan pembelajaran berbasis teknologi yang efektif. Tantangan

lainnya adalah adanya kemungkinan siswa lebih memperhatikan hasil peringkat atau nilai dibandingkan memahami isi materi. Untuk mengatasi hal tersebut, guru perlu memberikan penjelasan dan pembahasan setelah pelaksanaan kuis agar siswa dapat memahami konsep yang dipelajari secara lebih baik.

Agar penggunaan *Quizizz* dapat berjalan secara maksimal, guru Pendidikan Agama Islam perlu menerapkan langkah-langkah yang tepat dalam proses pembelajaran. Guru harus menyusun soal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, menggabungkan penggunaan *Quizizz* dengan berbagai metode pembelajaran lain, serta melakukan pembahasan terhadap hasil kuis yang telah dikerjakan siswa. *Quizizz* sebaiknya digunakan sebagai media pendukung yang membantu tercapainya tujuan pembelajaran, bukan sebagai pengganti seluruh proses pembelajaran. Dengan perencanaan dan pengelolaan yang baik, aplikasi ini dapat menjadi salah satu media yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen (eksperimen semu). Pendekatan kuantitatif digunakan karena fokus penelitian ini adalah pada pengukuran peningkatan hasil belajar siswa dan perubahan minat serta partisipasi belajar mereka dengan menggunakan instrumen berupa tes dan kuesioner.¹ Jenis quasi eksperimen dipilih karena peneliti tidak memiliki kendali penuh atas pengelompokan peserta didik secara acak, melainkan menggunakan kelas yang sudah ada (kelas X yang ditentukan oleh sekolah SMA N 1 Seruway Aceh Tamiang) untuk diberi perlakuan.

Tujuan dari penggunaan metode ini adalah untuk mengetahui pengaruh perlakuan (treatment) berupa penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap hasil belajar siswa dan minat belajar pada sekolah SMA N 1 Seruway Aceh Tamiang. Pengaruh tersebut diamati melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test, serta analisis terhadap tanggapan siswa melalui kuesioner (angket).²

¹ Lina Karlina Fitri, dkk.. Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital Interaktif Wordwall Terhadap Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika di Kelas 4 SDN 1 Sampora dan Kelas 4 SDN 3 Sampora. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, Vol. 6, No 6, 2025. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4158>

² Ningrat, dkk.. Penerapan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media ChemOnDro untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Materi Sistem Koloid. *Jurnal Pendidikan Kimia FKIP Universitas Halu Oleo*, Vol. 9, No 1, 2024. <https://doi.org/10.36709/jpkim.v9i1.51>

Tes Awal (<i>Pretest</i>)	Perlakuan (Pembelajaran menggunakan <i>Quizizz</i>)	Tes akhir (<i>Post test</i>)	Angket (Uji <i>deskriptif</i>)
O1	X	O2	O3

Penelitian menggunakan desain One-Group Pretest–Posttest Design. Sebelum perlakuan diberikan pretest (O_1) untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya siswa memperoleh pembelajaran menggunakan *Quizizz* (X). Setelah perlakuan diberikan posttest (O_2) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Selain itu, pada akhir pembelajaran diberikan angket (O_3) untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan *Quizizz* dalam proses pembelajaran.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Seruway, Kabupaten Aceh Tamiang, Provinsi Aceh. Lokasi ini dipilih karena sekolah tersebut memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, khususnya dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, SMA N 1 Seruway Aceh Tamiang juga telah memiliki fasilitas pendukung seperti perangkat computer dan koneksi internet yang memungkinkan pelaksanaan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Lokasi ini juga dipilih karena sesuai dengan fokus penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Sekolah ini dinilai relevan sebagai tempat pelaksanaan penelitian karena adanya dukungan fasilitas

dan kesiapan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran berbasis teknologi.

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap Tahun ajaran 2025/2026. Pelaksanaan penelitian disesuaikan dengan jadwal pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMA N 1 Seruway Aceh Tamiang agar kegiatan penelitian tidak mengganggu proses Pembelajaran yang telah berjalan. Waktu penelitian ada tiga tahapan, yaitu persiapan instrument penelitian, pelaksanaan pre-test, memberi lembaran yang berisi pertanyaan seputar materi Pendidikan Agama Islam sebelum pengajaran menggunakan aplikasi Quizizz, pelaksanaan post-test, memberi pertanyaan menggunakan aplikasi Quizizz, pelaksanaan angket, memberikan pertanyaan untuk mendapat penjelasan deskriptif tentang minat dan bakat siswa.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan karakteristik dan kualitas tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dikaji sehingga dapat diperoleh suatu kesimpulan.

Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Seruway Aceh Tamiang Tahun Ajaran 2025/2026 yang mengikuti mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Populasi tersebut dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA N 1 Seruway Aceh Tamiang.

2. Sampel

Dalam suatu penelitian bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili karakteristik disebut sampel. Pemilihan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, yaitu Teknik penentuan sampel berdasarkan kriteria dan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.

Berdasarkan pertimbangan serta rekomendasi dari pihak sekolah dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sampel yang dipilih dalam penelitian ini terdiri atas satu kelas siswa yaitu kelas X SMA N 1 Seruway Aceh Tamiang. Kelas tersebut dipandang memenuhi kriteria yang dibutuhkan dalam penelitian dan memungkinkan untuk diberikan penguasaan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran.

Seluruh siswa yang berada pada kelas yang terpilih akan dijadikan sebagai sampel penelitian. Seluruh siswa akan mengikuti tahapan penelitian, yang meliputi pelaksanaan pre-test, post-test, dan angket.

C. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dibutuhkan dalam menjawab rumusan masalah penelitian digunakan peneliti untuk mendapatkan informasi. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu :

- a. *Pre-test*, yaitu tes yang diberikan sebelum menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran, *pre-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan

awal siswa sebelum menggunakan aplikasi Quizizz.

- b. *Post-test*, yaitu tes yang diberikan menggunakan aplikasi Quizizz. *Post-test* bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi Quizizz.

Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati.³ Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Tes diberikan dua tahap, yaitu *pre-test* dan *post-test*.

- a. *Pre-Test*: *Pre-test* diberikan sebelum pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. Tujuan *pre-test* adalah untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam sebelum menggunakan aplikasi Quizizz.
- b. *Post-test*: *Post-test* diberikan saat pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. Tujuannya adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- c. Angket: Angket diberikan saat sudah melakukan pembelajaran menggunakan instrument *pre-test* dan *post-test*.

³ Sudijono, A. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.2021.hlm 67

3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan langkah yang digunakan untuk mengolah data yang telah diperoleh sehingga dapat digunakan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh berasal dari hasil pre-test, post-test, dan angket minat belajar siswa.

a. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Analisis digunakan untuk mengetahui efektifitas pembelajaran siswa saat menggunakan aplikasi *Quizizz* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

- 1) Analisis Statistik Deskriptif: digunakan untuk mengetahui data hasil belajar siswa dengan menghitung : Nilai rata-rata (Mean), Nilai tertinggi dan terendah, Standar deviasi
- 2) Uji Normalitas : dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dapat dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel relatif kecil. Kriteria pengujian :
- 3) Uji Hipotesis : Karena penelitian ini menggunakan desain One Group Pretest-Posttest, maka pengujian hipotesis menggunakan uji Paired Sample t-test untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Quizizz*. Adapun Hipotesis Penelitian yaitu :
 - a) H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa.
 - b) H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa.

4) Perhitungan N-Gain : Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar

siswa digunakan perhitungan N-gain.

NILAI N-GAIN	KATAGORI
>0,70	Tinggi
0,30-0,70	Sedang
<0,30	Rendah

b. Analisis Data Minat Belajar Siswa

Data minat belajar diperoleh melalui angket yang menggunakan Skala

Likert dengan lima alternatif jawaban, yaitu:

Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (RR)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Data angket dianalisis menggunakan statistik deskriptif dalam bentuk persentase.

Keterangan:

- 1) P= Persentase
- 2) F= Frekuensi jawaban responden
- 3) N= Jumlah responden

Hasil persentase kemudian dijelaskan dengan kategori sebagai berikut:

Persentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Tinggi
61% - 80%	Tinggi
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Rendah
0% - 20%	Sangat Rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Seruway Aceh Tamiang. Sekolah ini berstatus Negeri dan berada di bawah pembinaan dinas Pendidikan Aceh. SMA N 1 Seruway Aceh Tamiang ini merupakan salah satu institusi Pendidikan tingkat menengah atas yang memiliki kontribusi cukup besar dalam upaya meningkatkan mutu Pendidikan bagi Masyarakat, khususnya di daerah Kecamatan Seruway Kabupaten Aceh Tamiang.

Secara umum, kondisi lingkungan SMA N 1 Seruway Aceh Tamiang cukup kondusif untuk terlaksanannya kegiatan belajar mengajar secara optimal. Sarana dan prasarana pembelajaran yang tersedia dimanfaatkan oleh guru dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, sekolah ini memiliki lingkungan yang luas dan bersih sehingga mampu menciptakan lingkungan yang tenang dan nyaman sehingga siswa dan guru mampu konsentrasi selama proses pembelajaran.

Guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA N 1 Seruway Aceh Tamiang memiliki peran yang sangat penting karena memiliki peran dalam pembentukan karakter, moral, dan spiritual peserta didik. Guru Pendidikan Agama Islam tidak hanya menyampaikan materi Pelajaran, tetapi juga berusaha menjadi teladan bagi siswa melalui sikap, tutur kata, dan perilaku yang mencerminkan guru Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan pengamatan awal peneliti, Guru Pendidikan Agama Islam di SMA N 1 Seruway Aceh Tamiang telah menerapkan pembelajaran

yang menggunakan metode pembelajaran ceramah. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu alternatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknologi digital seperti Aplikasi *Quizizz* yaitu media pembelajaran berbasis gamifikasi yang menggabungkan unsur permainan dengan kegiatan evaluasi pembelajaran.

Adapun responden dalam penelitian ini berjumlah 20 siswa kelas X SMA N 1 Seruway Aceh Tamiang. Seluruh siswa kelas X dijadikan responden penelitian ini karena telah mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara rutin dan nilai mampu memberikan respon pertanyaan-pertanyaan dalam pre-test dan post-test yang berkaitan dengan proses pembelajaran peserta didik.

Penelitian ini dilakukan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026 dan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang berlaku di sekolah. Selama penelitian berlangsung, proses pembelajaran tetap dilaksanakan sebagaimana biasanya, namun dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dan evaluasi. Dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* peneliti berusaha mengkaji tingkat efektifitas penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

B. Deskripsi Data Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua data penting yang terdiri dari data hasil belajar siswa sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) penggunaan aplikasi *Quizizz*. Seluruh nilai diolah untuk mengetahui perbandingan nilai pre-test dan post-

test dengan membandingkan nilai rata-rata, nilai tertinggi dan terendah pada 20 siswa SMA N 1 Seruway.

1. Data Hasil Pretest Siswa

Hasil pre-test menunjukkan kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan menggunakan aplikasi Quizizz. Nilai pre-test memperhatikan nilai rata-rata (mean), nilai maksimum, nilai minimum, nilai tengah (median), nilai yang paling sering muncul (modus), dan standar deviasi. Secara lengkap dapat dilihat pada Tabel berikut:

Tabel No: 4.1 Statistik Deskriptif Nilai Pre-Test Siswa

Statistika	Nilai
Mean (rata-rata)	66,75
Minimum	50
Maksimum	90
Modus	60
Median	67,5
Standar Deviasi	11,27

Pengolahan data yang didapatkan dari Tabel 1.1 berasal dari nilai hasil pre-test yang dirangkum pada Tabel 4.2 berikut.

Tabel No: 4.2 Nilai Pre-Test Siswa Kelas X SMA N 1 Seruway

No.	NAMA	Nilai
1.	Nur Maulida Salsabila	65
2.	Nabila Aulia Nasution	50
3.	Rahmah Aini	60
4.	Dira Iryanti	75
5.	Noviani Putri	60
6.	Isti Sulthanah Rafni	60
7.	Malih Anggraini	50
8.	Suci Ramadhani	50
9.	Akbar Maulana	90

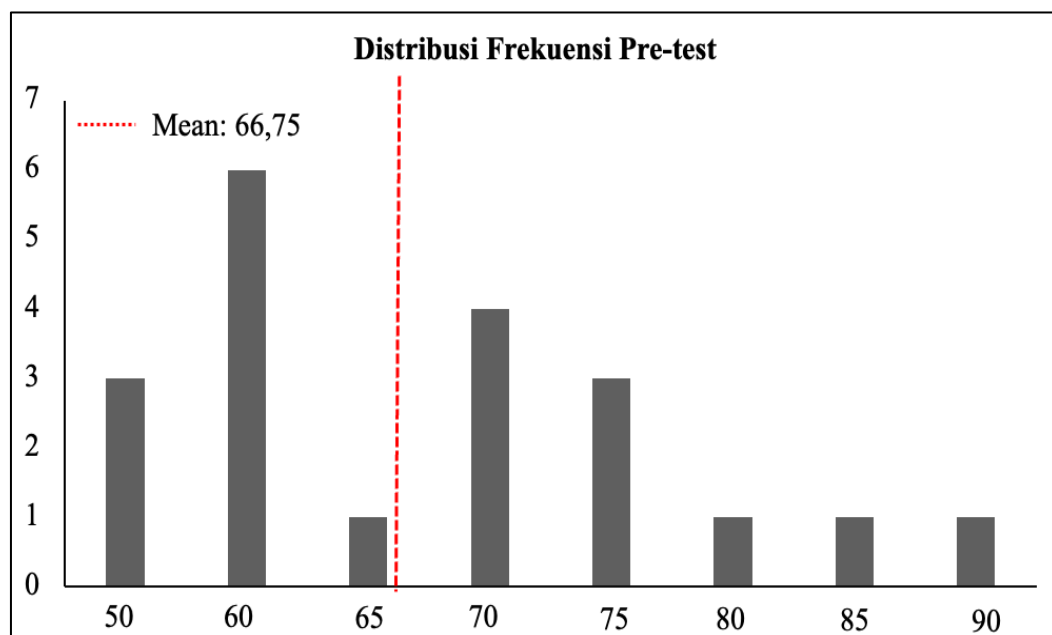
10.	Al-Gahantan	85
11.	Andiko	70
12.	Dinda Khalia Sari	75
13.	Silva Nadira	75
14.	Afkar Mukharizin	60
15.	Sehru Fickri	70
16.	Muhammad Rizki	70
17.	Muhammad Alfatih	60
18.	Afif Rahman	60
19.	Anisa Luthfiana	70
20.	M. Furqan	80

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang distribusi data pre-test siswa, data dikelompokkan ke dalam empat kategori berdasarkan rentang skor sebagai berikut:

Tabel No: 4.3 Distribusi Frekuensi Nilai Pre-Test Siswa

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
Kurang baik	<70	10	50%
Cukup Baik	70 - < 80	7	35%
Baik	80-90	3	15%
Sangat Baik	95-100	0	0%

Berdasarkan tabel 3.1 di atas, dapat diketahui bahwa nilai sebagian besar siswa masih memiliki nilai kurang baik pada perlakuan pre-test. Kategori "Kurang Baik" memiliki frekuensi tertinggi dengan 10 siswa (50%), diikuti oleh kategori "Cukup Baik" sebanyak 7 siswa (35%), dan kategori " Baik" sebanyak 3 siswa (15%). Sementara itu, tidak ada siswa dengan kategori sangat baik (memiliki nilai 100). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menjawab soal Pendidikan Agama Islam di SMA N 1 Seruway Aceh Tamiang dalam perlakuan pre-test masih jauh dari ambang batas (rata-rata). Nilai distribusi pre-test pada siswa dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Distribusi Frekuensi Nilai Pre-Test Siswa

2. Data Hasil Post-test Siswa

Hasil post-test menunjukkan kemampuan siswa setelah diberikan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. Post-test ini dilakukan setelah siswa mengikuti proses pembelajaran dengan memanfaatkan media Quizizz sebagai alat evaluasi dan penguatan materi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil ini menggambarkan sejauh mana perubahan kemampuan siswa setelah mendapatkan perlakuan (treatment) berupa pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz.

Analisi Nilai post-test memperhatikan nilai rata-rata (mean), nilai maksimum, nilai minimum, nilai tengah (median), nilai yang paling sering muncul (modus), dan standar deviasi. Secara lengkap dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel No: 4.4 Statistik Deskriptif Nilai Post-Test Siswa

Statistika	Nilai
Mean (rata-rata)	85
Minimum	65

Maksimum	100
Modus	90
Median	87,5
Standar Deviasi	10,25

Pengolahan data yang didapatkan dari Tabel 4.1 berasal dari nilai hasil post-test yang dirangkum pada Tabel 4.2 berikut.

Tabel No: 4.5 Nilai Post-Test Siswa Kelas X SMA N 1 Seruway

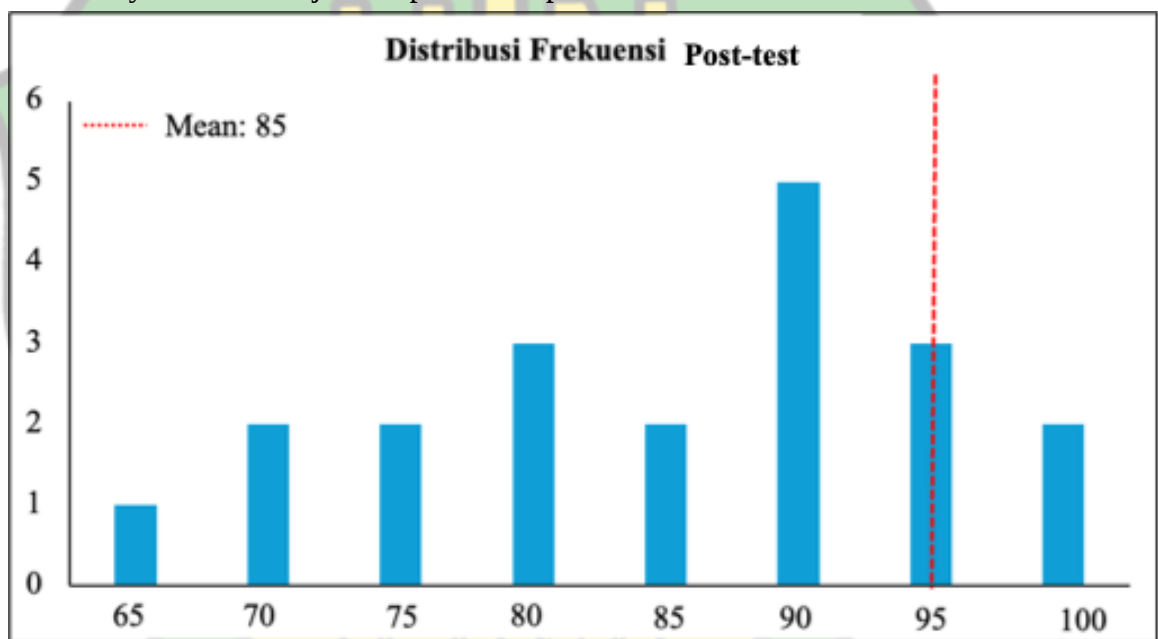
No.	NAMA	Nilai
1.	Nur Maulida Salsabila	85
2.	Nabila Aulia Nasution	80
3.	Rahmah Aini	75
4.	Dira Iryanti	80
5.	Noviani Putri	85
6.	Isti Sulthanah Rafni	70
7.	Malih Anggraini	70
8.	Suci Ramadhani	75
9.	Akbar Maulana	100
10.	Al-Gahantan	95
11.	Andiko	90
12.	Dinda Khalia Sari	95
13.	Silva Nadira	100
14.	Afkar Mukharizin	90
15.	Sehru Fickri	95
16.	Muhammad Rizki	90
17.	Muhammad Alfatih	80
18.	Afif Rahman	65
19.	Anisa Luthfiana	90
20.	M. Furqan	90

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang distribusi data pre-test siswa, data dikelompokkan ke dalam empat kategori berdasarkan rentang skor sebagai berikut, yang dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel No: 4.6 Distribusi Frekuensi Nilai Post-Test Siswa

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
Kurang baik	<70	1	5%
Cukup Baik	70 - < 80	4	20%
Baik	80-90	10	50%
Sangat Baik	95-100	5	25%

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, dapat diketahui bahwa kategori "Baik" memiliki frekuensi tertinggi dengan 10 siswa (50%). Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki hasil belajar yang baik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam setelah perlakuan pembelajaran menggunakan *Quizizz*. Distribusi nilai yang cenderung meningkat pada kategori cukup baik, baik dan sangat baik mengindikasikan bahwa proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* di SMA N 1 Seruway berjalan dengan lancar. Distribusi nilai post-test siswa SMA N 1 Seruway secara lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Distribusi Frekuensi Nilai Post-Test Siswa

3. Angket Hasil minat belajar siswa

Data hasil minat belajar siswa terhadap quiziz di peroleh melalui angket yang disebarakan kepada 20 siswa kelas X SMA N 1 SERUWAY ACEH TAMIANG. Angket tersebut terdiri dari 15 item pernyataan yang mengukur

persepsi siswa terhadap minat belajar menggunakan *Quizizz*. Setiap item memiliki 4 pilihan jawaban dengan skala Likert: Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Dengan demikian, skor minimum yang mungkin diperoleh adalah 15 dan skor maksimum adalah 60.

Nilai minat belajar siswa memperhatikan nilai rata-rata (mean), nilai maksimum, nilai minimum, nilai tengah (median), nilai yang paling sering muncul (modus), dan standar deviasi. Secara lengkap dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel No: 4.7 Statistik Deskriptif Nilai Angket Minat Belajar Siswa

Statistika	Nilai
Mean (rata-rata)	48,85
Minimum	35
Maksimum	58
Modus	55
Median	49,5
Standar Deviasi	6,48

Berikut adalah data lengkap skor angket minat hasil belajar siswa dalam penggunaan *Quizizz* dari 20 responden siswa SMA N 1 SERUWAY ACEH TAMIANG dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel No: 4.8 Nilai Angket Minat Belajar Siswa Kelas X SMA N 1 Seruway

No.	NAMA	Nilai
1.	Nur Maulida Salsabila	49
2.	Nabila Aulia Nasution	42
3.	Rahmah Aini	47
4.	Dira Iryanti	54
5.	Noviani Putri	44
6.	Isti Sulthanah Rafni	43
7.	Malih Anggraini	40
8.	Suci Ramadhani	58
9.	Akbar Maulana	50
10.	Al-Gahantan	55

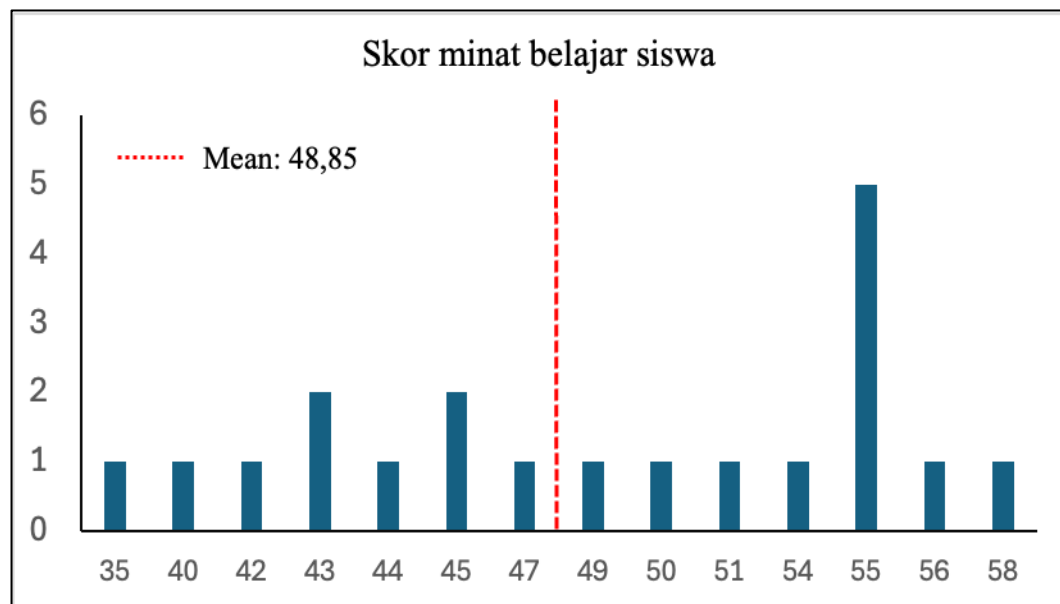
11.	Andiko	45
12.	Dinda Khalia Sari	56
13.	Silva Nadira	51
14.	Afkar Mukharizin	55
15.	Sehru Fickri	55
16.	Muhammad Rizki	43
17.	Muhammad alfatih	55
18.	Afif Rahman	35
19.	Anisa Luthfiana	55
20.	M. Furqan	45

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang distribusi angket minat belajar siswa, data dikelompokkan ke dalam empat kategori berdasarkan rentang skor sebagai berikut, yang dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel No: 4.9 Distribusi frekuensi skor angket minat belajar siswa

Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
Kurang baik	<20	0	0%
Cukup Baik	20 - < 30	0	0%
Baik	30- <50	10	50%
Sangat Baik	50-60	10	50%

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa memberikan penilaian yang positif terhadap minat belajar siswa dalam penggunaan Quizizz. Kategori "Baik" dan "sangat baik" memiliki frekuensi tertinggi dengan 10 siswa (50). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan minat belajar siswa. Secara lebih jelas distribusi skor angket minat belajar siswa dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Skor angket minat belajar siswa kelas X SMA N 1 Seruway Aceh Tamiang.

C. Analisis Data

1. Uji Validitas dan Reabilitas

Dilakukan analisa lebih lanjut pada penelitian ini dilakukan dengan uji validitas dan reabilitas. Instrumen penelitian pada uji validitas dan reabilitas merupakan angket minat belajar. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen penelitian yang berupa angket hasil minat belajar mampu menjelaskan apa yang seharusnya di ukur. Sedangkan, pengujian uji reabilitas berfungsi untuk mengetahui tingkat ketelitian dan konsistensi dalam proses pengukuran variabel yang sama.

- a. Uji Validitas: Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen angket minat belajar terlebih dahulu diuji validitasnya untuk mengetahui apakah setiap item pernyataan mampu mengukur aspek yang hendak diteliti.

Kriteria pengujian mengikuti:

- 1) Jika $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ maka item dinyatakan valid.
- 2) Jika $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ maka item dinyatakan tidak valid.

Dalam penelitian ini memiliki jumlah responden (n) = 20 dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ atau 5% dan derajat kebebasan (df) = $n-2 = 20-2 = 18$. Sehingga pada Tabel Nilai r Product Moment didapatkan nilai r Tabel sebesar 0,444. Suatu item dinyatakan valid jika nilai r hitung $> r$ tabel.

Berdasarkan 15 item pada pengujian validitas pada pengujian angket minat hasil belajar, Adapun item 11 dan item 12 memiliki nilai r hitung lebih kecil daripada r tabel sehingga dinyatakan tidak valid. Terdapat 13 item yang valid, dan 2 item tidak valid. Dengan demikian, instrumen angket minat belajar siswa yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas 13 item pernyataan yang valid dan layak digunakan untuk mengukur minat belajar siswa terhadap penggunaan aplikasi Quizizz.

Tabel No: 4.10 Hasil Uji Validitas Instrumen (sampel) Uji Reliabilitas

Item	r hitung	r tabel	Keterangan
Item 1	0,570	0,444	Valid
Item 2	0,799	0,444	Valid
Item 3	0,874	0,444	Valid
Item 4	0,734	0,444	Valid
Item 5	0,855	0,444	Valid
Item 6	0,773	0,444	Valid
Item 7	0,747	0,444	Valid
Item 8	0,827	0,444	Valid
Item 9	0,791	0,444	Valid
Item 10	0,770	0,444	Valid
Item 11	0,273	0,444	Tidak Valid
Item 12	0,247	0,444	Tidak Valid
Item 13	0,510	0,444	Valid
Item 14	0,537	0,444	Valid
Item 15	0,513	0,444	Valid

b. Uji reliabilitas

Setelah uji validitas, langkah selanjutnya ialah uji reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha $> 0,70$.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,884. Nilai tersebut lebih besar dari 0,70 sehingga instrumen angket minat belajar siswa dinyatakan reliabel dengan tingkat reliabilitas yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki konsistensi yang baik dalam mengukur minat belajar siswa terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz*.

Dengan demikian, instrumen angket minat belajar siswa yang terdiri dari 13 item valid layak untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini.

2. Uji Asumsi Klasik

Tabel No: 4.11 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Aspek/unsur	Nilai	Keterangan
Cronbach's Alpha	0,884	
Jumlah Item	20	
Keterangan	Reliabilitas Tinggi	

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data hasil belajar siswa dan sesudah penerapan aplikasi *Quizizz* mengikuti distribusi normal. Pengujian ini merupakan salah satu prasyarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan analisis statistik parametrik, yaitu Paired Sample t-Test. Pada penelitian ini, uji normalitas

menggunakan metode Shapiro-Wilk karena jumlah sampel yang digunakan kurang dari 50 responden, yakni sebanyak 20 siswa. Menurut Ghazali (2018), uji Shapiro-Wilk lebih sesuai digunakan pada sampel berukuran kecil karena memiliki tingkat akurasi yang lebih baik dalam mengidentifikasi distribusi data. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel No: 4.12 Hasil Uji Normalitas Data Pre-test dan Post-test

Variabel	Statistik Shapiro-Wilk	Sig.	Keterangan
Pre-test	0,944	0,290	Normal
Post-test	0,946	0,310	Normal

Berdasarkan Tabel 4.12 di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikan untuk variabel Pre-test (X) dan Post-test (Y) memiliki nilai statistik Shapiro-Wilk Pre-test $> 0,290$ dan nilai statistik Shapiro-Wilk Post-test $> 0,310$. Kedua nilai pengujian $> 0,05$ sehingga didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan Quizizz dalam proses belajar siswa terdistribusi normal.

b. Uji Signifikansi (Uji t)

Setelah diketahui bahwa data pre-test dan post-test berdistribusi secara normal, maka pengujian hipotesis dapat dilanjutkan dengan menggunakan Paired Sample t-Test. Uji ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan Quizizz pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- 2) Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Tabel No: 4.13 Hasil Uji Paired Sample t-Test

Keterangan	Nilai
Jumlah sampel (N)	20
Rata-rata Pre-test	66,75
Rata-rata Post-test	85,00
Selisih Rata-rata	18,25
t hitung	10,660
T tabel ($\alpha = 0,05$; $df = 19$)	2,093
Sig. (2-tailed)	0,000
keputusan	H_0 ditolak, H_a Diterima

Berdasarkan Tabel 4.13 diperoleh nilai rata-rata pre-test sebesar 66,75, sedangkan rata-rata post-test sebesar 85,00. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 18,25 poin setelah penggunaan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran.

Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 10,660, sedangkan nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% dengan derajat kebebasan (df) = $n - 1 = 20 - 1 = 19$ adalah sebesar 2,093. Karena nilai t hitung lebih besar daripada t tabel ($10,660 > 2,093$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Selain itu, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Quizizz.

D. Pembahasan

1. Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Aplikasi Quizizz

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah proses penggunaan *Quizizz* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMA Negeri 1 Seruway Aceh Tamiang. Sebelum diberikan perlakuan menggunakan aplikasi *Quizizz*, nilai rata-rata pre-test siswa sebesar 66,75 dengan nilai minimum 50 dan nilai maksimum 90. Setelah proses pembelajaran menggunakan *Quizizz*, nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 85,00 dengan nilai minimum 65 dan nilai maksimum 100. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata sebesar 18,25 poin.

Dari peningkatan nilai hasil belajar siswa tersebut menunjukkan bahwa proses belajar dengan penggunaan aplikasi *Quizizz* mampu meningkatkan nilai dan pemahaman siswa dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam dengan lebih baik dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut. Pada tahap pre-test, sebagian besar siswa masih berada pada kategori kurang baik dengan persentase sebesar 50%, sedangkan setelah diberikan perlakuan menggunakan *Quizizz* sebagian besar siswa berada pada kategori baik dan sangat baik. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Peningkatan hasil belajar siswa pada aplikasi *Quizizz* dijelaskan melalui karakteristik *Quizizz* yang mengintegrasikan unsur gamifikasi sehingga mampu meningkatkan semangat belajar pada siswa. Fitur seperti skor, papan peringkat (leaderboard), batas waktu pengerjaan, serta umpan balik langsung terhadap jawaban siswa mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan

menantang. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran dan lebih aktif dalam memahami materi yang diberikan guru. Ketika siswa memperoleh umpan balik secara langsung setelah menjawab pertanyaan, mereka dapat segera mengetahui kesalahan yang dilakukan sehingga proses perbaikan pemahaman berlangsung lebih cepat. Sehingga, mampu meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Q. A'yundkk. yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan *Quizizz* mengalami peningkatan pemahaman materi dan memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan sebelum penggunaan aplikasi tersebut. Temuan penelitian ini juga mendukung penelitian Putri dan Siregar yang menyatakan bahwa integrasi *Quizizz* dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan karena menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Dari hasil yang didapatkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMA Negeri 1 Seruway Aceh Tamiang.

2. Minat Belajar Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* memperoleh respon yang sangat baik dari siswa. Berdasarkan hasil angket minat

belajar, diperoleh nilai rata-rata sebesar 48,85 dengan skor minimum 35 dan skor maksimum 58. Selain itu, distribusi skor menunjukkan bahwa sebanyak 50% siswa berada pada kategori baik dan 50% lainnya berada pada kategori sangat baik. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori rendah maupun sangat rendah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* mampu meningkatkan minat belajar siswa secara positif.

Minat belajar siswa yang tinggi dipengaruhi oleh berbagai fitur interaktif yang membuat semangat belajar siswa semakin meningkat. *Quizizz* memiliki tampilan yang menarik, sistem perolehan skor, kompetisi melalui papan peringkat, serta adanya penghargaan terhadap hasil yang diperoleh siswa membuat proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Siswa tidak lagi memandang kegiatan evaluasi sebagai aktivitas yang membosankan, tetapi sebagai bagian dari permainan yang menantang dan menarik untuk diikuti.

Selain itu, peningkatan minat belajar siswa juga dapat dilihat pada antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa lebih aktif menjawab pertanyaan, memperhatikan materi yang disampaikan guru, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih tinggi terhadap materi Pendidikan Agama Islam. Situasi ini menunjukkan bahwa *Quizizz* mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong keterlibatan aktif siswa baik secara kognitif maupun afektif.

Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam mempengaruhi keberhasilan proses belajar secara teoritis. Siswa yang memiliki

minat belajar tinggi cenderung lebih fokus, lebih tekun, dan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan minat belajar yang terjadi setelah penggunaan *Quizizz* menjadi salah satu faktor yang turut berkontribusi terhadap meningkatnya hasil belajar siswa.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Putri dan Siregar yang menemukan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar secara signifikan. Selain itu, penelitian Hanif dkk. menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan aplikasi *Quizizz* terbukti mampu meningkatkan minat dalam bentuk semangat dalam proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMA Negeri 1 Seruway Aceh Tamiang.

3. Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa

Efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam penelitian ini dapat dilihat melalui hasil analisis statistik yang dilakukan terhadap data pre-test dan post-test siswa. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,290 untuk pre-test dan 0,310 untuk post-test. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi

normal dan memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis menggunakan Paired Sample t-Test.

Selanjutnya, hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai t hitung sebesar 10,660 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi Quizizz. Hasil ini membuktikan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keberhasilan penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran ini tidak hanya ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa. Namun, juga pada tingginya minat belajar siswa. Ombinasi antara peningkatan hasil belajar dan tingginya minat belajar menunjukkan bahwa Quizizz mampu memenuhi indikator efektivitas pembelajaran, yaitu tercapainya tujuan pembelajaran, meningkatnya keterlibatan aktif siswa, serta meningkatnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Keberhasilan penggunaan Quizizz dalam penelitian ini dapat dijelaskan karena aplikasi tersebut mengintegrasikan teknologi digital dengan konsep gamifikasi yang sesuai dengan karakteristik generasi peserta didik saat ini. Siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran yang melibatkan unsur permainan dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode konvensional. Oleh karena itu, penggunaan Quizizz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih

interaktif, kompetitif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi Pendidikan Agama Islam.

Hasil penelitian ini memperkuat berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran digital yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan *Quizizz* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media yang mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa secara bersamaan. Oleh karena itu, aplikasi *Quizizz* dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat Sekolah Menengah Atas.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMA Negeri 1 Seruway Aceh Tamiang. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

4. Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* mampu meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMA Negeri 1 Seruway Aceh

Tamiang, maka penelitian ini memiliki beberapa implikasi yang penting baik secara teoritis, praktis, pedagogis, maupun kebijakan pendidikan. Implikasi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran berbasis teknologi, khususnya teori konstruktivisme dan teori pembelajaran berbasis gamifikasi (*gamification learning*). Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *Quizizz*. Kondisi ini menguatkan pandangan konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan akan lebih mudah dipahami ketika peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebagai penerima informasi secara pasif.

Selain itu, penelitian ini juga memperkuat teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Adanya fitur skor, peringkat, tantangan, dan umpan balik langsung pada aplikasi *Quizizz* terbukti mampu meningkatkan minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini menjadi bukti empiris bahwa penerapan konsep gamifikasi dalam pendidikan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini juga memperkaya kajian mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Selama ini, sebagian besar

penelitian penggunaan *Quizizz* lebih banyak dilakukan pada mata pelajaran umum seperti matematika, bahasa, atau ilmu pengetahuan alam. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah baru yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi juga efektif diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang selama ini identik dengan metode pembelajaran konvensional.

b. Implikasi bagi Guru Pendidikan Agama Islam

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru Pendidikan Agama Islam perlu meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi peserta didik.

Penggunaan *Quizizz* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan memanfaatkan fitur-fitur interaktif yang tersedia, guru dapat mengemas materi yang dianggap sulit atau membosankan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sangat penting mengingat karakteristik peserta didik saat ini yang merupakan generasi digital dan sangat dekat dengan penggunaan teknologi.

Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Quizizz* dapat membantu guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran secara lebih efisien. Guru tidak perlu lagi melakukan koreksi secara manual karena sistem *Quizizz* secara otomatis

menampilkan hasil dan analisis jawaban siswa. Kondisi ini memungkinkan guru untuk lebih fokus dalam menganalisis kesulitan belajar siswa dan merancang strategi pembelajaran yang lebih tepat sasaran.

Penelitian ini juga memberikan implikasi bahwa guru perlu terus mengembangkan kreativitas dalam merancang soal-soal yang tidak hanya mengukur kemampuan mengingat, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan penerapan nilai-nilai Pendidikan Agama Islam dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penggunaan *Quizizz* tidak hanya menjadi alat evaluasi, tetapi juga menjadi sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

c. Implikasi bagi Siswa

Bagi siswa, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Pembelajaran yang sebelumnya didominasi oleh metode ceramah dapat berubah menjadi aktivitas yang lebih interaktif dan menarik sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Peningkatan minat belajar yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kecenderungan lebih aktif ketika pembelajaran menggunakan media digital yang sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, penggunaan *Quizizz* dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan belajar mandiri, kemampuan berpikir cepat, serta kemampuan mengambil keputusan dalam waktu yang terbatas.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan *Quizizz* juga berpotensi mengembangkan kemampuan literasi digital siswa. Melalui penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, siswa terbiasa menggunakan perangkat digital untuk tujuan pendidikan sehingga dapat mengurangi penggunaan teknologi yang kurang produktif. Kemampuan ini sangat penting dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21 yang menuntut peserta didik memiliki kompetensi digital yang baik.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa suasana kompetitif yang sehat melalui fitur leaderboard dapat mendorong siswa untuk terus meningkatkan kemampuan akademiknya. Namun demikian, siswa juga perlu diarahkan agar tidak hanya berorientasi pada perolehan skor, tetapi juga pada pemahaman materi yang dipelajari.

d. Implikasi bagi Sekolah

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa sekolah perlu memberikan dukungan yang lebih besar terhadap pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan fasilitas internet yang memadai, peningkatan jumlah perangkat teknologi yang tersedia, serta pelaksanaan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi digital mereka.

Sekolah juga dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar dalam mengembangkan program pembelajaran berbasis teknologi secara lebih luas pada berbagai mata pelajaran. Jika penggunaan *Quizizz* terbukti efektif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, maka bukan tidak mungkin media serupa juga

dapat diterapkan pada mata pelajaran lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

Selain itu, sekolah dapat memanfaatkan *Quizizz* sebagai salah satu instrumen evaluasi pembelajaran yang lebih modern dan efisien. Penggunaan evaluasi berbasis digital dapat mengurangi penggunaan kertas, mempercepat proses penilaian, serta meningkatkan akurasi dalam pengolahan data hasil belajar siswa.

Implikasi lainnya adalah perlunya sekolah menyusun kebijakan yang mendukung transformasi digital dalam pendidikan. Kebijakan tersebut dapat berupa integrasi teknologi dalam kurikulum sekolah, pengembangan program literasi digital, serta penyediaan sarana pendukung yang berkelanjutan.

e. Implikasi bagi Pengembangan Kurikulum

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi perlu menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari implementasi kurikulum modern. Kurikulum tidak hanya berfokus pada pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga harus mampu mengembangkan keterampilan digital siswa yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pengembang kurikulum untuk mengintegrasikan penggunaan platform pembelajaran digital sebagai salah satu strategi pembelajaran yang direkomendasikan. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik.

Selain itu, integrasi *Quizizz* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam

menunjukkan bahwa teknologi dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman nilai-nilai keagamaan tanpa mengurangi substansi materi yang diajarkan. Hal ini membuktikan bahwa inovasi teknologi dan pendidikan karakter dapat berjalan secara seimbang dalam proses pembelajaran.

f. Implikasi bagi Pengembangan Pendidikan di Era Digital

Penelitian ini memberikan gambaran bahwa penggunaan media digital bukan lah sebuah pilihan. Namun, merupakan sebuah keharusan. Penggunaan media digital harus mampu diadaptasi oleh seluruh pemangku kepentingan pendidikan. Penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, minat belajar, dan hasil belajar siswa.

Di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, peserta didik dituntut memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, kolaboratif, serta literasi digital yang baik. Penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu langkah strategis untuk mendukung pencapaian kompetensi tersebut.

Temuan penelitian ini juga memberikan pesan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak harus selalu dilakukan dengan pendekatan tradisional. Sebaliknya, pembelajaran agama dapat dikemas secara lebih modern, menarik, dan relevan dengan kehidupan generasi digital tanpa menghilangkan nilai-nilai utama yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi digital seperti *Quizizz* dapat menjadi salah satu strategi inovatif untuk meningkatkan mutu pendidikan agama di Indonesia pada masa yang akan datang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMA Negeri 1 Seruway Aceh Tamiang, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil angket menunjukkan bahwa nilai rata-rata minat belajar siswa mencapai 48,85 dengan kategori baik. Sebanyak 50% siswa berada pada kategori baik dan 50% siswa berada pada kategori sangat baik. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori rendah maupun sangat rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan *Quizizz* karena aplikasi ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, menyenangkan, dan tidak membosankan.
2. Penggunaan aplikasi *Quizizz* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 66,75 pada saat pre-test menjadi 85,00 pada saat post-test, sehingga terjadi peningkatan sebesar 18,25 poin. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) dan nilai t-hitung sebesar 10,660 lebih besar

dibandingkan t-tabel sebesar 2,093. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *Quizizz*, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi berbagai pihak terkait.

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi *Quizizz* dan berbagai media pembelajaran digital lainnya secara optimal sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman materi pelajaran. Penggunaan *Quizizz* hendaknya tidak hanya dipandang sebagai media permainan atau kompetisi semata, tetapi juga sebagai sarana belajar yang dapat membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi Pendidikan Agama Islam.

Selain itu, siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, berani bertanya ketika mengalami kesulitan, serta mampu memanfaatkan teknologi digital secara positif untuk mendukung kegiatan belajar. Dengan demikian, hasil belajar yang diperoleh tidak hanya meningkat dalam aspek akademik, tetapi juga dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam

terhadap nilai-nilai keislaman yang dipelajari.

2. Bagi Guru

Guru Pendidikan Agama Islam diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi *Quizizz* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga mampu meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa.

Guru juga diharapkan terus meningkatkan kompetensi dalam bidang teknologi pendidikan agar mampu mengembangkan berbagai bentuk pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, guru perlu merancang soal-soal *Quizizz* yang tidak hanya mengukur kemampuan mengingat, tetapi juga kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kemampuan siswa dalam menerapkan nilai-nilai Pendidikan Agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Guru hendaknya mengombinasikan penggunaan *Quizizz* dengan metode pembelajaran lainnya agar proses pembelajaran tidak monoton dan tetap berpusat pada kebutuhan belajar siswa. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal.

3. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan yang lebih besar terhadap pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran melalui penyediaan fasilitas yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil, perangkat teknologi yang memadai, serta program pelatihan bagi guru mengenai penggunaan media

pembelajaran berbasis teknologi.

Sekolah juga diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan kebijakan pembelajaran berbasis digital guna meningkatkan kualitas pendidikan dan menyesuaikan proses pembelajaran dengan tuntutan perkembangan teknologi di era modern.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan, terutama pada jumlah sampel yang relatif kecil dan hanya melibatkan satu kelas sebagai subjek penelitian. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan jumlah sampel yang lebih besar dan melibatkan beberapa sekolah agar hasil penelitian memiliki tingkat generalisasi yang lebih tinggi.

Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan kajian mengenai penggunaan *Quizizz* pada materi Pendidikan Agama Islam yang berbeda atau membandingkan efektivitas *Quizizz* dengan media pembelajaran digital lainnya seperti Kahoot, Wordwall, Google Forms, Nearpod, maupun platform pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI).

Peneliti berikutnya juga disarankan untuk meneliti pengaruh penggunaan *Quizizz* terhadap variabel lain seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, keterampilan kolaborasi, literasi digital, maupun pembentukan karakter siswa. Dengan demikian, manfaat penggunaan *Quizizz* dalam dunia pendidikan dapat dikaji secara lebih luas dan mendalam.

5. Bagi Pengembangan Pendidikan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, lembaga pendidikan dan pemangku kebijakan pendidikan diharapkan dapat terus mendorong pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi sebagai bagian dari upaya meningkatkan mutu pendidikan nasional.

Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dan media digital lainnya perlu diintegrasikan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran agar peserta didik tidak hanya memiliki kemampuan akademik yang baik, tetapi juga memiliki kemampuan literasi digital yang sesuai dengan tuntutan perkembangan pendidikan pada era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0.



DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Aprilla Putri, dkk.. “Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa,” *Jp2m (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, Vol.10, No. 2, 2024.
- Alvira, dkk.. Analisis Permasalahan Belajar: Faktor-Faktor Efektivitas Proses Pembelajaran Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, Vol. 2, No 1, 2023.
- Feskariani, dkk.. *Advantages of Learning Islamic Religious Education With the Quiziz App. Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Di Bidang Administrasi Pendidikan*, Vol. 13, No 1, 2025.
- Heny Astuti, dkk.. “Improving Students’ Reading Comprehension by Using Integrated Multimedia in MAN 1 Bandar Lampung.” *International Journal of Current Science Research and Review*, Vol. 07, No. 12, 2024.
- Lina Karlina Fitri, dkk.. dkk. Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital Interaktif *Wordwall* Terhadap Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika di Kelas 4 SDN 1 Sampora dan Kelas 4 SDN 3 Sampora. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, Vol. 6, No 6, 2025.
- Muhammad Hanif, dkk.. “The Use of Quizizz Application on Islamic Education (PAI) Learning in the New Normal Era.” *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, Vol. 27, No. 2, 2022.
- Maharani Firdza Ramdhani Uno, dkk.. “Membuka Potensi: Menyelidiki Dampak Minat Belajar terhadap Motivasi Belajar di Kalangan Remaja Kelas 2 Sekolah Menengah Pertama.” *JIWA: Jurnal Psikologi Indonesia*. Vol. 1, No. 2, 2023.
- Miranti Anggraini.. dkk.. M. Implementasi media pembelajaran Quizizz sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas proses Belajar PAI di era Digital. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 2025.
- Novi Puspitasari, dkk.. “Peran Pendidikan Agama Islam Terhadap Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik.” *Atta’dib Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol. 3. No. 1, 2022.
- N. Ismi Lestari. “*The Effectiveness Of Using Quizizz Learning Media To Improve History Learning Achievement For Academic Year 2022/2023*,” *Satmata: Journal Of Historical Education Studies*, 2023.
- Ningrat, dkk.. Penerapan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media *ChemOnDro* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Materi Sistem Koloid. *Jurnal Pendidikan Kimia FKIP Universitas Halu Oleo*, Vol. 9, No 1, 2024.
- Novita Ramadani Engel, dkk.. Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif Pada Tes Objektif. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, Vol. 2. No 4, 2024.

- Pohan, Muhammad Munawir, dkk.. "Implementasi Media Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar pada Teks Negosiasi Siswa SMK Pemda Rantauprapat." *Altifani : Jurnal Pengabdian Masyarakat Ushuluddin, Adab, dan Dakwah*. Vol. 4. No. 1, 2024.
- Qurroti A'yun, dkk.. "Effectiveness of Using the Quizizz Application in Islamic Religious Education." *International Journal of Science Education and Cultural Studies*. Vol. 1, No. 1, 2022.
- Regita Amelia Yasa.. dkk. Penerapan Metode Pembelajaran *Discovery Learning* Menggunakan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di SMPN 1 Lebakwangi. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, Vol. 6. No 5, 2025.
- Sudijono.. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.2021.hlm 67.
- Utari, dkk., Analisis Kesesuaian SKL, KI, KD, dan Indikator Kurikulum PAI. *Al-Ihda': Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, Vol. 19, No 2, 2024.
- Violita Rahmawati, Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) DI SMA, *Jurnal Dinamika Pendidikan Nusantara*, Vol. 6, No. 1, 2025.
- Wahyuningsih, dkk., Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Student Scientific Creativity Journal*, Vol. 2. No 5, 2024.
- Yu Yifan, dkk.. "Enhancing Primary School Students' Motivation in Mathematics Through Game-Based Learning (GBL), 2024.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing



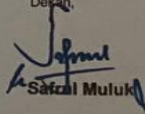
KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: 1318 TAHUN 2026

TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang	:	a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi;
		b. bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai pembimbing skripsi mahasiswa;
		c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
Mengingat	:	1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
		2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
		3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
		4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelola, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
		5. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
		6. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
		7. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 Tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
		8. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
		9. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
		10. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
MEMUTUSKAN		
Menetapkan	:	Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa.
KESATU	:	Menetapkan Saudara : Dr. Saifullah Maysa, S.Ag, M.A
		Untuk membimbing Skripsi:
		Nama : M. Rafiqih Lazuardi
		NIM : 220201103
		Program Studi : Pendidikan Agama Islam
		Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas X SMA N 1 Seruway Aceh Tamiang
KEDUA	:	Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;
KETIGA	:	Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2026 Tanggal 1 Desember 2025.
KEEMPAT	:	Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan berakhir sampai Tanggal 27 Januari 2027 dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 27 Juli 2026
Dekan,


Saifullah Maysa

Tembusan

1. Salinan Kementerian Agama RI di Jakarta;
2. Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
3. Direktur Perguruan Tinggi Kementerian Agama RI di Jakarta;
4. Kantor Pelayanan Pertanahan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
5. Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
6. Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh di Banda Aceh;
7. Yang bersangkutan;
8. Arsip

Sinergi Kelangkaan Sinergi Membangun Negeri





Lampiran 2 SK Penelitian dari FTK UIN Ar Raniry



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-1319/Un.08/FTK.1/TL.00/3/2026

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

Kepala SMA Negeri 1 Seruway Kabupaten Aceh Tamiang

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 220201103

Nama : M. RAFIQIH LAZUARDI

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Alamat : Dusun Temenggung

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZ DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MAPEL PAI DI KELAS X SMA NEGERI 1 SERUWAY ACEH TAMIANG***

Banda Aceh, 02 Maret 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 10 April 2026

Lampiran 3 SK telah melakukan Penelitian

	PEMERINTAH ACEH DINAS PENDIDIKAN SMA NEGERI 1 SERUWAY Alamat : Jln Gedong Biara No. 37 Tangsi Lama, Seruway Kode Pos 24473 E-mail : smansaseruway@gmail.com			
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;"> Nomor : 400.3.8 /67 /2024 Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian </td> <td style="width: 50%;"> Kepada Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas AR-Raniry di Tempat </td> </tr> </table>			Nomor : 400.3.8 /67 /2024 Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian	Kepada Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas AR-Raniry di Tempat
Nomor : 400.3.8 /67 /2024 Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian	Kepada Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas AR-Raniry di Tempat			
Dengan hormat, Merujuk surat Saudara nomor : B-1319/Un.08/FTK.1/TL.00/3/2026 tanggal 2 Maret 2026, tentang Permohonan Izin Penelitian skripsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri AR – Raniry Banda Aceh di SMA Negeri 1 Seruway, Kecamatan Seruway, Kabupaten Aceh Tamiang atas nama : Nama : M.RAFIQIH LAZUARDI NIM : 220201103 Program studi : Pendidikan Agama Islam Judul skripsi : EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MAPEL PAI DI KELAS X SMA NEGERI 1 SERUWAY ACEH TAMIANG Dengan ini disampaikan, bahwa pada prinsipnya kami tidak keberatan untuk memberi izin dimaksud di sekolah, dan diharapkan tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar, serta melaporkan hasilnya ke Cabang Dinas Pendidikan Kabupaten Aceh Tamiang. Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.				
 Seruway, 9 Maret 2026 Kepala SMA N 1 Seruway Tengku Muhammad Nasir.S.Pd Pembina Tk I / IV.b NIP. 9690510 200312 2 002				
 Dipindai dengan CamScanner				

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
FASE E - KELAS X MI
MATA PELAJARAN : FIQIH

INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Nama Madrasah	: SMA NEGERI 1 SERUWAY
Nama Penyusun	: M. RAFIQIH LAZUARDI
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam
Fase / Kelas / Semester	: E - X / 10
Elemen	: Fiqih
Alokasi Waktu	: 10 JP x 35 Menit
Tahun Penyusunan	: 2026

B. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami ketentuan ibadah haji dan umrah, menjelaskan hukum, syarat, rukun, wajib haji, sunnah haji, larangan ihram, serta menunjukkan sikap menghargai pelaksanaan ibadah haji dan umrah.

C. Profil Pelajar Pancasila (PPP) dan Pelajar Rahmatan lil Alamin (PRA)

- Profil Pelajar Pancasila yang ingin dicapai adalah bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global.
- Profil Pelajar *Rahmatan Lil 'Alamin* yang ingin dicapai adalah *taaddub*, *tawassuth*, *tathawwur wa ibtikar*, dan *tasamuh*.

D. Sarana dan Prasarana

Media	: LCD proyektor, komputer/laptop, jaringan internet, dan lain-lain
Sumber Belajar	: LKPD, Buku Teks, Soal pre-test dan post-test, dan lain-lain

E. Target Peserta Didik

- Peserta didik dapat memahami pengertian, hukum, dan tata cara pelaksanaan ibadah Haji dan Umroh.
- Peserta didik dapat menjelaskan syarat, rukun, dan wajib Haji dan Umroh.
- Peserta didik dapat membandingkan ketentuan-ketentuan pelaksanaan ibadah Haji dan Umroh.
- Peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan tentang ibadah Haji dan

Umroh dalam kehidupan sehari-hari.

F. Model dan Metode Pembelajaran

Problem Based Learning (PBL)

KOMPETENSI INTI

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengertian haji dan umrah.
2. Menjelaskan hukum haji dan umrah.
3. Mengidentifikasi syarat wajib haji.
4. Menjelaskan rukun haji dan rukun umrah.
5. Menjelaskan wajib haji.
6. Menjelaskan miqat, ihram, tahallul, thawaf, sa'i, dan dam.
7. Menjelaskan perbedaan haji dan umrah.
8. Menunjukkan sikap menghormati dan menghargai ibadah haji.

B. Pemahaman Bermakna

Peserta didik memahami bahwa ibadah haji dan umrah bukan sekadar rangkaian ritual, tetapi merupakan bentuk ketundukan kepada Allah Swt. yang mengajarkan keikhlasan, kesabaran, kedisiplinan, persatuan umat Islam, dan kepedulian terhadap sesama. Nilai-nilai tersebut diharapkan dapat diwujudkan dalam sikap dan perilaku sehari-hari.

C. Pertanyaan Pemantik

Pertemuan 1:

- Mengapa ibadah Haji dan Umroh disebut sebagai ibadah yang sangat penting dalam Islam?
- Bagaimana tata cara pelaksanaan ibadah Haji dan Umroh?

Pertemuan 2:

- Sebutkan syarat-syarat Haji dan Umroh!
- Sebutkan rukun-rukun Haji dan Umroh!
- Sebutkan wajib-wajib Haji dan Umroh!

Pertemuan 3:

- Apa saja perbedaan-perbedaan dalam ketentuan pelaksanaan ibadah Haji dan Umroh?

D. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN PENDAHULUAN

- Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam.

- Melakukan pembiasaan berdoa, memeriksa kehadiran, kerapian pakaian, posisi tempat duduk peserta didik dan kebersihan kelas.
- Guru memberikan motivasi, memberikan pertanyaan pemantik materi yang akan diajarkan.
- Guru memotivasi peserta didik untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan **Profil Pelajar Pancasila** (bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, bernalar kritis dan kreatif, bergotong royong, serta kebhinnekaan global) dan **Profil Pelajar Rahmatan Lil 'Alamin** (*taaddub, tawassuth, tathawwur wa ibtikar, dan tasamuh*)

Fase 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa

- Guru memotivasi peserta didik untuk semangat mengikuti pembelajaran dengan melakukan ice breaking
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan gambaran terkait manfaat pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

PERTEMUAN KE-1

Apersepsi

- Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik tentang pengertian, hukum, dan tata cara pelaksanaan ibadah haji dan umroh.

Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan materi tentang pengertian, hukum, dan tata cara pelaksanaan ibadah Haji dan Umroh.
- Peserta didik menyimak penjelasan guru dan mencatat hal-hal penting yang disampaikan.
- Peserta didik mengerjakan soal-soal latihan untuk menguji pemahaman mereka.

Penutup

- Guru memberikan penguatan materi yang dipelajari.

PERTEMUAN KE-2

Apersepsi

- Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik tentang syarat, rukun, dan wajib haji dan umroh

Kegiatan inti

- Guru menjelaskan materi tentang syarat, rukun, dan wajib Haji dan Umroh.
- Peserta didik menyimak penjelasan guru dan mencatat hal-hal penting yang disampaikan.
- Peserta didik mengerjakan soal-soal latihan untuk menguji pemahaman mereka.

Penutup

- Guru memberikan penguatan materi yang telah dipelajari.

PERTEMUAN KE-3**Apersepsi**

- Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik tentang perbandingan ketentuan-ketentuan pelaksanaan ibadah Haji dan Umroh.

Kegiatan inti

- Guru menjelaskan materi tentang perbandingan ketentuan-ketentuan pelaksanaan ibadah Haji dan Umroh.
- Peserta didik menyimak penjelasan guru dan mencatat hal-hal penting yang disampaikan.
- Peserta didik mengerjakan soal-soal latihan untuk menguji pemahaman mereka.

Penutup

- Guru membimbing peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan
- Melakukan refleksi dan tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

E. REFLEKSI

Guru merefleksikan pembelajaran yang telah dilakukan untuk perbaikan dipertemuan selanjutnya

F. ASESMEN / PENILAIAN

- Penilaian sikap: Observasi, penilaian diri, dan penilaian antar teman
- Penilaian pengetahuan: Tes tertulis, tes lisan, dan penugasan

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Jelaskan pengertian dari haji dan umroh?		
2	Sebutkan hukum haji dan umroh?		

2. Asesmen Formatif (Selama Proses Pembelajaran)

Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat siswa melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.

- 1) Teknik Asesmen : Observasi, Unjuk Kerja

2) Bentuk Instrumen :

Pedoman/lembar observasi

3. Asesmen Sumatif

a. Asesmen Pengetahuan

Teknik Asesmen:

- Tes : Tertulis
- Non Tes : Observasi

Bentuk Instrumen:

- Asesmen tidak tertulis: Daftar pertanyaan
- Asesmen tertulis : Jawaban singkat

b. Asesmen Keterampilan

- Teknik Asesmen : Kinerja
- Bentuk Instrumen : Lembar Kinerja

Asesmen formatif dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya saat siswa melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran.
- Program pengayaan dilakukan di luar jam belajar efektif.

Remedial

- Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran
- Guru melakukan pembahasan ulang terhadap materi yang telah diberikan dengan cara/metode yang berbeda untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih memudahkan peserta didik dalam memaknai dan menguasai materi ajar misalnya lewat diskusi dan permainan.
- Program remedial dilakukan di luar jam belajar efektif.

H. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Refleksi Guru:

Pertanyaan kunci yang membantu guru untuk merefleksikan kegiatan pengajaran di kelas, misalnya:

- Apakah didalam kegiatan pembukaan siswa sudah dapat diarahkan dan siap untuk mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apakah dalam memberikan penjelasan teknis atau intruksi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa?
- Bagaimana respon siswa terhadap sarana dan prasarana (media pembelajaran) serta alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran mempermudah dalam memahami materi pada bab ini?
- Bagaimana tanggapan siswa terhadap materi atau bahan ajar yang disampaikan sesuai dengan yang diharapkan?

- Bagaimana tanggapan siswa terhadap pengelolaan kelas dalam pembelajaran?
- Bagaimana tanggapan siswa terhadap latihan dan penilaian yang telah dilakukan?
- Apakah dalam kegiatan pembelajaran telah sesuai dengan alokasi waktu yang direncanakan?
- Apakah dalam berjalannya proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan?
- Apakah 100% siswa telah mencapai penguasaan sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?
- Apakah arahan dan penguatan materi yang telah dipelajari dapat dipahami oleh siswa.

Refleksi Peserta Didik:

No	Pertanyaan Refleksi	Jawaban Refleksi
1	Pada bagian mana dari materi bab ini yang dirasa kurang dipahami?	
2	Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajar pada materi ini?	
3	Kepada siapa kamu meminta bantuan untuk lebih memahami materi ini?	
4	Berapa nilai yang akan kamu berikan terhadap usaha yang kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu? (jika nilai yang diberikan dalam pemberian bintang 1- bintang 5)	

LAMPIRAN- LAMPIRAN

Lampiran 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) Y AKTIVITAS

Lampiran 2

BAHAN AJAR

Lampiran 3

GLOSARIUM

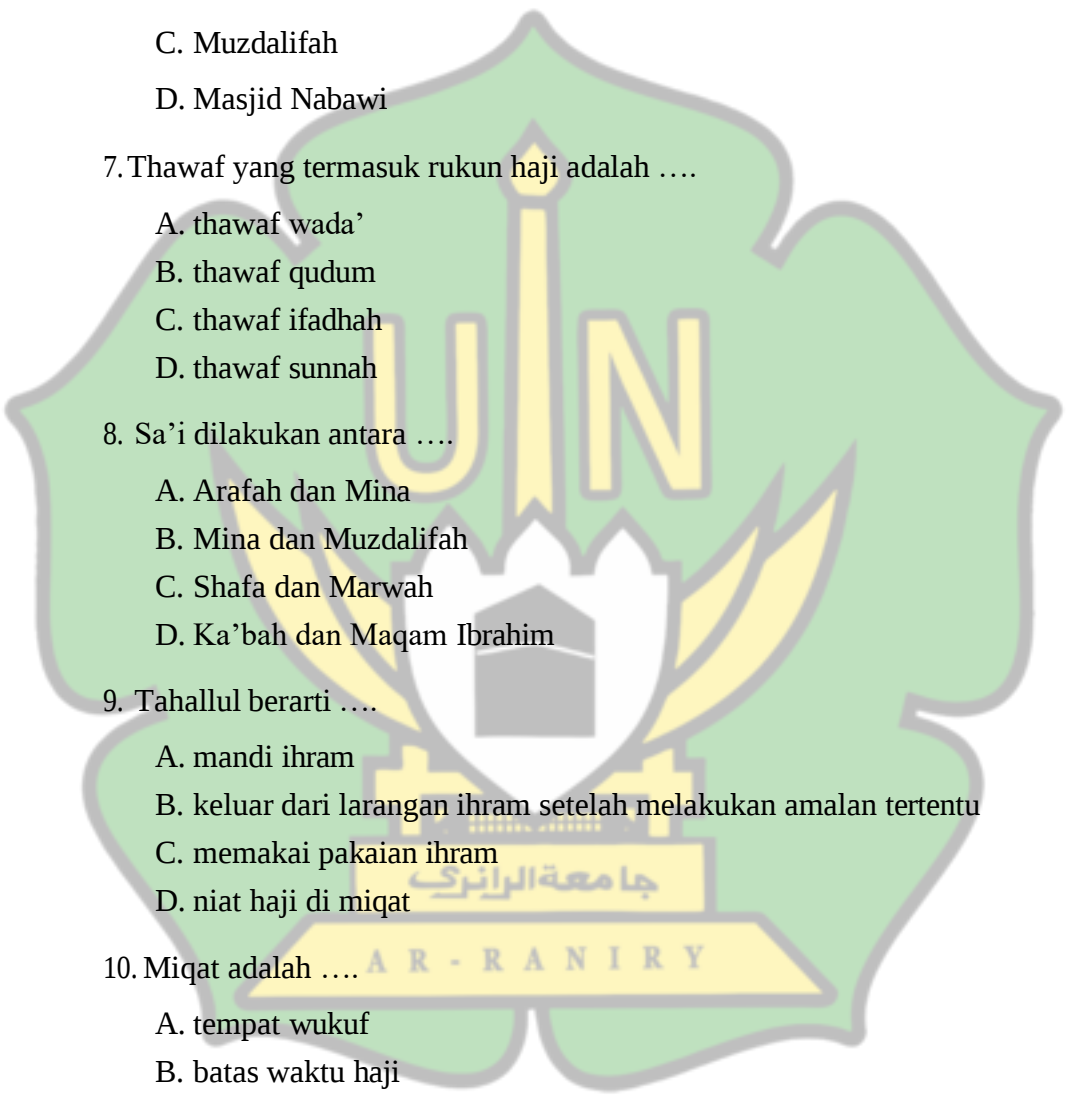
Lampiran 4

Lampiran 5 Instrumen *Pre-Test***SOAL *PRE-TEST* MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
MATERI: HAJI DAN UMROH**

NAMA :

KELAS :

1. Haji menurut istilah adalah
 - A. berziarah ke makam ulama
 - B. perjalanan wisata religi
 - C. beribadah ke Baitullah pada waktu tertentu dengan syarat tertentu
 - D. berdoa di masjid mana saja
2. Umrah adalah
 - A. ibadah ke Baitullah yang dapat dilakukan kapan saja dengan rukun tertentu
 - B. ibadah yang hanya dilakukan saat Idul Adha
 - C. ibadah yang wajib sekali seumur hidup untuk semua orang
 - D. ibadah yang dilakukan di Madinah saja
3. Hukum haji bagi yang mampu adalah
 - A. sunnah muakkadah
 - B. wajib sekali seumur hidup
 - C. mubah
 - D. makruh
4. Syarat wajib haji yang paling tepat adalah
 - A. baligh, berakal, merdeka, mampu
 - B. kaya, terkenal, sehat, pintar
 - C. kuat, rajin, taat, sabar
 - D. muslim, miskin, jujur, Amanah
5. Rukun haji yang benar adalah
 - A. ihram, wukuf, thawaf, sa'i, tahallul, tertib
 - B. ihram, melempar jumrah, mabit, thawaf, sa'i, tertib

- C. thawaf, mabit, sa'i, wukuf, jumrah, tahallul
D. ihram, thawaf, jumrah, sa'i, mabit, tertib
6. Wukuf dilaksanakan di
- A. Mina
 - B. Arafah
 - C. Muzdalifah
 - D. Masjid Nabawi
7. Thawaf yang termasuk rukun haji adalah
- A. thawaf wada'
 - B. thawaf qudum
 - C. thawaf ifadhah
 - D. thawaf sunnah
8. Sa'i dilakukan antara
- A. Arafah dan Mina
 - B. Mina dan Muzdalifah
 - C. Shafa dan Marwah
 - D. Ka'bah dan Maqam Ibrahim
9. Tahallul berarti
- A. mandi ihram
 - B. keluar dari larangan ihram setelah melakukan amalan tertentu
 - C. memakai pakaian ihram
 - D. niat haji di miqat
10. Miqat adalah
- A. tempat wukuf
 - B. batas waktu haji
 - C. batas tempat dan/atau waktu memulai ihram
 - D. tempat melempar jumrah
11. Larangan ihram bagi laki-laki adalah
- A. menutup kepala dengan sesuatu yang melekat
 - B. memakai sandal
 - C. minum air zamzam
 - D. membaca talbiyah
- 
- The image contains a large, semi-transparent watermark logo in the center. It features a green shield-like shape with a yellow crescent and star at the top. Inside the shield, the letters 'UIN' are prominently displayed in yellow. Below 'UIN', there is a white silhouette of a mosque with a dome and minarets. At the bottom of the shield, the text 'AR-RANIRY' is written in yellow. Above the mosque silhouette, the Arabic text 'جامعة الرانيري' (UIN Ar-Raniry) is written in yellow. The entire logo is set against a light green background.

12. Contoh larangan ihram bagi perempuan adalah
- A. memakai pakaian berjahit
 - B. menutup wajah dengan niqab/cadar (menutup wajah)
 - C. memakai kain ihram putih
 - D. memotong kuku sebelum ihram
13. Dam wajib dilakukan karena
- A. lupa membawa koper
 - B. melanggar ketentuan ibadah tertentu saat haji/umrah
 - C. membeli oleh-oleh
 - D. menambah bacaan doa
14. Mabit di Muzdalifah hukumnya
- A. rukun
 - B. wajib
 - C. sunnah
 - D. haram
15. Mabit di Mina termasuk
- A. rukun haji
 - B. wajib haji
 - C. syarat sah haji
 - D. sunnah biasa yang tidak berpengaruh
16. Melontar jumrah dilakukan di
- A. Arafah
 - B. Mina
 - C. Muzdalifah
 - D. Masjidil Haram
17. Thawaf wada' adalah
- A. thawaf kedatangan
 - B. thawaf perpisahan sebelum meninggalkan Makkah
 - C. thawaf rukun
 - D. thawaf saat umrah
18. Perbedaan utama haji dan umrah adalah
- A. umrah punya wukuf, haji tidak

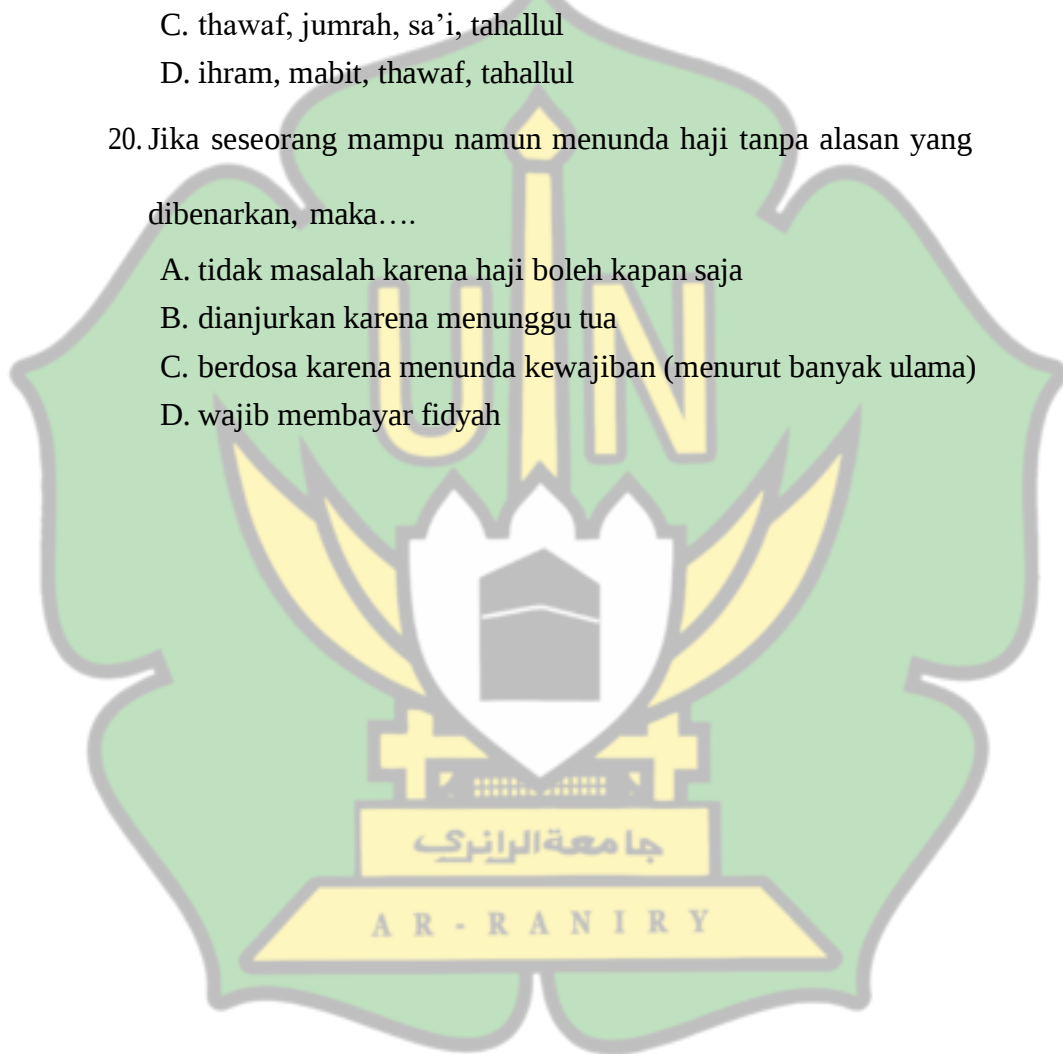
- B. haji ada wukuf di Arafah pada waktu tertentu, umrah tidak
- C. umrah wajib bagi semua orang, haji tidak
- D. haji tanpa thawaf, umrah dengan thawaf

19. Rukun umrah yang benar adalah

- A. ihram, wukuf, thawaf, sa'i, tahallul, tertib
- B. ihram, thawaf, sa'i, tahallul, tertib
- C. thawaf, jumrah, sa'i, tahallul
- D. ihram, mabit, thawaf, tahallul

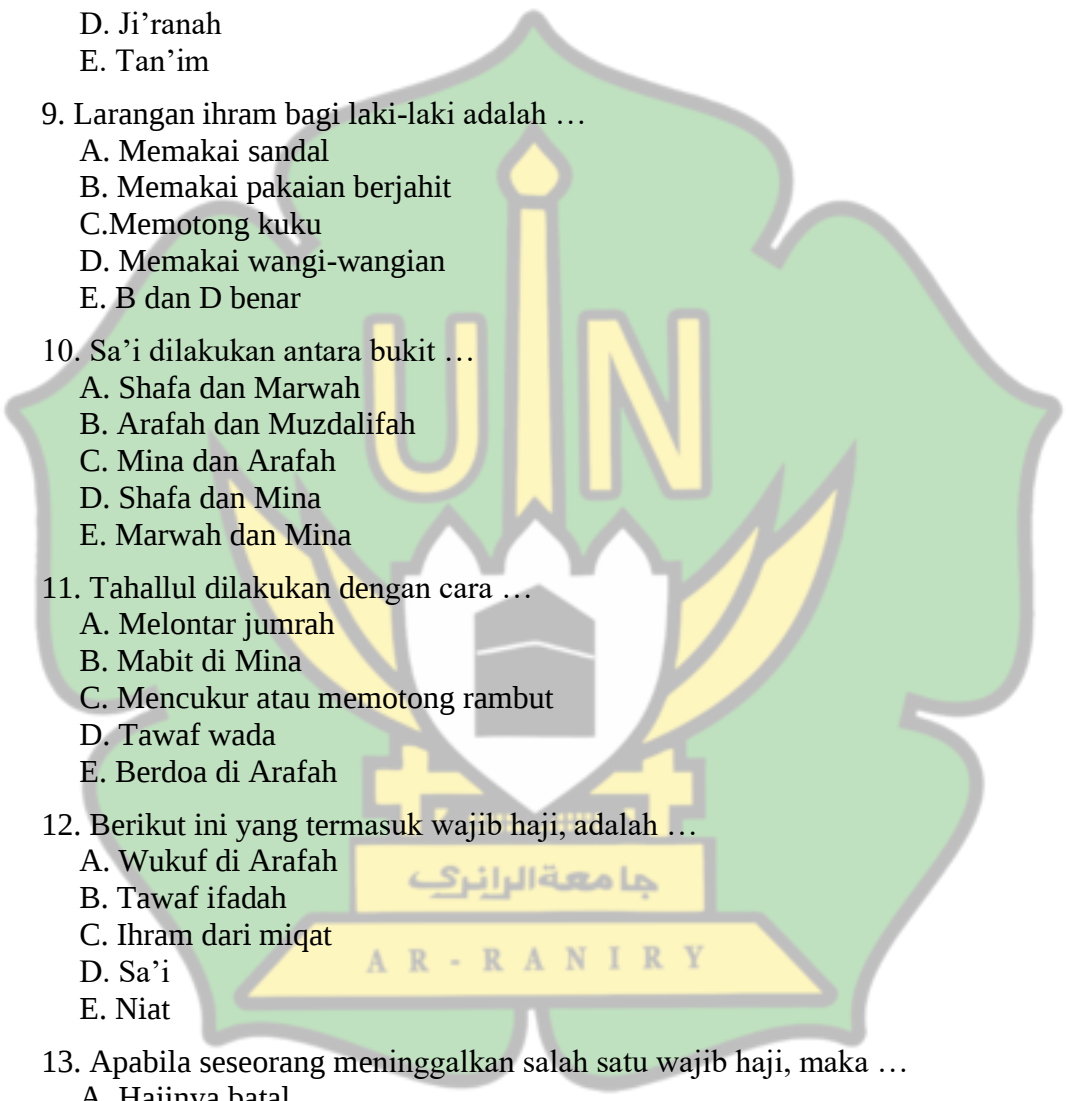
20. Jika seseorang mampu namun menunda haji tanpa alasan yang dibenarkan, maka....

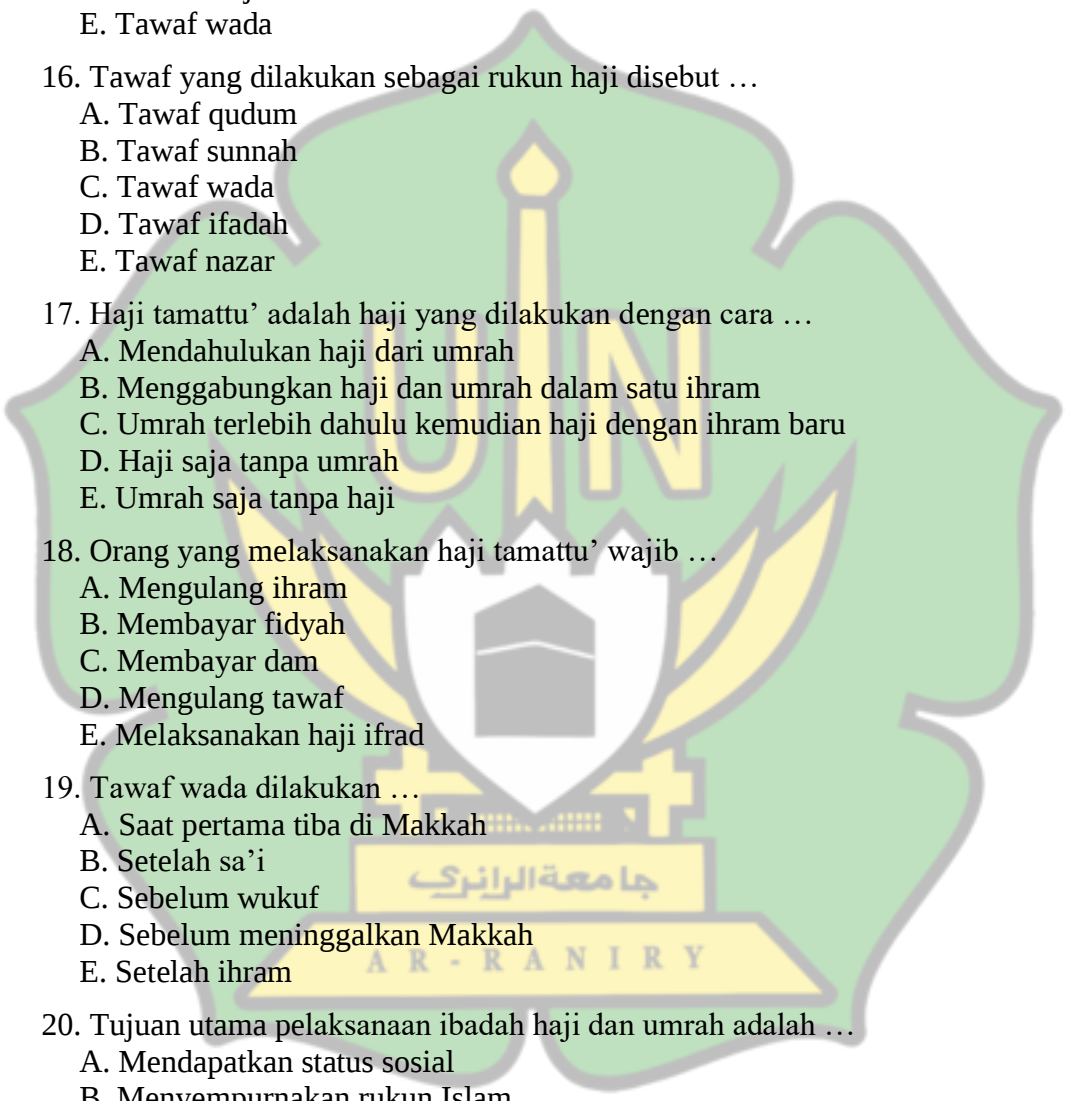
- A. tidak masalah karena haji boleh kapan saja
- B. dianjurkan karena menunggu tua
- C. berdosa karena menunda kewajiban (menurut banyak ulama)
- D. wajib membayar fidyah



Lampiran 6 Instrumen *Post-Test***SOAL *POST-TEST* MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
MATERI: HAJI DAN UMROH**

1. Haji menurut bahasa berarti ...
 - A. Mengunjungi tempat suci
 - B. Perjalanan jauh
 - C. Beribadah di Makkah
 - D. Menyucikan diri
 - E. Mengorbankan harta
2. Haji menurut istilah adalah ...
 - A. Perjalanan ke Makkah untuk berdagang
 - B. Ibadah yang dilakukan di Madinah
 - C. Ibadah kepada Allah dengan syarat dan rukun tertentu
 - D. Ibadah sunnah yang dapat dilakukan kapan saja
 - E. Ibadah ziarah ke makam Nabi
3. Hukum melaksanakan ibadah haji bagi umat Islam yang mampu adalah ...
 - A. Sunnah
 - B. Sunnah muakkad
 - C. Makruh
 - D. Wajib
 - E. Mubah
4. Berikut ini yang termasuk syarat wajib haji, adalah ...
 - A. Ihram
 - B. Tawaf
 - C. Islam
 - D. Sa'i
 - E. Tahallul
5. Yang termasuk rukun haji adalah ...
 - A. Mabit di Muzdalifah
 - B. Melontar jumrah
 - C. Wukuf di Arafah
 - D. Mabit di Mina
 - E. Tertib
6. Rukun haji yang menjadi pembeda utama antara haji dan umrah adalah ...
 - A. Ihram
 - B. Tawaf
 - C. Sa'i
 - D. Wukuf di Arafah
 - E. Tahallul
7. Ihram secara istilah berarti ...
 - A. Mengenakan pakaian putih
 - B. Berniat memulai haji atau umrah
 - C. Berdiam diri di Arafah

- D. Melontar jumrah
E. Mencukur rambut
8. Miqat makani jamaah haji yang berasal dari Indonesia dan langsung menuju Makkah adalah ...
A. Dzul Hulaifah
B. Qarnul Manazil
C. Yalamlam
D. Ji'ranah
E. Tan'im
9. Larangan ihram bagi laki-laki adalah ...
A. Memakai sandal
B. Memakai pakaian berjahit
C. Memotong kuku
D. Memakai wangi-wangian
E. B dan D benar
10. Sa'i dilakukan antara bukit ...
A. Shafa dan Marwah
B. Arafah dan Muzdalifah
C. Mina dan Arafah
D. Shafa dan Mina
E. Marwah dan Mina
11. Tahallul dilakukan dengan cara ...
A. Melontar jumrah
B. Mabit di Mina
C. Mencukur atau memotong rambut
D. Tawaf wada
E. Berdoa di Arafah
12. Berikut ini yang termasuk wajib haji, adalah ...
A. Wukuf di Arafah
B. Tawaf ifadah
C. Ihram dari miqat
D. Sa'i
E. Niat
13. Apabila seseorang meninggalkan salah satu wajib haji, maka ...
A. Hajinya batal
B. Hajinya tidak sah
C. Hajinya sah tetapi wajib membayar dam
D. Hajinya harus diulang
E. Tidak ada konsekuensi
14. Umrah dapat dilaksanakan ...
A. Hanya pada bulan Dzulhijjah
B. Hanya pada bulan Ramadhan
C. Pada waktu tertentu saja
- 
- The logo of UIN Ar-Raniry is a green shield-shaped emblem. At the top center is a yellow minaret. Below it, the letters 'UIN' are written in large, bold, yellow font. In the center of the shield is a white silhouette of the Kaaba. Below the Kaaba, the Arabic text 'جامعة الرانيري' (UIN Ar-Raniry) is written in yellow. At the bottom of the shield, the letters 'A R - R A N I R Y' are written in yellow. The entire logo is set against a light green background.

- D. Kapan saja sepanjang tahun
E. Hanya sekali seumur hidup
15. Berikut ini yang termasuk rukun umrah, adalah ...
A. Wukuf di Arafah
B. Mabot di Mina
C. Tawaf
D. Melontar jumrah
E. Tawaf wada
16. Tawaf yang dilakukan sebagai rukun haji disebut ...
A. Tawaf qudum
B. Tawaf sunnah
C. Tawaf wada
D. Tawaf ifadah
E. Tawaf nazar
17. Haji tamattu' adalah haji yang dilakukan dengan cara ...
A. Mendahulukan haji dari umrah
B. Menggabungkan haji dan umrah dalam satu ihram
C. Umrah terlebih dahulu kemudian haji dengan ihram baru
D. Haji saja tanpa umrah
E. Umrah saja tanpa haji
18. Orang yang melaksanakan haji tamattu' wajib ...
A. Mengulang ihram
B. Membayar fidyah
C. Membayar dam
D. Mengulang tawaf
E. Melaksanakan haji ifrad
19. Tawaf wada dilakukan ...
A. Saat pertama tiba di Makkah
B. Setelah sa'i
C. Sebelum wukuf
D. Sebelum meninggalkan Makkah
E. Setelah ihram
20. Tujuan utama pelaksanaan ibadah haji dan umrah adalah ...
A. Mendapatkan status sosial
B. Menyempurnakan rukun Islam
C. Menjalin hubungan dagang
D. Menambah wawasan budaya
E. Mengunjungi tempat bersejarah
- 

Lampiran 7 Instrumen Angket

**ANGKET MINAT DAN KEAKTIFAN SISWA KELAS X SMA
NEGERI 1 SERUWAY ACEH TAMIANG TERHADAP
PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN QUIZIZZ.**

NAMA :

Kelas :

A. Meninjau Minat Belajar Siswa

SS = Sangat Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
Saya merasa materi haji dan umrah penting untuk dipahami.				
Saya penasaran untuk mengetahui lebih dalam tentang rukun haji dan umrah.				
Saya merasa pembelajaran hari ini menarik untuk diikuti.				
Saya lebih mudah fokus ketika pembelajaran menggunakan kuis interaktif (Quizizz).				
Saya merasa lebih bersemangat belajar fiqh saat menggunakan Quizizz.				
Saya ingin pembelajaran fiqh lebih sering memakai media digital seperti Quizizz.				
Saya merasa lebih termotivasi untuk memahami materi sebelum kuis dimulai.				
Saya merasa belajar haji dan umrah jadi lebih menyenangkan dengan Quizizz.				

B. Keaktifan dan Partisipasi Siswa

PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
Saya aktif menjawab soal kuis yang diberikan saat pembelajaran.				
Saya berusaha menjawab dengan sungguh-sungguh, bukan asal memilih.				
Saya bertanya kepada guru jika ada bagian materi yang belum saya pahami.				
Saya berdiskusi dengan teman saat ada soal atau materi yang sulit.				
Saya berani menyampaikan pendapat saat guru meminta tanggapan.				
Saya berusaha memperbaiki kesalahan setelah melihat hasil/feedback kuis.				
Saya tetap terlibat aktif meskipun tidak mendapatkan skor tertinggi.				



Lampiran 8 Dokumentasi

